

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115194404

10位ISBN编号：7115194408

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：张瑞娟

页数：650

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

感谢您翻开本系列图书。

在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。

希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

自学教程。

书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

技术手册。

一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

内容概要

《3dsMax2009从入门到精通》是“从入门到精通”系列书中的一本。

《3dsMax2009从入门到精通》根据使用3ds Max进行三维制作的流程和众多教学人员的教学经验及制作经验编写而成，并精心设计了非常系统的学习体系。

全书共分为20章，分别介绍了3ds Max 2009的基本操作、创建基础三维模型、创建建筑场景模型、使用编辑修改器建模、二维图形建模方法、复合对象建模方法、网格建模方法、多边形建模方法、面片建模方法、NURBS建模方法、使用材质编辑器、材质与贴图、使用灯光照明、创建摄影机、真实的环境气氛、设置华丽的效果、粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画及高级动画技术等内容。书中在介绍3ds Max 2009软件功能的同时，讲解了150多个实例，这些实例包括产品设计效果图、室内效果图、室外场景效果图、卡通模型制作、角色建模、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效、真实的IK控制器动画等内容。

附带的1张DVD视频教学光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件（15个小时）、源文件和素材文件。

《3dsMax2009从入门到精通》采用“教程+实例”的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为图像处理和平设计初中级读者的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

书籍目录

第1章 熟悉3dsMax2009 1.1 3dsMax2009的工作界面 1.1.1 标题栏与菜单栏 1.1.2 主工具栏 1.1.3 工作视图 1.1.4 状态栏和提示行 1.1.5 动画控制区 1.1.6 视图控制区 1.1.7 命令面板 1.2 在3dsMax中编辑对象 1.2.1 对象的概念 1.2.2 对象的创建 1.3 选择对象 1.3.1 选择对象命令 1.3.2 区域选择 1.3.3 对象成组 1.4 变换对象 1.4.1 变换控制柄 1.4.2 精确地变换对象 1.4.3 移除变换命令 1.5 3dsMax的坐标系统 1.5.1 坐标系统的类型 1.5.2 坐标系统的中心位置 1.6 对象的复制 1.7 对齐、镜像和阵列 1.7.1 对齐对象 1.7.2 镜像对象 1.7.3 阵列对象

第2章 创建基础三维模型 2.1 创建标准三维模型 2.1.1 长方体与正方体 2.1.2 球体和几何球体 2.1.3 圆柱体 2.1.4 其他标准三维模型 2.2 创建扩展三维模型 2.2.1 异面体 2.2.2 环形结 2.2.3 切角长方体 2.2.4 软管 2.2.5 环形波 2.2.6 其他扩展三维模型 2.3 三维模型的公共创建参数 2.3.1 分段数初始值的修改 2.3.2 名称和颜色 2.3.3 贴图坐标设置 2.3.4 获取创建参数 2.4 实例制作——音响产品效果图

第3章 创建建筑场景模型 3.1 门 3.1.1 枢轴门 3.1.2 推拉门 3.1.3 折叠门 3.2 窗 3.2.1 遮篷式窗 3.2.2 平开窗 3.2.3 固定窗 3.2.4 旋开窗 3.2.5 伸出式窗 3.2.6 推拉窗 3.3 AEC扩展 3.3.1 植物 3.3.2 栏杆 3.3.3 墙 3.4 楼梯 3.4.1 L形楼梯 3.4.2 U形楼梯 3.4.3 直线楼梯 3.4.4 螺旋楼梯 3.5 实例制作——室外场景效果图

第4章 使用编辑修改器建模 4.1 编辑修改器的基本使用方法 4.1.1 添加编辑修改器 4.1.2 为选择集添加编辑修改器 4.1.3 编辑修改器与变换命令 4.1.4 使用堆栈栏 4.1.5 塌陷堆栈栏中的编辑修改器 4.1.6 编辑修改器的公共特征 4.2 使用编辑修改器建模 4.2.1 “弯曲”修改器 4.2.2 “噪波”修改器 4.2.3 “融化”修改器 4.2.4 “拉伸”修改器 4.3 实例制作——洗手间效果图

