第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds max 9完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 9完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787802482777

10位ISBN编号：7802482771

出版时间：2009-1

出版时间：李娜、王玉、 李少勇 北京希望电子出版社，兵器工业出版社 (2009-01出版)

作者：李娜 等 著

页数：688

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

第一图书网, tushu007.com

前言

用于制作计算机动画的软件很多，最流行的当属3dsmax软件。
3dsmax是目前国内应用最广泛的计算机三维设计软件，被用于效果图制作、影视动画制作、产品造型设计等方面。
自问世以来，一直倍受广大设计人员的推崇。
为了满足广大读者的学习需要，我们把自己的教学与实践进行经验总结，奉献给读者，希望能对学习3dsmax的朋友有一定的帮助。
本书共分为18章，第l章至第14章为基础知识讲解，每章的后面又利用操作实例对讲解的知识点进行巩固；第15章至第18章为综合实例。
其主要内容如下：第1章简单介绍3dsmax9的前景、功能、基本概念及对象等。
第2章主要讲解有关3dsmax工作环境中各个区域以及部分常用工具的使用方法，其中包括文件的打开与保存、物体的创建及选择、动作的位移方法，组的使用、物体的复制和视图的控制及调整等内容。
第3章介绍如何在3dsmax9中使用【几何体】面板及【图形】面板中的工具进行基础建模，使读者对基础建模有所了解，并掌握基础建模的方法，为深入学习3dsmax9打下扎实的基础。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds max 9完全自学手册>>

内容概要

《3ds Max 9完全自学手册(中文版)》是根据使用3dsmax制作三维动画、模型和效果图的特点，并结合众多设计人员的制作经验而编写的。

书中介绍了3dsmax9的基本操作，包括熟悉工作环境、变换对象操作、熟悉坐标系统等，详细讲解了创建基础三维模型、创建建筑场景模型、使用编辑修改器建模、二维图形建模、复合对象建模、网格建模、多边形建模、面片建模、NURBS建模、使用材质编辑器、设置材质与贴图、使用灯光与摄像机、设置环境与效果、粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画以及高级动画技术等知识。

《3ds Max 9完全自学手册(中文版)》在介绍3dsmax9软件的同时结合实例进行讲解，这些实例包括产品效果图设计、室内外场景效果图设计、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效制作等内容。

《3ds Max 9完全自学手册(中文版)》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，附带的DVD光盘教学有如老师亲自授课的效果，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为三维动画制作和效果图制作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三维设计培训班的教材。

《3ds Max 9完全自学手册(中文版)》配套的DVD光盘包含了书中多个实例的视频教学文件、源文件和素材文件。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds max 9完全自学手册>>

