

<<征服3ds Max 2009完全实战学>>

图书基本信息

书名：<<征服3ds Max 2009完全实战学习手册>>

13位ISBN编号：9787030241245

10位ISBN编号：703024124X

出版时间：2009-5

出版时间：科学出版社

作者：姜岭

页数：380

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>

前言

计算机是现代信息社会中的重要工具，而今各行各业中的设计工作都离不开计算机。因此，为满足广大读者学习相关设计软件的需要，我们组织了多位行业高手及计算机培训专家，精心编写了这套“完全实战学习手册”系列丛书，希望能为广大读者更好地学习设计软件的操作、提高工作实战能力和设计水平发挥积极作用。

本书特色：
· 任务驱动，实战教学：书中的知识点采用任务驱动模式编写，按照初学者最易于学习的方式，针对各知识点先从实战操作入手，在激发读者兴趣的基础上，反向解析3dsMax关键参数和使用技巧。

各知识点大致分为“任务导读”、“任务驱动”、“应用工具”、“参数解析”和“使用技巧”几个部分，在有限的篇幅中为读者奉送更多的知识和实战案例。

· 图文并茂，信息量高：在介绍具体操作步骤的过程中，每一个操作步骤均配有对应的插图，图中用简洁的语言标注步骤信息，尽量增加图中的知识含量。

这种图文并茂的方法，使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程以及效果，便于读者理解和掌握。

· 提示技巧，贴心周到：本书对读者在学习过程中可能会遇到的疑难问题以“高手指点”形式进行了说明，使读者能在学习过程中少走弯路。

· 书盘结合，互动教学：本书配套多媒体教学光盘内容与书中知识紧密结合并互相补充。

多媒体教学录像模拟工作中的真实场景，让读者体验实际工作环境，并借此掌握工作中所需的知识和技能，掌握处理各种问题的方法，达到学以致用目的，从而大大地扩充了本书的知识范围。

<<征服3ds Max 2009完全实战学>>

内容概要

本书是指导初中级读者快速掌握3ds Max 2009三维设计与制作的入门书籍。

全书由教育专家和行业资深人士共同组织，合作编写。

书中详细介绍了初学者必须掌握的基础知识、使用方法和操作步骤，并对初学者在制作动画时经常会遇到的问题进行了专家级的指导，使初学者能在起步的过程中少走弯路。

本书全面、系统地介绍了3ds Max 2009的安装和用户界面，基础操作和使用技巧，基础建模，二维图形的创建和编辑，复合建模，编辑修改器，材质与贴图，灯光与照明，高级建模，动画制作等高级材质和渲染等，还包括影视特效合成Video Post，环境与效果，粒子与运动学等，最后通过室内效果图设计、影视节目片头设计和工业产品造型设计等实例来对3ds Max 2009的使用技巧进行归纳和总结。

全书共18章，以“入门 提高 精通 行业案例”为线索具体展开，涵盖了3ds Max 2009动画制作的方方面面。

书中还涉及大量的实例，难度由低到高，循序渐进，并注重技巧的归纳和总结，以“高手指点”等形式穿插于基础知识的讲解中。

本书附带一张精心开发的专业级多媒体教学光盘，它包含了书中所有的实例源文件和素材文件，重要知识点和基本概念的MP3音频文件，海量的素材资源文件以及实例制作过程的教学录像，紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入讲解，大大扩充了本书的知识范围。

本书及配套的多媒体光盘主要面向3ds Max的初中级用户，适合于从事三维动画设计、影视动画设计、室内外设计、工业产品设计的从业人员及广大3ds Max爱好者使用，同时也可以作为各大院校和社会培训机构相关设计专业师生的教材和学习辅导书。

