

<<3DS MAX 2009中文版从新手到>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2009中文版从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787302211471

10位ISBN编号：7302211477

出版时间：2010-2

出版时间：清华大学出版社

作者：韩翠英 等编著

页数：346

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

3ds Max是Autodesk公司开发的一款功能强大、应用领域广泛的三维动画软件。

本书系统介绍了3ds Max 2009的强大功能,并配合有针对性的实例来引导读者学习和创作。

全书共分12章,包括3ds Max操作基础、对象的变换、编辑修改器、灯光、材质、贴图、动画控制器、空间扭曲、粒子系统、渲染、特效以及3ds Max中环境的布置方法等模块。

本书每章中都安排了精彩的实例,能够使读者通过操作案例学习知识和思路,达到双管齐下的效果。

1.本书内容简介 第1章介绍3ds Max 2009的基础操作以及软件的特性;第2章介绍3ds Max的基础建模,包括样条线编辑方法、文本工具的应用方法、挤出修改器、旋转修改器、弯曲修改器、扭曲修改器等使用方法;第3章介绍复合建模方法,包括放样、布尔运算、一致、散布、ProBoolean、ProCutter等。

第4章介绍高级建模模块,综合介绍了3ds Max的多边形建模;第5章介绍材质的艺术,介绍3ds Max中的材质;第6章介绍贴图部分,介绍贴图的类型以及使用方法、特性等。

第7章介绍贴图坐标的使用方法;第8章介绍3ds Max灯光和摄像机;第9章介绍3ds Max的动画实现方法;第10章介绍3ds Max的环境以及环境特效的使用方法;第11章介绍3ds Max的粒子系统,包括时下流行的PF粒子系统等;第12章介绍视频后期合成,包括影视后期特效,例如镜头效果等。

2.本书主要特色 本书采用基础理论知识和实例相结合的方法讲解3ds Max的功能,使读者在了解软件理论知识的基础上,通过具体实践加深理解所学到的知识,从而真正掌握3ds Max建模和动画、特效等制作的能力。

实例操作在学习完一个知识点后,利用典型的案例及时引导读者巩固一下所学内容,通过这些练习可以使读者能够更加牢固地掌握操作要点,加强读者的实际操作能力。

实例应用在每章的合适位置都提供了这样一个知识模块,在该模块中利用一些特殊性的案例来提高读者对3ds Max的综合操作能力,同时还为用户以后的设计道路提供了新的思路。

随书光盘本书为实例配备了视频教学文件,读者可以通过视频文件更加直观地学习3ds Max 2009的三维动画制作知识。

3.本书使用对象 本书将案例融入到每个知识点中,使读者在掌握理论知识的同时,动手能力也得到同步提高。

本书适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初级读者,也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业以及社会各类3ds Max培训班的基础教材。

内容概要

3ds Max是Autodesk公司开发的一款功能强大、应用领域广泛的三维动画软件。

本书系统介绍了3ds Max 2009的强大功能，并配合有针对性的实例来引导读者学习和创作。

全书共分12章，包括3ds Max操作基础、对象的变换、编辑修改器、灯光、材质、贴图、动画控制器、空间扭曲、粒子系统、渲染、特效以及3ds Max中环境的布置方法等模块。

本书光盘提供本书实例完整素材文件和全程配音视频教学文件。

本书适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初级读者，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业以及社会各类3ds Max培训班的基础教材。

