

<<3ds Max2009完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787500684329

10位ISBN编号：7500684320

出版时间：2009-1

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：430

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

3dsMax是一款由Autodesk公司开发的综合设计类三维软件。它功能强大，集成了三维建模、动画及渲染等功能，而且应用广泛，在游戏制作、影视创作和室内设计等各个领域都发挥着重要的作用。

基于以上特征，加上其操作便捷，方便设计者迅速展开工作，在更短的时间内创作出高质量的作品，3dsMax已经成为广大三维设计行业从业人员和爱好者的首选软件。

最新升级的3dsMax2009在细节上增加了许多新功能，进一步丰富了常用的建筑和设计表面的材质库，还为用户提供了精调渲染的操作环境，加快了戏剧化动作角色的动作创建过程，从而简化了复杂场景的处理过程。加速了创作流程，提高了制作流程效率。

3dsMax2009被分割成两个版本，用于游戏和影视制作的3dsMaxEntertainment2009，以及用于建筑、工业设计和视觉效果的3dsMaxDesign2009。

3dsMaxOesign2009包括了3dsMaxEntertainment2009提供的所有特性，还提供了新的“曝光技术（Exposuretechnology）”用于模拟和分析阳光、天空以及人工光源等。

本书则基于3dsMaxDesign12009版本进行讲解。

本书完全按照建立和修改模型、设置材质和贴图、创建灯光和摄影机、制作动画并渲染输出这一三维设计的基本流程安排内容。

全书共分14章，第1章至第13章详细讲解了3dsMax2009的界面布局、对象的基本操作、二维图形和三维几何体的创建、复合对象和可编辑对象的使用、修改器的使用、材质的制作、动画的创建、灯光和摄影机的设置、特效制作以及渲染输出设置等知识，几乎覆盖了3dsMax的全部常用功能。

第14章则安排了3个大型综合实例，分别对应建模、渲染和动画三大重点内容，引导读者将前面学习的知识融会贯通，合理运用。

本书对每一个知识点都安排了实例讲解，旨在让读者在跟随小实例制作的过程中，先通过感性认识，了解该知识点的具体应用。

在随后的“知识点归纳”环节中，进一步对实例中涉及的重要对话框和面板的参数设置加以详细说明，总结归纳，使读者对知识点做到全面把握。

而“实战练习”则是以一个较大的实例对本章所讲的知识进行综合应用，使读者能够了解并掌握各个知识点在实战中的综合使用技巧。

每章最后的“技术提高”环节，帮助读者明确重点难点，把握学习方向，而“技巧总结”环节则会告诉读者一些在应用过程中的小技巧，帮助读者提高工作效率。

本书力求向读者全面完整地介绍3dsMax2009的功能特点与使用技巧，内容全面，讲解细致，实例类型丰富、实用性强，特别适合初次接触该软件的读者自学参考，也可作为教材供各类三维设计培训机构使用。

由于编写时间仓促，书中难免会有错漏之处，敬请广大读者批评指正。

内容概要

本书完全按照建立和修改模型、设置材质和贴图、创建灯光和摄影机、制作动画并渲染输出这一三维设计的基本流程安排内容。

全书共分14章，第1章至第13章详细讲解了3dsMax 2009的界面布局、对象的基本操作、二维图形和三维几何体的创建、复合对象和可编辑对象的使用、修改器的使用、材质的制作、动画的创建、灯光和摄影机的设置、特效制作以及渲染输出设置等知识，几乎覆盖了3ds Max的全部常用功能。

第14章则安排了3个大型综合实例，分别对应建模、渲染和动画三大重点内容，引导读者将前面学习的知识融会贯通，合理运用。

本书力求向读者全面完整地介绍3ds Max 2009的功能特点与使用技巧，内容全面，讲解细致，实例类型丰富、实用性强，特别适合初次接触该软件的读者自学参考，也可作为教材供各类三维设计培训机构使用。

书籍目录

01 3ds Max 2009基础入门 1.1 使用3ds Max 2009工作 1.1.1 进入3ds Max世界 1.1.2 初识3ds Max 2009 1.2 用户界面 1.2.1 熟悉用户界面 1.2.2 视口的组成和基本操作 1.2.3 视口的显示方式 1.3 3ds Max的对象 1.3.1 3ds Max对象的属性 1.3.2 3ds Max文件管理 1.4 系统设置 1.4.1 单位设置 1.4.2 路径配置 1.4.3 项目文件设置 1.5 实战练习 1.6 技术提高 1.6.1 重点难点分析 1.6.2 技巧总结

02 3ds Max的基本对象操作 2.1 场景对象的选择 2.1.1 选择对象的基本方法 2.1.2 选择对象的辅助方式 2.1.3 按颜色选择对象 2.1.4 通过“场景浏览器”选择对象 2.2 场景对象的变换 2.2.1 移动、旋转和缩放操作 2.2.2 克隆操作 2.2.3 镜像操作 2.2.4 对齐操作 2.2.5 阵列操作 2.2.6 间隔操作 2.3 实战练习 2.4 技术提高 2.4.1 重点难点分析 2.4.2 技巧总结

03 基本模型对象的创建 3.1 二维图形 3.1.1 基本二维样条线 3.1.2 扩展二维样条线 3.2 三维几何体 3.2.1 标准几何体 3.2.2 扩展几何体 3.3 实战练习 3.4 技术提高 3.4.1 重点难点分析 3.4.2 技巧总结

04 复合对象的使用 05 可编辑对象的使用 06 3ds Max的修改器 07 认识3ds Max的材质 08 使用贴图增加材质的细节 09 3ds Max的灯光 10 3ds Max的摄影机 11 了解基本动画原理 12 3ds Max的环境和特效 13 渲染技术 14 综合实例

编辑推荐

《3ds Max2009完全学习手册》特色： 3ds Max 2009的界面操作 管理文件和对象 对象的三种基本操作 阵列工具和间隔工具的使用 创建三维几何体 利用超级布尔运算建模 变形修改放样对象 多边形对象各种命令的使用方法 修改器堆栈的应用 使用对象空间修改器和世界空间修改器 材质编辑器的使用 材质/贴占图浏览器的使用 设置贴图坐标 使用3D贴图 标准灯光的应用 光度学灯光在光域网中应用 创建和控制摄影机 使用轨迹编辑器 制作关键帧动画 制作空间扭曲动画和粒子动画 reactor动力学的应用 环境与效果的基本设置 高级照明技术的使用 Merntal Ray和VRay渲染器的应用

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>