书籍目录

Chapter 01 揭开3ds Max 2009的神秘面纱 1 1.1 走进三维动画设计的殿堂——3ds Max 2009 1.2 3ds Max 2009的新功能 1.3 3ds Max 2009的相关概念 1.4 本章小结 Chapter 02 初识3ds Max 2009精彩世界 2.1 3ds Max 2009的安装和卸载 2.2 3ds Max 2009的用户界面 2.3 3ds Max 2009的基本操作 2.4 本章小结 Chapter 03 三维世界从这里产生——基础建模 3.1 标准基本体的创建 3.2 扩展基本体的创建 3.3 本章小结 Chapter 04 3ds Max的基本功——二维图形的创建和编辑 4.1 3ds Max 2009的样条型建模 4.2 创建扩展样条线 4.3 使用样条线编辑修改器 4.4 本章小结 Chapter 05 形体的再创造——复合建模 5.1 复合对象类型 5.2 使用布尔对象建模 5.3 创建放样对象 5.4 本章小结 Chapter 06 三维编辑的艺术——编辑修改器 6.1 使用编辑修改器 6.2 编辑修改器的相关概念 6.3 典型编辑修改器实战 6.4 其他编辑修改器的使用 6.5 本章实例：创建工作台灯 6.6 本章小结 Chapter 07 绚丽神奇的基础——材质与贴图 7.1 材质编辑器 7.2 其他常用参数 7.3 贴图类型 7.4 本章实例：创建油画画框材质 7.5 本章小结 Chapter 08 光影的故事——灯光与照明 8.1 了解照明的基础知识 8.2 了解灯光类型 8.3 灯光技术 8.4 本章小结 Chapter 09 登峰造极的技艺——高级建模 9.1 网格建模 9.2 面片建模 9.3 多边形建模 9.4 NURBS建模 9.5 本章小结 Chapter 10 定格美丽的瞬间——高级材质 10.1 使用光线跟踪材质 10.2 复合材质 10.3 其他材质 10.4 本章实例：枯树材质 10.5 本章小结 Chapter 11 领略动画的超强魅力 Chapter 12 绚丽神奇的密码——环境与效果 Chapter 13 深入3ds Max秘境之一——影视特效合成 Chapter 14 深入3ds Max秘境之二——粒子与运动学 Chapter 15 深入3ds Max秘境之三——层级链接与空间扭曲 Chapter 16 室内效果图设计 Chapter 17 影视节目片头设计 Chapter 18 工业产品造型设计

章节摘录

1.1走进三维动画设计的殿堂——3ds Max 2009 看到精彩的影视节目，有没有在其中加入三维特效的渴望？

置身于逼真的计算机游戏中，有没有动手制作游戏中三维角色的欲望？

面对全球领先的三维动画解决方案，有没有摩拳擦掌也想一试的冲动？

如果学习了3ds Max 2009，这一切都将很容易做到。

无论是刚刚接触3ds Max2009动画技术的新手，还是能制作色彩斑斓的复杂视觉效果图的高手，在面对最具挑战性的创作要求时，3ds Max 2009都能提供强大的技术支持。

3ds Max 2009的应用领域是非常广泛的。

1. 应用于影视特效制作领域 3ds Max 2009可制作大容量高规格的影视和媒体特效。

凭借着比其他专业三维软件系统更多的建模、纹理制作，动画制作和渲染解决方案，3ds Max2009提供了一套高度创新而又灵活的工具，可以帮助产品设计师和技术指导去制作电影的特技效果。

具备高度生产力的三维解决方案及分布式工作流程的3ds Max 2009，完美地集成了现有的影视特效工作流程，提供了脚本语言和sDK的深度开发能力，从而实现了对用户定制的制作工具的创建和无缝化集成。

<<征服3ds Max 2009完全实战学>>

编辑推荐

《征服3ds Max 2009完全实战学习手册（多媒体超值版）（附盘）》特点：DVD：35堂总计210分钟多媒体语音视频教学课程，营造真实专家教学环境；16个重要知识点和基本概念的MP3声音文件（MP3），随时随地听着来学习；40个实例最终场景源文件、10个最终动画输出文件和26个实例原始场景文件、60个贴图素材文件，更好地分析学习书中实例；超值附赠1012个场景及模型文件、2655个贴图素材文件，为日后的学习和工作储备资源。

任务驱动：按照初学者最易于学习的方式，针对各知识点先从实战操作入手，在激发读者兴趣与疑问的基础上，反向解析3ds Max关键参数和使用技巧； 实战教学：精选室内设计、影视片头设计和产品造型设计等实战案例施教，真实再现行业实际工作流程，使读者能够全面掌握行业必备技能与制作技法； 随时听学：《征服3ds Max 2009完全实战学习手册（多媒体超值版）（附盘）》重要知识点和基本概念均以MP3音频格式录制，方便读者存储于手机、MP3或MP4播放器中，带在身边随时学习。

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>