第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009入门、进阶 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009入门、进阶与提高>>

13位ISBN编号：9787121098000

10位ISBN编号：7121098008

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：376

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

每位读者都希望找到适合自己阅读的图书，通过学习掌握软件功能，提高实战应用水平。
本着一切从读者需要出发的理念，我们精心编写了《入门进阶提高》丛书，通过“学习基础知识”、“精讲典型实例”和“自己动手练”这三个过程，让读者循序渐进地掌握各软件的功能和使用技巧。
随书附带的多媒体光盘更可帮助读者掌握知识、提高应用水平。

本套丛书的编写结构　《入门进阶提高》系列丛书立意新颖、构意独特，采用“书＋多媒体教学光盘”的形式，向读者介绍各软件的使用方法。
本系列丛书在编写时，严格按照“入门”、“进阶”和“提高”的结构来组织安排学习内容。

入门——基本概念与基本操作　快速了解软件的基础知识。
这部分内容对软件的基本知识、概念、工具或行业知识进行了介绍与讲解，使读者可以很快地熟悉并能掌握软件的基本操作。

进阶——典型实例　通过学习实例达到深入了解各软件功能的目的。
本部分精心安排了一个或几个典型实例，详细剖析实例的制作方法，带领读者一步一步进行操作，通过学习实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力。

提高——自己动手练　通过自己动手的方式达到提高的目的。
精心安排的动手实例，给出了实例效果与制作步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。

答疑与技巧　选择了读者经常遇到的各种疑问进行讲解，不仅能够帮助解决学习过程中的疑难问题，及时巩固所学的知识，还可以使读者掌握相关的操作技巧。

本套丛书的特点　作为一套定位于“入门”、“进阶”和“提高”的丛书，它的最大特点就是结构合理、实例丰富，有助于读者快速入门，提高在实际工作中的应用能力。

结构合理、步骤详尽　本套丛书采用入门、进阶、提高的结构模式，由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作，详细剖析了实例的制作方法和设计思路，帮助读者快速提高对软件的操作能力。

快速入门、重在提高　每章先对软件的基本概念和基本操作进行讲解，并渗透相关的设计理念，使读者可以快速入门。
接下来安排的典型实例，可以在巩固所学知识的同时，提高读者的软件操作能力。

图解为主、效果精美　图书的关键步骤均给出了清晰的图片，对于很多效果图还给出了相关的说明文字，细微之处彰显精彩。
每一个实例都包含了作者多年的实践经验，只要动手进行练习，很快就能掌握相关软件的操作方法和技巧。

举一反三、轻松掌握　本书中的实例都是在大量工作实践中挑选的，均具有一定的代表性，读者在按照实例进行操作时，不仅能轻松掌握操作方法，还可以做到举一反三，在实际工作和生活中实现应用。

丛书的实时答疑服务　为了更好地服务于广大读者和电脑爱好者，加强出版者与读者的交流，我们推出了电话和网上答疑服务。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《3ds Max 2009入门、进阶与提高》详细介绍了3ds Max 2009的基本操作，主要内容包括对象的基本操作、二维线形转换为三维对象的方法、三维对象的修改编辑、材质和贴图的应用、灯光和摄影机的创建与布置、三维动画的制作以及渲染和后期处理等。
熟练掌握本书的知识，定能使您在三维设计领域有一个全新的提高。

《3ds Max 2009入门、进阶与提高》采用“ 入门-进阶-提高 ”的结构进行编排，循序渐进地讲解相关知识，并通过典型实例进行操作实战，从而巩固所学内容，突出知识的实用性和可操作性。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009入门、进阶 >