书籍目录

01 3ds Max操作基础 1.1 3ds Max概述 1.1.3步定义工作环境 1.3.4步学会选择物体 1.4.3种变换物体方式 1.5.3种复制物体方式 1.6 组合物体 1.7 对齐物体 1.8 高手答疑 02 基础建模 2.1 模型设计概要 2.2 倒角金属字 2.3 艺术花瓶 2.4 制作法兰 2.5 制作折扇 2.6 制作冰块模型 2.7 制作山水效果 2.8 时尚手镯 2.9 制作草帽 2.10 高手答疑 03 复合建模 3.1 复合建模概要 3.2 白玉花瓶 3.3 山间公路 3.4 宁静家园 3.5 液晶显示器 3.6 座钟细模 3.7 破裂的酒杯 3.8 高手答疑 04 高级建模 4.1 多边形布线法则 4.2 制作牙膏 4.3 制作茶杯 4.4 制作海鸥 4.5 制作干纸鹤 4.6 制作吧椅 4.7 高手答疑 05 材质的艺术 5.1 材质与贴图的概念和构成 5.2 认识材质编辑器 5.3 尊贵的狗狗——标准材质 5.4 真实的玻璃球——光线跟踪 5.5 餐具静物——多维/子对象 5.6 破旧的家具 5.7 Maly的生活 5.8 高手答疑 06 纹理贴图 6.1 关于贴图的概述 6.2 认识贴图通道 6.3 小鸟的乐园——位图贴图 6.4 湖光山色——光线跟踪 6.5 水果静物——噪波贴图 6.6 磨砂金属——质感表现 6.7 常见玻璃材质——反射/折射 6.8 高手答疑 07 贴图坐标的应用 7.1 认识贴图坐标 7.2 纠正油库的贴图 7.3 展开油罐的UV 7.4 烘焙法线贴图 7.5 高手答疑 08 照明创意设计 8.1 灯光的颜色理论 8.2 模拟夜晚光照 8.3 模拟傍晚光照 8.4 模拟正午光照 8.5 模拟早上光照 8.6 高手答疑 09 三维动画 9.1 动画设计理论 9.2 文本落版动画 9.3 开卷有益 9.4 紧急行动 9.5 文本聚集特效 9.6 银河星系 9.7 文本描绘 9.8 高手答疑 10 典型环境特效 10.1 设计理论概述 10.2 打造游戏场景 10.3 朦胧山谷 10.4 阳光明媚 10.5 宁静夜晚 10.6 高手答疑 11 粒子特效 11.1 粒子特效概述 11.2 模拟下雨效果 11.3 火焰拖尾 11.4 雪花飞舞 11.5 恐龙末日 11.6 数码时代 11.7 新中国 11.8 高手答疑 12 视频后期合成 12.1 谈后期合成的地位 12.2 设计转场效果 12.3 日当正午 12.4 花纹拖尾 12.5 拖尾 12.6 完美星空 12.7 高手答疑

章节摘录

菜单栏 和所有的软件相同, 3ds Max也提供了丰富的菜单命令, 包括开始、编辑、工具、组、视图、创建、修改器、角色、动力学系统、动画、图形编辑和渲染等。

工具栏 位于菜单栏的下面, 是由许多图标或者按钮组成的。

该工具栏包含一些在操作中经常使用的工具, 即快捷工具栏。

命令面板 在3ds Max 2009的视图区域右侧是命令面板区域。

该区域是3ds Max的核心部分。

在这个区域中包含了绝大部分的工具和命令。

用户在场景中建立各种物体, 并对其进行修改的工作基本上都是通过这里的工具和命令来完成的。

视图区 整个界面的主要部位就是视图区域。

在这里人们可以使用视图从不同的角度和以不同的显示方式来观察场景。

默认的情况下, 视图区域分为4个区域, 其中右下角的视图可以以任意角度显示场景。

视图控制 该区域位于屏幕的右下角。

整个区域中的工具主要用于控制视图的显示以及动画属性的配置。

脚本输入 该区域是专门为使用Max script的用户设计的输入框, 可以在这里通过键入程序语句来达到使用软件的效果。

动力学 动力学工具面板位于整个界面的最左侧, 其主要功能是用于动力学设置。

该面板中所有的创建工具都可以在创建命令面板中找到。

编辑推荐

《3DS MAX 2009中文版：从新手到高手》DVD光盘内容：24段全程配音教学视频，50个书中实例完整文件。

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>