第5章 二维图形建模方法 5.1 创建二维图形 5.1.1 认识二维图形 5.1.2 创建规则二维图形 5.1.3 创建不规则二维图形 5.1.4 二维图形的公共参数 5.2 编辑样条线 5.2.1 转化为可编辑样条线 5.2.2 顶点 5.2.3 线段 5.2.4 样条线 5.3 使用二维图形建模 5.3.1 使用“挤出”编辑修改器建模 5.3.2 使用“倒角”编辑修改器建模 5.3.3 使用“车削”编辑修改器建模 5.4 实例制作——沙发产品效果图

第6章 复合对象建模方法 6.1 创建复合对象 6.1.1 散布 6.1.2 一致 6.1.3 连接 6.1.4 图形合并 6.1.5 地形 6.2 使用布尔运算 6.2.1 “布尔”运算的类型 6.2.2 对执行过布尔运算的对象进行编辑 6.3 实例制作——古建筑效果图 6.4 创建放样对象 6.4.1 创建放样对象 6.4.2 使用多个截面图形进行放样 6.4.3 编辑放样对象 6.4.4 放样对象的子对象 6.5 实例制作——壁炉效果图

第7章 网格建模方法 7.1 网格对象的创建方法 7.1.1 通过塌陷创建网格对象 7.1.2 使用“编辑网格”编辑修改器 7.1.3 使用“塌陷”工具 7.2 编辑网格模型 7.2.1 网格对象的公共命令 7.2.2 “编辑几何体”卷展栏 7.2.3 编辑“顶点”子对象 7.2.4 编辑“边”子对象 7.2.5 编辑“面”、“多边形”和“元素”子对象 7.3 实例制作——仿古家具产品效果图

第8章 多边形建模方法 8.1 了解多边形建模 8.1.1 多边形建模的工作模式 8.1.2 塌陷多边形对象 8.2 编辑多边形对象的子对象 8.2.1 多边形对象的公共命令 8.2.2 编辑“顶点”子对象 8.2.3 编辑“边”子对象 8.2.4 编辑“边界”子对象 8.2.5 编辑“多边形”和“元素”子对象 8.3 实例制作——软体躺椅产品效果图

第9章 面片建模方法 9.1 面片建模原理 9.1.1 面片的两种形式 9.1.2 创建面片对象 9.1.3 面片对象中的Bezier曲线 9.2 编辑面片对象 9.2.1 面片对象的子对象类型 9.2.2 面片对象的公共参数 9.2.3 编辑“顶点”子对象 9.2.4 编辑“边”子对象 9.2.5 编辑“面片”和“元素”子对象 9.2.6 编辑“控制柄”子对象 9.3 面片建模编辑修改器 9.3.1 “曲面”编辑修改器 9.3.2 “横截面”编辑修改器 9.4 实例制作——马桶产品效果图

第10章 NuRBS建模方法 10.1 认识NURBS 10.1.1 认识“点”顶点和“CV控制点”顶点 10.1.2 创建NURBS对象 10.2 编辑NuRBS对象 10.2.1 编辑“曲线”子对象 10.2.2 编辑“曲线CV”子对象 10.2.3 编辑“点”子对象 10.2.4 编辑“曲面CV”子对象 10.2.5 编辑“曲面”子对象 10.3 使用NURBS创建工具箱 10.3.1 “点”功能区 10.3.2 “曲线”功能区 10.3.3 “曲面”功能区 10.4 实例制作——微波炉产品效果图

第11章 使用材质编辑器 11.1 熟悉材质编辑器 11.1.1 材质示例窗 11.1.2 材质工具按钮 11.1.3 材质的基本参数 11.1.4 材质的扩展参数 11.1.5 材质的明暗器类型 11.2 材质的贴图通道 11.2.1 环境光颜色 11.2.2 漫反射颜色 11.2.3 高光颜色 11.2.4 高光级别 11.2.5 光泽度 11.2.6 自发光 11.2.7 不透明度 11.2.8 过滤色 11.2.9 凹凸 11.2.10 反射 11.2.11 折射 11.2.12 置换 11.3 实例制作——卧室效果图

第12章 材质与贴图 12.1 强大多样的材质类型 12.1.1 使用“材质/贴图浏览器”窗口 12.1.2 不同的材质类型 12.2 贴图类型 12.2.1 公共参数卷展栏 12.2.2 2D贴图类型 12.2.3 3D贴图类型 12.2.4 “合成器”贴图类型 12.2.5 “颜色修改器”贴图 12.2.6 反射和折射贴图 12.3 贴图坐标 12.3.1 认识UVW坐标空间 12.3.2 运用贴图坐标 12.4 实例制作——古建筑室内效果图