书籍目录

第1章 初识3ds Max 2009 11.1 3ds Max 2009概述 21.1.1 3ds Max 2009的特色功能 21.1.2 3ds Max 2009的应用领域 31.1.3 3ds Max 2009的新特性 51.1.4 安装3ds Max 2009的配置需求 71.2 3ds Max 2009的启动和退出 81.2.1 3ds Max 2009的启动 91.2.2 3ds Max 2009的退出 101.3 3ds Max 2009的界面 111.3.1 认识3ds Max 2009的工作界面 111.3.2 管理工作界面 161.3.3 自定义工作界面 171.4 配置3ds Max 2009的工作环境 211.4.1 【首选项设置】对话框 211.4.2 配置路径 221.4.3 单位设置 251.5 3ds Max 2009的基本操作 261.5.1 新建文件 261.5.2 保存文件 271.5.3 复位场景 281.5.4 自动备份文件 281.5.5 打开文件 301.5.6 合并文件 311.5.7 导入和导出文件 31第2章 创建基本对象 342.1 入门——基本概念和基本操作 352.1.1 标准基本体 352.1.2 扩展基本体 382.1.3 二维图形对象建模 402.2 进阶——制作电脑桌和显示器 412.2.1 制作电脑桌 422.2.2 制作显示器 472.2.3 制作显示器底座 532.2.4 组合对象 562.3 提高——自己动手练 572.3.1 沙发的制作 582.3.2 八角桌的制作 592.4 答疑与技巧 62第3章 对象的基本操作 643.1 入门——基本概念和基本操作 653.1.1 对象的命名以及颜色设置 653.1.2 选择对象 663.1.3 变换对象 703.1.4 坐标轴和轴心 733.1.5 复制对象 743.1.6 对齐对象 763.1.7 对象的捕捉和组合 783.2 进阶——制作麻将桌 803.2.1 制作桌面 813.2.2 制作支架 833.3 提高——自己动手练 853.3.1 DNA分子链的制作 853.3.2 垃圾筒的制作 883.4 答疑与技巧 92第4章 二维线形转换为三维对象 934.1 入门——基本概念和基本操作 944.1.1 【修改】命令面板 944.1.2 挤出修改器命令面板 974.1.3 车削修改器命令面板 984.1.4 倒角修改器命令面板 1024.1.5 倒角剖面修改器命令面板 1044.2 进阶——典型实例制作 1084.2.1 制作百叶窗 1084.2.2 制作旋转楼梯 1144.2.3 制作画框 1184.2.4 制作圆桌凳 1224.2.5 制作罗马柱 1274.3 提高——自己动手练 1314.3.1 石凳的制作 1314.3.2 装饰柱的制作 1344.3.3 方格木门的制作 1364.3.4酒吧吧台的制作 1384.4 答疑与技巧 139第5章 三维对象的修改编辑 1425.1 入门——基本概念和基本操作 1435.1.1 锥化修改器命令面板 1435.1.2 弯曲修改器命令面板 1455.1.3 噪波修改器命令面板 1475.1.4 晶格修改器命令面板 1505.1.5 FFD修改器命令面板 1535.2 进阶——典型实例制作 1575.2.1 制作冰激凌 1575.2.2 制作弧形椅 1615.2.3 制作床垫 1655.2.4 制作装饰灯 1675.2.5 制作花钵 1725.3 提高——自己动手练 1785.3.1 沙发抱枕的制作 1785.3.2 锥形钢架的制作 1815.4 答疑与技巧 183第6章 材质和贴图的应用 1846.1 入门——基本概念和基本操作 1856.1.1 材质编辑器 1856.1.2 标准材质 1896.1.3 材质的贴图通道 1926.1.4 复合材质 1946.1.5 贴图 2006.1.6 材质的应用 2046.1.7 UVW贴图坐标的使用 2066.2 进阶——典型实例制作 2096.2.1 制作金属材质茶壶 2096.2.2 制作棋盘格贴图 2126.2.3 制作清玻璃茶几 2156.2.4 制作布纹材质 2176.2.5 制作砖墙材质 2216.3 提高——自己动手练 2246.3.1 大理石材质的制作 2246.3.2 磨砂玻璃材质的制作 2276.3.3 折射材质的制作 2316.4 答疑与技巧 236第7章 灯光与摄影机 2387.1 入门——基本概念和基本操作 2397.1.1 灯光的基础知识 2397.1.2 常用的灯光类型 2407.1.3 设置灯光参数 2427.1.4 摄影机的类型 2467.1.5 摄影机的参数 2477.1.6 创建灯光 2497.1.7 创建摄影机 2527.2 进阶——典型实例制作 2537.2.1 制作室内灯光 2537.2.2 制作自由线光源效果 2617.2.3 光域网的使用 2657.3 提高——自己动手练 2687.3.1 居室射灯的制作 2687.3.2 室外效果图的制作 2707.3.3 阳光照射效果的制作 2787.4 答疑与技巧 280第8章 动画制作 2818.1 入门——基本概念和基本操作 2828.1.1 基础动画的设置 2828.1.2 动画控制器 2858.1.3 使用约束限制运动 2868.1.4 轨迹视图 2878.1.5 粒子系统 2888.1.6 空间扭曲 2898.1.7 制作反应器动画 2918.2 进阶——典型实例制作 2948.2.1 制作地球公转效果 2948.2.2 制作雪景 2998.2.3 制作镜片撞碎效果 3068.2.4 制作钻石落盘效果 3128.3 提高——自己动手练 3178.3.1 制作摄影机动画 3178.3.2 制作文字标版动画 3238.4 答疑与技巧 329第9章 渲染和后期处理 3319.1 入门——基本概念和基本操作 3329.1.1 渲染的常用方法 3329.1.2 渲染的类型 3349.1.3 渲染参数 3359.1.4 后期处理 3399.2 进阶——典型实例制作 3429.2.1 利用全景导出器渲染场景 3429.2.2 利用光跟踪器渲染场景 3459.2.3 调整色彩 3479.2.4 利用mental ray渲染器渲染场景 3499.3 提高——自己动

第一图书网, tushu007.com

手练 3529.3.1 制作建筑素描效果图 3529.3.2 柔化图像 3569.3.3 为效果图添加背景 3599.4 答疑与技巧 363

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