第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX9课堂实录>>

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX9课堂实录>>

13位ISBN编号：9787302174899

10位ISBN编号：730217489X

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：汪美玲

页数：271

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

3ds Max 9是世界上最知名的三维动画软件之一，它在建筑、动画、游戏制作等方面有着优越的技术，不管是面对高品质的效果图还是复杂庞大的场景，或者是高难度的动画效果，3ds Max 9都可以完全满足大家的要求，随着软件版本的不断提升，软件自身的功能也在日益完善，同时也满足和方便了众多设计师的需求。
日前，在中国广大3ds Max爱好者的企盼下，Autodesk公司终于推出了全新的3ds Max 9中文版，这无非是一个惊喜！
全书分为18课，由浅入深，循序渐进，并通过图解说明的办法提高读者学习的效率。
本书详细地介绍了3ds Max 9的建模、材质、灯光和渲染等方面的应用，为了使读者朋友们在短时间内掌握3ds Max 9的精髓，全书每一课都有一个实例，读者朋友们可以通过学习实例与前面所学的知识融会贯通，可以加深印象，而且每个实例都配有丰富的图片和文字说明，让每一个步骤都简单明了。
本书充分地考虑到读者朋友们学习3ds Max 9的方式，把每一课的内容都做详细的介绍，并且通过实例的制作来消化前面所学的内容，非常容易上手的同时也不容易忘记前面所学的内容。
本书通过对实例制作的方式加深读者朋友们对学习内容的印象，可以让读者朋友们迅速地掌握3ds Max 9的技术和内容。
本书主要是针对初、中级读者，在内容上力求照顾到不同层次的读者，既能让初学者通过学习本书一步一步地从入门入手学起，也可以让已经具有一定基础的朋友学习到比较深入一些的知识，本书在进行知识讲解的同时，兼顾了实际的操作，同时还配有详细的小知识讲解，因此对初、中级用户来说本书是一本非常好的入门教材和参考手册。
在本书所赠送的光盘中有每个实例的场景文件和素材文件，读者朋友可以在学习的过程中省去很多不必要的麻烦，提高了学习的效率，配套光盘所有的素材只限个人学习使用，严禁用于其他用途。
祝愿所有的读者朋友们能早日掌握3ds Max 9的技术，并走向自己理想的岗位。
感谢您选择本书，也衷心希望本书能对提高您的制作水平有所帮助，由于时间紧迫，书中难免有疏漏之处，敬请广大读者朋友指正。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书从3ds Max 9的基础入手，由从浅入深，非常适合没有3ds Max基础的读者使用。
并以实例贯穿全书内容，对建模、材质、灯光、动画、渲染和摄像机等多方面进行了详细的介绍。
题材丰富，步骤详细清晰，紧扣3ds Max 9的主要功能，可以让读者朋友们通过对实例的学习熟练地掌握3ds Max 9的使用技巧和方法。
本书由业内资深的设计师精心设计编著，内容丰富，图文并茂，所附光盘包含书中各实例的素材文件和场景文件，以及案例的视频教学文件。
非常方便读者朋友们学习使用。
本书适合初、中级用户使用，非常适合自学，也可以作为计算机美术专业的教材和参考手册。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX9课堂实录>>