书籍目录

第1章 3ds max 9概述1.1 3ds max 9的应用1.1.1 应用于影视特效制作领域1.1.2 应用于游戏开发领域1.1.3 应用于视觉效果图设计行业1.1.4 广告(企业动画)1.1.5 媒体、影视娱乐1.1.6 建筑装饰1.1.7 机械制作及工业设计1.1.8 医疗卫生1.1.9 军事科技及教育1.1.10 生物化学工程1.2 3ds max 9的基本概念1.2.1 3ds maX 9中的对象1.2.2 3ds max 9的材质与贴图1.2.3 3ds max 9的动画1.3.3 ds maX 9安装1.3.1 3ds max 9的软硬件要求1.3.2 3dsmaX 9安装第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 文件的打开与保存2.2.1 打开文件2.2.2 保存文件2.3 场景中物体的创建2.4 对象的选择2.4.1 单击选择2.4.2 工具选择2.4.3 区域选择2.4.4 范围选择2.5 使用组2.5.1 组的建立2.5.2 打开组2.5.3 关闭组2.5.4 结合组2.5.5 取消组2.5.6 炸开组2.5.7 分离组2.6 移动、旋转和缩放物体2.7 坐标系统2.8 复制物体2.8.1 最基本的复制方法2.8.2 镜像复制2.9 使用阵列工具2.10 使用对齐工具2.1l 上机指导2.11.1 打开的门2.11.2 弧形楼梯2.11.3 挂表的制作第3章 基础建模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3.1.10 创建平面3.2 3ds maX9的样条线建模3.2.1 创建线3.2.2 创建圆3.2.3 创建弧3.2.4 创建多边形3.2.5 创建文本3.2.6 创建截面3.2.7 创建矩形3.2.8 创建椭圆3.2.9 创建圆环3.2.10 创建星形3.2.11 创建螺旋线3.3 应用编辑样条线修改器3.3.1 修改【顶点】选择集3.3.2 修改【分段】选择集3.3.3 修改【样条线】选择集3.4 上机指导3.4.1 倒角文字3.4.2 浮雕文字3.4.3 制作衣架3.4.4 室内框架外观3.4.5 吧椅第4章 对象编辑4.1 复合对象类型4.2 使用布尔对象建模4.2.1 并集运算4.2.2 交集运算4.2.3 差集运算4.2.4 切割运算4.2.5 布尔其他选项4.2.6 使用布尔的注意事项4.3 创建放样对象4.3.1 使用获取路径和获取图形按钮4.3.2 控制曲面参数4.3.3 改变路径参数4.3.4 设置蒙皮参数4.3.5 变形窗口界面4.3.6 应用缩放变形4.3.7 应用扭曲变形4.3.8 修改放样次对象4.3.9 比较形状4.4 上机指导4.4.1 窗帘4.4.2 桌布4.4.3 手机4.4.4 休闲躺椅4.4.5 鼠标第5章 编辑修改器5.1 编辑修改器使用界面5.1.1 初识编辑修改器5.1.2 编辑修改器面板介绍5.2 编辑修改器使用的相关概念5.2.1 编辑修改器的公用属性5.2.2 对象空间和世界空间5.2.3 对单个对象或对象的选择集使用编辑修改器5.2.4 在次对象层次应用编辑修改器5.2.5 塌陷堆栈5.3 典型编辑修改器的使用5.3.1 车削编辑修改器5.3.2 挤出编辑修改器5.3.3 倒角剖面编辑修改器5.3.4 弯曲编辑修改器5.3.5 实例5.4 上机指导5.4.1 石头5.4.2 浴缸和水龙头5.4.3 酒瓶5.4.4 罗马柱第6章 材质与贴图6.1 材质概述6.2 材质编辑器与材质／贴图浏览器6.2.1 材质编辑器6.2.2 材质／贴图浏览器6.3 标准材质6.3.1 【明暗器基本参数】卷展栏6.3.2 【基本参数】卷展栏6.3.3 【扩展参数l卷展栏6.3.4 【贴图】卷展栏6.4 上机指导6.4.1 黄金金属材质6.4.2 沙粒金金属材质6.4.3 不锈钢材质6.4.4 瓷器材质6.4.5 地面反射材质6.4.6 镜子材质6.4.7 多维次物体材质——包装盒6.4.8 玻璃材质6.4.9 渐变材质6.4.10 凹凸贴图材质.皮革6.4.11 组合材质6.4.12 塑料材质第7章 灯光照明技术7.1 了解照明的基础知识7.1.1 自然光、人造光和环境光7.1.2 标准的照明方法7.1.3 阴影7.2 了解灯光类型7.2.1 聚光灯7.2.2 泛光灯7.2.3 平行光7.2.4 天光7.3 灯光的共同参数卷展栏7.3.1 【常规参数】卷展栏7.3.2 【强度／颜色／衰减】卷展栏7.3.3 【高级效果】卷展栏7.3.4 【阴影参数】卷展栏7.3.5 【阴影贴图参数】卷展栏7.3.6 【大气和效果】卷展栏7.4 摄影机7.4.1 认识摄影机7.4.2 摄影机共同的参数7.5 上机指导7.5.1 真实的阴影7.5.2 灯光投影7.5.3 日景灯光设置7.5.4 夜景灯光设置7.5.5 静态效果的表现第8章 高级建模8.1 网格建模8.1.1 公用属性8.1.2 顶点模式8.1.3 边模式8.1.4 面模式8.2 面片栅格8.2.1 面片的相关概念8.2.2 使用编辑面片编辑修改器8.2.3 面片对象的次对象模式8.3 多边形建模8.3.1 公用属性卷展栏8.3.2 顶点编辑8.3.3 边编辑8.3.4 边界编辑8.3.5 多边形和元素编辑8.4 NURBS建模8.4.1 NURBS建模简介8.4.2 NURBS曲面和NURBS曲线8.4.3 NURBS对象工具面板8.4.4 创建和编辑曲线8.4.5 创建和编辑曲面8.5 上机指导8.5.1 车轮8.5.2 沙发靠垫8.5.3 苹果第9章 高级材质和渲染9.1 使用光线跟踪材质9.1.1 光线跟踪基本参数9.1.2 光线跟踪扩展参数9.1.3 光线跟踪器控制卷展栏9.1.4 贴图9.2 复合材质9.2.1 混合材质9.2.2 合成材质9.2.3 双面材质9.2.4 多维／子对象材质9.2.5 顶／底材质9.2.6 壳材质9.3 memalray渲染9.3.1 mentalray首选项9.3.2 mentalray材质和明暗器9.3.3 mentalray灯光和阴影9.4 高级照明9.4.1 光跟踪器9.4.2 光能传递9.5 上机指导9.5.1 光跟踪器渲染9.5.2 光能传递渲染第10章 环境与效果第11章 Video Post视频处理及粒子系统第12章 动画制作技术第13章 层次链接和空间扭曲第14章 reactor力学反馈系统第15章 常用三维文字的制作第16章 广告片头设计第17章 动画场景练习——暴风雪中的教堂第18章 室内效果图设计

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max 9完全自学手册(中文版)》特色：技术手册 全面系统地讲解3ds Max三维设计软件的实用技术 行业典范 针对行业的需求和应用，设计典型的行业经典案例操作技巧 丰富简练的操作练习，学习变得轻松、简单、快捷DVD包括5000多张专业贴图素材、近3000个专业效果图配景素材及源文件、65段共计近1000分钟的多媒体全程语音视频教学

第一图书网, tushu007.com

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