

<<3ds Max 2009精华教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009精华教程>>

13位ISBN编号：9787121095825

10位ISBN编号：7121095823

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：数码创意

页数：341

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>

## <<3ds Max 2009精华教程>>

### 前言

3ds Max是目前最优秀的三维动画制作软件之一，从简单的单帧图像设计到影视包装和游戏动画的制作，3ds Max的应用领域日趋广泛是我们业内人士众所周知的，它引领着整个三维动画时代的发展方向。

随着计算机网络的普及和数字技术的发展，人们迎来了“数字化时代”。

2008年2月12日Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) 宣布推出Autodesk 3ds Max建模、动画和渲染软件的两个新版本。

该软件是用于开发游戏的领先创造工具。

该公司推出了面向娱乐专业人士的Autodesk 3ds Max 2009，同时也首次推出3ds Max Design 2009，这是一款专门为建筑师、设计师以及可视化专业人士量身定制的3D应用软件。

Autodesk 3ds Max的两个版本均提供了新的渲染功能.增强了与包括Revit软件在内的行业标准产品之间的互通性.以及更多的节省大量时间的动画和制图工作流程工具。

3ds Max Design 2009还提供了灯光模拟和分析技术。

Autodesk 3ds Max 2009的主要功能包括：简化重复工作流的新推出的 Reveal渲染工具包以及模拟现实中表面状态的ProMaterials素材库。

这一版本还带来了众多Biped的改进以及新型UV编辑工具。

经过改进的OBJ和Autodesk FBX文件格式的输入与输出大幅提高了与Autodesk Midbox、Autodesk Maya、Autodesk MotionBuilder软件程序和其他第三方应用软件之间的互通性。

此外，一种新型场景设置技术，即Recognize.与Revit Architecture 2009一起显著改善了应用软件的工作流程。

## 内容概要

本书中全面介绍了3ds Max 2009中文版的主要功能和面向实际的应用技巧，并由易到难地讲解了一系列行之有效的实训项目。

前六章，主要介绍3ds Max 2009的应用领域、特点、基本术语及基本工具，让读者熟悉3ds Max 2009的操作界面和各种操作技巧，然后依次介绍了各种基本工具创建对象的方法，以便为学习后面的内容打下坚实的基础。

后两章围绕精彩实例进行讲解，步骤详细，重点突出，应用范例部分列举了多个典型实例，以“软件技能”和“实例创意”相结合，系统地讲解了3ds Max在家居效果图制作和工业造型设计中的应用。

读者可以在掌握软件功能的基础上，通过详细的设计分析和制作过程的剖析，将软件功能和行业应用紧密地结合起来。

本书还附赠一张多媒体教学光盘，内含书中部分精彩实例的多媒体教学演示文件，以及书中所用到的素材，将大大方便读者的学习使用。

## 书籍目录

01 软件介绍与新增功能 1.1 3ds Max 9软件简介 1.1.1 3ds Max的应用领域 1.1.2 3ds Max 2009的概述  
1.1.3 如何安装3ds Max 2009 1.1.4 3ds Max 2009的基本操作界面 1.1.5 视图显示方式 1.2 用户界面详解  
1.2.1 菜单栏 1.2.2 主工具栏 1.2.3 创建面板 1.2.4 创建标准基本体 1.2.5 长方体 1.2.6 圆锥体 1.2.7  
球体 1.2.8 几何球体 1.2.9 圆柱体 1.2.10 管状体 1.2.11 圆环 1.2.12 茶壶 1.2.13 四棱锥 1.2.14 平面  
1.3 扩展基本体 1.4 图形创建面板 1.4.1 线 1.4.2 矩形 1.4.3 弧 1.4.4 圆环 1.4.5 创建二维图形 1.5 3ds  
Max 2009新增功能 1.5.1 ViewCube 1.5.2 SteeringWheels 1.5.3 光度学灯光 1.5.4 ProMaterials 1.5.5  
mental ray工具材质 1.5.6 样条线贴图 1.5.7 渲染帧窗口 1.5.8 mental ray渲染选项