书籍目录

第01课 3ds max 9基础知识 1.1 基础知识讲解 1.1.1 3ds max 9的运行环境 1.1.2 3ds max 9的启动与退出 1.1.3 如何获取设计材质 1.1.4 如何学好3ds Max 1.1.5 自定义用户界面 1.2 课后练习 第02课 创建三维造型 2.1 基础知识讲解 2.1.1 创建标准几何体 2.1.2 创建扩展几何体 2.2 实例应用：椅子制作 2.3 拓展训练：电脑桌 2.4 课后练习第03课 复合物体的应用 3.1 基础知识讲解 3.1.1 图形合并的应用 3.1.2 ProBoolean的应用 3.1.3 放样概念 3.1.4 单截面放样的应用 3.1.5 多截面放样的应用 3.1.6 拟合变形 3.2 实例应用：制作罗马柱 3.3 拓展训练：制作刷子 3.4 课后练习第04课 三维修改命令 4.1 基础知识讲解 4.1.1 编辑网格的应用 4.1.2 自由变形（FFD）的应用 4.1.3 弯曲的应用 4.2 实例应用：玩具飞机制作 4.3 拓展训练：制作水龙头 4.4 课后练习第05课 二维图像的创建 5.1 基础知识讲解 5.1.1 创建二维图形 5.1.2 二维图形的修改 5.2 实例应用：制作特效字体 5.3 拓展训练：制作法器 5.4 课后练习第06课 常用变换工具 6.1 基础知识讲解 6.1.1 镜像工具的应用 6.1.2 快照工具的应用 6.1.3 阵列工具的应用 6.1.4 对齐工具 6.2 实例应用：快照制作纸杯 6.3 拓展训练：制作一串珠子 6.4 课后练习第07课 贴图的应用 7.1 基础知识讲解 7.1.1 如何获取贴图 7.1.2 贴图层次简介 7.1.3 创建贴图坐标 7.1.4 UVW Map贴图坐标 7.1.5 贴图类型 7.2 实例应用：沙发制作 7.3 拓展训练：破旧材质 7.4 课后练习 第08课 材质的高级应用 8.1 基础知识讲解 8.1.1 材质编辑器概述 8.1.2 工具行和工具列 8.1.3 标准材质基本参数 8.1.4 材质/贴图浏览器 8.1.5 打开材质库中的材质文件 8.1.6 编辑一个新材质 8.1.7 材质类型 8.1.8 材质的应用 8.2 实例应用 8.2.1 制作塑料材质 8.2.2 制作不锈钢材质 8.2.3 制作陶瓷材质 8.2.4 制作镜子材质 8.3 拓展训练：卫生间材质 8.4 课后练习第09课 灯光的应用 9.1 基础知识讲解 9.1.1 材质编辑器概述 9.1.2 灯光简介 9.1.3 标准灯光类型及原理 9.1.4 标准灯光的重要参数 9.1.5 光度学灯光类型及原理 9.1.6 光度学灯光-光域网 9.2 实例应用：桌面一角 9.3 拓展训练：幻想空间制作 9.4 课后练习第10课 摄影机的应用 10.1 基础知识讲解 10.1.1 摄影机类型 10.1.2 摄影机的创建和参数设置 10.1.3 摄影机取景分析 10.1.4 景深特效的应用 10.2 实例应用：室外效果图 10.3 拓展训练：室内效果图 10.4 课后练习第11课 渲染 11.1 基础知识讲解 11.1.1 渲染工具的分类 11.1.2 渲染场景（Render Scene）参数 11.1.3 RAM播放器窗口 11.1.4 如何提高渲染速度 11.1.5 常用图像文件的格式 11.1.6 特殊效果和视频后期处理 11.1.7 光能传递（Radiosity） 11.2 实例应用：车漆效果 11.3 拓展训练：制作小号 11.4 课后练习第12课 环境控制 12.1 基础知识讲解 12.1.1 环境基本参数 12.1.2 雾 12.1.3 体积雾 12.1.4 体积光 12.1.5 火效果 12.2 实例应用：飞行的飞船 12.3 拓展训练：火效果 12.4 课后练习第13课 后期处理 13.1 基础知识讲解 13.1.1 后期处理的作用及方法 13.1.2 Photoshop的工作界面 13.1.3 制作效果图的常用工具 13.2 实例应用 13.2.1 室内效果图的后期处理 13.2.2 室外效果图的后期处理 13.3 拓展训练：室内独栋效果图 13.4 课后练习第14课 欧式卧室材质和灯光制作 14.1 材质的制作 14.2 灯光的布置 14.3 渲染输出与后期处理第15课 客厅效果图制作 15.1 建筑物体的制作 15.2 调整材质和灯光第16课 现代建筑效果图制作 16.1 模型创建 16.2 材质设置 16.3 灯光布置 16.4 渲染出图 16.5 后期处理第17课 音乐手机工业造型设计 17.1 模型创建 17.2 材质设置 17.3 灯光布置 17.4 后期处理第18课 环艺漫游动画制作 18.1 建筑物体的制作 18.2 调入建筑模型 18.3 调整材质和灯光 18.4 制作场景动画 18.5 后期处理

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中文版3ds Max9课堂实录》适合初、中级用户使用，非常适合自学，也可以作为计算机美术专业的教材和参考手册。

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