

#### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2009中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302210160

10位ISBN编号：7302210160

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：黄梅，刘文红，李绍勇 编著

页数：442

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

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羨不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。

道路只有一条：动手去用！

选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

**软件领域** 本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。

目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和Internet软件、多媒体和图形图像软件等。

**版本选择** 本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

## 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的新一代三维动画制作软件——3ds Max2009中文版的使用方法和操作技巧，目的是使读者能够熟练掌握并使用3ds Max 2009的各项功能，制作出完美的三维动画。

全书共分15章，包括3ds Max 2009的基础知识、对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维参数几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄影机、渲染前的对象贴图、创建空间环境雾等内容，最后在第15章结合前面章节所介绍的内容，给出典型的3ds Max 2009综合制作实例。

本书特别制作了配套的多媒体教学光盘，其中包含本书中一些重点实例的制作过程。

读者通过本书与配套教学光盘的学习，可以迅速掌握关键的知识点，使学习更加轻松、事半功倍。

本书内容翔实、结构清晰、语言流畅、操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds Max 2009的用户使用，也可作为各类大专院校相关专业的参考教材。

## 书籍目录

第1章 3ds Max 2009概述 1.1 3ds Max 2009的应用 1.2 3ds Max 2009的基本概念 1.2.1 3ds Max 2009中的对象 1.2.2 3ds Max 2009的材质与贴图 1.2.3 3ds Max 2009的动画 1.3 3ds Max 2009的安装 1.3.1 3ds Max 2009的软、硬件要求 1.3.2 安装3ds Max 2009第2章 掌握工作环境及文件操作 2.1 了解屏幕的布局 2.1.1 菜单栏 2.1.2 工具栏 2.1.3 动画时间控制区 2.1.4 命令面板 2.1.5 视图区 2.1.6 状态行与提示行 2.1.7 视图控制区 2.2 定制3ds Max 2009的界面 2.2.1 定制工具栏 2.2.2 编辑命令面板内容的设置 2.2.3 动画时间的设置 2.2.4 改变视图的颜色 2.2.5 设置3ds Max的快捷键 2.3 文件的打开与保存 2.3.1 打开文件 2.3.2 保存文件 2.4 场景中物体的创建 2.5 对象的选择 2.5.1 单击选择 2.5.2 工具选择 2.5.3 区域选择 2.5.4 范围选择 2.6 使用组 2.7 移动、旋转和缩放物体 2.8 坐标系统 2.9 控制、调整视图 2.9.1 用视图控制工具按钮控制、调整视图 2.9.2 视图的布局转换 2.9.3 视图显示模式的控制 2.10 复制物体 2.10.1 最基本的复制方法 2.10.2 镜像复制 2.11 使用阵列工具 2.12 使用对齐工具 2.13 捕捉工具的使用和设置 2.13.1 捕捉与栅格设置 2.13.2 空间捕捉 2.13.3 角度捕捉 2.13.4 百分比捕捉 2.14 渲染场景 2.15 上机练习 2.15.1 打开的门 2.15.2 工艺表第3章 内置模型的创建与编辑 3.1 标准基本体 3.1.1 创建长方体 3.1.2 创建球体 3.1.3 创建圆柱体 3.1.4 创建圆环 3.1.5 创建茶壶 3.1.6 创建圆锥体 3.1.7 创建几何球体 3.1.8 创建管状体 3.1.9 创建四棱锥 .....第4章 复合对象创建并编辑第5章 编辑修改器第6章 表面建模之面片建模第7章 表面建模之细分建模第8章 NURBS建模第9章 材质与贴图第10章 灯光与摄影机第11章 渲染与特效第12章 动画技术第13章 角色动画基础第14章 空间扭曲与粒子系统第15章 综合练习篇

章节摘录

第1章 3ds Max 2009概述 1.1 3ds Max 2009的应用 3ds Max的应用领域非常广泛，不论是刚刚接触3ds Max软件的新手，还是制作视觉效果的高手，在面对具有挑战性的创作要求时，3ds Max都给予了很大的技术支持。

1.应用于影视特效制作领域 3ds Max 2009比其他专业三维软件有更多的建模、纹理制作、动画制作和渲染解决方案，3ds Max 2009提供了高度创新而又灵活的工具，可以帮助产品设计师或动画技术指导去制作影视的特技效果。

2.应用于游戏开发领域 3ds Max广泛应用于游戏的开发、创建和编辑，它具有易用性和工作动画的可配置性，为工作提供了很大的灵活性，帮助设计师根据不同的引擎和目标平台的要求进行个性化设置，从而加快工作的流程。

3.应用于视觉效果图设计行业 3ds Max 2009提供了高级的动画和渲染能力，能充分满足视觉计算专家的苛刻要求。

并将最强的视觉效果引擎与完美的动画工具合二为一，能够胜任诸如机械装配动画、壮观辉煌的建筑效果图等多种任务的最高要求。

4.广告（企业动画） 用动画形式制作的电视广告，是目前备受商家喜爱的一种商品促销手法。企业广告动化的特点是画面生动、活泼，具有很强的视觉冲击力，不会引起观众的厌烦。

## 编辑推荐

《3DS MAX 2009中文版入门与提高》实例源文件，超长时间的演示教学视频。

影响百万人的经典清华版 + 全新改版震撼上市 随书附赠DVD演示光盘 十年经典，独步江湖；秉承清华优良品质，锻造经典读本； 秘笈荟萃，引领潮流：精选主流软件，引领时代风尚，占据前沿高端； 易学易精，一剑封喉：图文并茂，明晰精炼，简单易学，学而能精。

通过学习《3DS MAX 2009中文版入门与提高》，读者可以掌握： 模型的创建与编辑； 复合对象的创建与编辑； 编辑修改器的使用方法及技巧； Patch建模、细分建模及NURBS建模的技法； 材质与贴图的使用方法； 灯光与摄像机的创建与编辑； 实用动画制作技术； 角色动画制作基础； 空间三维文字的制作； 广告片头的制作； 室内效果图的设计与制作

#### 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>