第13章 使用灯光照明 13.1 使用灯光的基本原理 13.1.1 自然照明 13.1.2 人工照明 13.1.3 环境光 13.2 标准灯光 13.2.1 目标聚光灯 13.2.2 自由聚光灯 13.2.3 目标平行光 13.2.4 自由平行光 13.2.5 泛光灯 13.2.6 天

光13.2.7 mr区域泛光灯13.2.8 mr区域聚光灯13.3 光度学灯光13.3.1 目标灯光13.3.2 自由灯光13.4 太阳光和日光系统13.4.1 太阳光13.4.2 目光系统13.5 实例制作——洗漱间效果图第14章 创建摄影机14.1 摄影机的特征14.1.1 焦距14.1.2 视角14.2 创建不同类型的摄影机14.2.1 目标摄影机14.2.2 自由摄影机14.3 设置摄影机14.3.1 多过程景深14.3.2 多过程运动模糊第15章 真实的环境气氛15.1 环境和效果对话框15.2 背景和全局照明15.2.1 更改背景色彩15.2.2 设置背景贴图15.2.3 从材质库中获取背景贴图15.2.4 制作渐变背景15.2.5 全局照明15.3 曝光控制15.3.1 自动曝光控制15.3.2 线性曝光控制15.3.3 对数曝光控制15.3.4 伪彩色曝光控制15.4 大气15.4.1 火效果15.4.2 雾15.4.3 体积雾15.4.4 体积光15.5 实例制作——海底场景大气效果第16章 设置华丽的效果16.1 查看效果外观16.2 镜头效果16.2.1 镜头效果全局设置16.2.2 光晕镜头效果16.2.3 光环镜头效果16.2.4 射线镜头效果16.2.5 自动二级光斑镜头效果16.2.6 手动二级光斑镜头效果16.2.7 星形镜头效果16.2.8 条纹镜头效果16.3 模糊16.3.1 均匀型模糊16.3.2 方向型模糊16.3.3 径向型模糊16.3.4 像素选择16.4 亮度和对比度16.5 色彩平衡16.6 文件输出16.7 胶片颗粒16.8 景深16.9 运动模糊16.10 Hair和Fur16.11 实例制作——夜晚码头场景效果第17章 粒子系统与空间扭曲17.1 基础粒子系统17.1.1 “喷射”粒子系统17.1.2 “雪”粒子系统17.2 高级粒子系统17.2.1 “粒子阵列”粒子系统17.2.2 “暴风雪”粒子系统17.2.3 “粒子云”粒子系统17.2.4 “超级喷射”粒子系统17.3 针对于粒子系统的空间扭曲17.3.1 “力”类型的空间扭曲17.3.2 “导向器”类型的空间扭曲17.4 实例制作——制作机械炮动画第18章 渲染与输出场景18.1 渲染命令18.1.1 主工具栏的渲染命令18.1.2 “渲染快捷方式”工具栏18.1.3 渲染帧窗口18.2 “渲染设置”对话框18.2.1 “公用”选项卡18.2.2 “渲染器”选项卡18.2.3 “光线跟踪器”选项卡18.2.4 高级照明18.3 使用mentalray渲染方式第19章 创建动画第20章 高级动画技术

章节摘录

在3dsMax2009中，基础模型可以分为标准基本体和扩展基本体两种。这些模型的创建方法非常简单，用户只需单击“创建”命令按钮，然后在场景视图内单击并拖动鼠标，即可直接生成相应的三维模型。

3dsMax2009中“标准基本体”创建命令按钮位于“创建”主命令面板中。

在“创建”主命令面板下的“几何体”次面板顶部的下拉列表中选择“标准基本体”选项，即可打开标准基本体的创建命令面板，如图2.1所示。

通过使用“创建”主命令面板中的命令按钮，可以创建“长方体”、“球体”、“圆柱体”、“圆环”、“茶壶”、“圆锥体”、“几何球体”、“管状体”、“四棱锥”和“平面”10种标准基本体。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

编辑推荐

《3dsMax2009从入门到精通》特点： 适合自学：《3dsMax2009从入门到精通》设计了近150个操作与练习实例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地掌握三维技术。

技术手册：全书共20章，每一章都是一个专题，不仅可以让您充分掌握该专题的相关知识，还能举一反三掌握更多技巧。

老师讲解：超大容量的DVD多媒体教学光盘，近150个案例的全程同步多媒体语音视频教学就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

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>