

<<3ds max 2009基础案例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009基础案例教程>>

13位ISBN编号：9787508465708

10位ISBN编号：7508465709

出版时间：2009-6

出版时间：水利水电出版社

作者：吴俭，胡晓旭 主编

页数：307

字数：490000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<3ds max 2009基础案例>>

前言

3ds max 2009是在3ds max 9的基础上的又一次大的变革，为初学者掌握此软件提供了更加便捷和快速的途径。

但对任何一种技术的学习都离不开对基础知识的稳固掌握，只有掌握了软件的基础，才能使其更好地为我们的工作学习提供帮助，为我们服务，而不是单纯的以学习软件而学习软件。

3ds max 2009以其强大的功能和易于操作的工作界面得到了广大用户的认可，并在模型制作、建筑设计以及游戏动画方面得到了广泛的应用，并成为设计者不可或缺的设计工具，使设计师的思想及其设计蓝图巧妙而又真实地得以再现。

本书内容本书从基本的几何体和图形的创建讲起，扩展到模型的简单修改、复杂修改，以及材质、灯光的基本设置，结合一系列的实例，通俗易懂、图文并茂地讲述了软件的基本功能，与读者朋友一起步步深入、稳扎稳打地掌握更多实用的知识和技巧。

<<3ds max 2009基础案例>>

内容概要

本书从最基础的几何体建模入手，讲解过程中贯穿3ds max 2009软件的常用命令和工具，涉及材质、灯光、相机的详细设置及其参数含义。

通过短小精炼的实例阐述基本命令和工具的精髓，让读者朋友在学习过程中不断提高3ds max软件的使用水平；每章后面都配有相应的思考题和上机实战项目，使读者朋友能及时巩固本章所学知识，温故而知新。

本书通俗易懂、脉络清晰、由浅入深、层层递进地讲述基本命令，使复杂的命令简单化，更能引起读者的共鸣，可以作为软件初学者的自学教材及各类培训院校学员的教学用书。

<<3ds max 2009基础案例>>

书籍目录

前言第1章 3ds max 2009基础概述 1.1 关于3ds max 2009 1.2 3ds max 2009工作界面 1.3 3ds max 2009快捷键设置 1.4 3ds max作品的工作流程 1.5 3ds max 2009的新功能 1.6 作品赏析 1.7 总结第2章 基本对象的创建 2.1 标准几何体造型的创建 2.1.1 一次成形的物体 2.1.2 两次成形的物体 2.1.3 三次成形的物体 2.2 扩展几何体造型的创建 2.2.1 常用扩展几何体造型的创建 2.2.2 其他扩展几何体造型的创建 2.3 选择、移动和旋转物体 2.3.1 选择物体 2.3.2 选择并移动 2.3.3 选择并旋转 2.3.4 视图控制区工具介绍 2.4 综合练习——创建床体造型 2.5 思考题 2.6 上机实战第3章 基本图形的绘制 3.1 样条曲线图形的绘制 3.2 扩展样条曲线的绘制 3.3 曲线的修改 3.3.1 顶点次物体级 3.3.2 线段次物体级 3.3.3 样条曲线次物体级 3.4 综合练习——创建铁艺门造型 3.5 思考题 3.6 上机实战第4章 建筑对象的创建及修改 4.1 门 4.2 窗 4.3 楼梯 4.3.1 [LType Stair] (L型楼梯) 4.3.2 [Spiral Stair] (旋转楼梯) 4.3.3 [Straigh Stair] (直楼梯) 4.3.4 [uType Stair] (u型楼梯) 4.4 建筑扩展 4.4.1 [Foliage] (植物) 4.4.2 [Railing] (栏杆) 4.4.3 [Wall] (墙) 4.5 综合练习——创建建筑房屋结构 4.6 思考题第5章 二维造型、三维造型常用修改命令 5.1 修改器堆栈 5.2 二维造型修改命令 5.2.1 [Extrude] (拉伸) 5.2.2 [Lathe] (旋转) 5.2.3 [Bevel] (斜切) 5.2.4 [Bevel Profile] (斜切轮廓) 5.3 三维造型修改命令 5.3.1 [Bend] (弯曲) 5.3.2 [Taper] (锥化) 5.3.3 [Twist] (扭曲) 5.3.4 [Stitch] (伸展) 5.3.5 [Noise] (噪波) 5.3.6 [FFD] (自由变形) 5.4 综合练习——创建茶几造型 5.5 思考题第6章 常用复合物体命令第7章 复杂三维建模命令第8章 材质和贴图第9章 常用贴图类型第10章 灯光和相机第12章 客厅和餐厅效果制作实战

<<3ds max 2009基础案例>>

章节摘录

插图：2．调配材质在千变万化的世界中，每种物体都有自己的属性和质感。

在3ds max中，物体质感的表现主要依靠材质，而材质的调配是在材质编辑器中完成的。

在材质编辑器中，系统提供了多种着色方式用于表现不同质感的物体。

除了可以设置材质的基本属性外，还可以指定各种类型的贴图材质。

贴图可以通过扫描摄影作品获得，也可以通过Photoshop制作，模仿真实的效果。

编辑材质是一件比较复杂的事情，不像建模可以根据施工图的数据精确地进行，它只能根据对不同材料质感的理解及个人经验，并结合灯光的设置，综合考虑、反复调试。

赋予材质后的模型效果如图1．14所示。

3．设置相机和灯光相机和灯光在三维创作中具有举足轻重的作用，不仅可以应用于静态图像，还可以表现动态的灯光和摄像效果。

在开始建模期间，一般不需要考虑灯光问题，系统会默认提供一盏或两盏灯光照亮场景。

当手动设置灯光时，系统默认的灯光将自动关闭。

灯光的色彩可以任意指定，并且可以投射阴影、投射图像及附加质量光等。

相机的设置相对比较简单一些，一个场景可以设定多架相机，从不同的角度观察效果图的每个角落。

添加灯光和相机后的效果如图1．15所示。

<<3ds max 2009基础案例>>

编辑推荐

《3ds max 2009基础案例教程》：以实际应用为出发点，理论知识点到为止，理论为应用服务。知识点全部以案例方式进行讲解，学做结合，学以致用。针对CEAC设计教学内容，强调学生职业能力的培养。

<<3ds max 2009基础案例>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>