02 基础建模 2.1 制作  
别墅模型 2.1.1 使用标准长方体制作墙体模型 2.1.2 使用切角长方体制作窗户模型 2.1.3 使用长方体  
和棱柱体制作屋顶模型 2.1.4 使用长方体制作二层屋檐和一层护栏 2.1.5 制作门和门框模型 2.2 利用  
车削修改器制作酒器模型 2.2.1 绘制并编辑高脚杯截面图形 2.2.2 使用车削修改器生成高脚杯模型  
2.2.3 绘制并编辑啤酒杯截面图形 2.2.4 使用车削修改器生成啤酒杯模型 2.2.5 绘制并编辑酒瓶截面图  
形 2.2.6 使用车削修改器生成酒瓶模型 2.2.7 绘制瓶盖截面图形 2.2.8 使用车削修改器生成瓶盖模型  
2.3 利用倒角剖面修改器制作标识模型 2.3.1 添加背景图像 2.3.2 绘制标识轮廓 2.3.3 编辑图形轮廓  
2.3.4 倒角剖面修改 2.4 利用倒角修改器制作立体文字 2.4.1 创建文本 2.4.2 添加倒角修改 2.5 制作建  
筑模型 2.5.1 制作主体造型 2.5.2 制作门窗模型 2.5.3 制作楼梯模型 2.5.4 完善场景模型 2.5.5 制作  
材质 2.5.6 布置灯光

03 修改建模 04 复合、复制建模 05 材质与贴图 06 灯光与渲染 07 家居效果图制作 08  
工业造型设计

章节摘录

当焦散启用时不透明阴影：启用此选项后，阴影为不透明。

禁用此选项后，阴影可以部分透明。

默认设置为启用。

“全局照明（GI）”选项组 启用：启用此选项后，mental ray渲染器计算全局照明。

默认设置为禁用状态。

每采样最大光子数：设置使用多少光子来计算全局照明。

增加此值使全局照明产生较少噪波，但同时变得更模糊。

减小此值使全局照明产生较多噪波，但同时减轻模糊效果。

采样值越大，渲染时间越长。

默认设置为500。

最大采样半径：启用此选项后，使用微调器设置光子大小。

禁用此选项后，光子按整个场景半径的1 / 10计算。

最大采样半径默认设置为禁用状态。

微调器默认设置为1.0。

“体积”选项组 每采样最大光子数：设置用于着色体积的光子数。

默认值为100。

最大采样半径：选择此复选框后，使用微调器设置光子大小。

取消选择此复选框后，每个光子的大小按场景范围的1 / 10计算。

该复选框默认为未选择状态，默认设置为1.0。

“光子贴图”选项组 读取 / 写入文件：启用此选项后，mental ray渲染器将光子贴图保存到.pmap文件或加载一个现有文件。

“重建”的状态决定是保存还是加载.pmap文件。

## <<3ds Max 2009精华教程>>

### 编辑推荐

《3ds Max 2009精华教程》实例部分的讲解，步骤详细，重点突出，以“软件技能”和“实例创意”相结合，系统地讲解在室内效果图制作和工业造型设计中的应用，读者可以在掌握软件功能的基础上，通过详细的设计分析和制作过程的剖析，将软件功能和行业应用紧密地结合起来。

《3ds Max 2009精华教程》内容翔实，结构清晰，在讲解上由浅入深，循序渐进，语言生动，图文并茂，步骤简洁，为读者提供了轻松愉悦的学习氛围。《3ds Max 2009精华教程》是集基础和实例为一体的综合性教材，具有很强的实用性和指导性，非常适合三维动画从事人员和三维动画爱好者学习使用，同时也可以作为社会相关培训班的理想教材。

110多个软件知识点理论讲解    200多分钟多媒体视频教程    6个典型优秀实例    随书光盘涉及《3ds Max 2009精华教程》所有实例的模型和贴图辅助学习

<<3ds Max 2009精华教程>>

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>