

<<3ds Max9完全手册+特效实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max9完全手册+特效实例>>

13位ISBN编号：9787500678595

10位ISBN编号：7500678592

出版时间：2008-4

出版时间：中国青年出版社

作者：新知互动

页数：555

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 Max9完全手册+特效实例>>

内容概要

本书以“基础知识”+“特效实例”的体例编写，这种编写方式提供了两种学习方法。

方法一：初级读者可以先挑选教程部分循序渐进地学习，以全面掌握软件的基础操作和基础知识，再学习特效实例来巩固所学。

方法二：对于更高水平的读者，可以按照实例步骤进行思考和实践，遇到困难后再查找基础知识，迅速完成创意和操作上的超越。

对3ds Max 9软件的基础知识、使用技巧，以及实例制作进行了全面剖析，内容包括多边形建模、曲面建模、材质与贴图、灯光、渲染、环境与镜头特效、粒子系统与空间扭曲以及动画等所有常用技术内容。

作者根据多年三维设计的实战经验，精心设计了24个精彩案例，并以建筑效果图设计为重点，详细介绍了相关的设计流程、规范和技巧，为工作实践起到很好的指导作用。

<<3ds Max9完全手册+特效实例>>

书籍目录

Chapter 01 初识3ds Max 1.1 3ds Max发展历程 1.2 3ds Max9的新特性 1.3 3ds Max9工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 主工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏 1.3.5 四元菜单 1.3.6 视图控制区 1.3.7 动画控制区

Chapter 02 自定义界面 2.1 自定义右键快捷菜单 2.2 显示UI与锁定 2.3 自定义UI和默认切换器 2.4 “自定义用户界面”对话框 2.4.1 “键盘”面板 2.4.2 “工具栏”面板 2.4.3 “四元菜单”面板 2.4.4 “菜单”面板 2.4.5 “颜色”面板 2.4.6 高级四元菜单选项 2.5 保存和加载自定义用户界面 2.5.1 加载自定义UI方案 2.5.2 还原为启动布局 2.6 视口配置 2.6.1 “渲染方法”面板 2.6.2 “布局”面板 2.6.3 “安全框”面板 2.6.4 “自适应降级切换”面板 2.6.5 “区域”面板 2.6.6 “统计数据”面板 2.7 配置路径

Chapter 03 对象及文件的基本操作 3.1 对象的基本操作 3.1.1 直接选择 3.1.2 区域与窗口, 交叉选择 3.1.3 通过颜色和名称选择 3.1.4 选择过滤器 3.1.5 选择集 3.1.6 编辑命令 3.1.7 组 3.1.8 对象的冻结与隐藏 3.1.9 孤立当前选择 3.2 文件合并及其他操作 3.2.1 文件的合并 3.2.2 文件的导入、导出 3.3 对象变换 3.3.1 三轴架和世界坐标轴 3.3.2 变换Gizmo轴约束 3.3.3 轴约束 3.3.4 变换输入 3.3.5 变换工具

Chapter 04 图形及其编辑 4.1 图形 4.1.1 概述 4.1.2 线 4.1.3 矩形和多边形 4.1.4 圆、椭圆、弧、圆环和星形 4.1.5 文本 4.1.6 螺旋线 4.1.7 截面 4.1.8 图形检查工具 4.2 可编辑样条线 4.3 与图形一起使用的修改器 4.3.1 挤出 4.3.2 车削 4.3.3 倒角剖面 4.3.4 倒角

Chapter 05 几何体及修改器 5.1 标准几何体 5.1.1 长方体 5.1.2 圆锥体 5.1.3 球体 5.1.4 圆柱体 5.1.5 管状体 5.1.6 圆环 5.1.7 四棱锥 5.1.8 茶壶 5.1.9 平面 5.2 扩展基本体 5.2.1 异面体 5.2.2 环形结 5.2.3 切角长方体 5.2.4 切角圆柱体 5.2.5 油罐 5.2.6 胶囊 5.2.7 纺锤 5.2.8 L.Ext 5.2.9 球棱柱 5.2.10 C.Ext 5.2.11 环形波 5.2.12 棱柱 5.2.13 软管 5.3 建筑对象 5.3.1 门 5.3.2 窗 5.3.3 楼梯 5.3.4 栏杆 5.3.5 墙 5.3.6 植物 5.4 修改器 5.4.1 弯曲 5.4.2 锥化 5.4.3 置换

Chapter 06 复合对象 6.1 布尔 6.1.1 布尔操作问题 6.1.2 创建布尔对象 6.1.3 布尔参数 6.1.4 布尔对象的材质附加 6.2 图形合并 6.2.1 创建“图形合并”对象 6.2.2 图形合并参数 6.3 放样 6.3.1 创建放样对象的方法 6.3.2 放样参数 6.3.3 放样对象的图形对齐 6.3.4 变形 6.4 ProBoolean (超级布尔) 6.5 ProCutter (超级切割)

Chapter 07 高级建模 7.1 编辑多边形 7.1.1 “编辑多边形”和“可编辑多边形”的区别 7.1.2 “编辑多边形模式”卷展栏 7.1.3 “选择”卷展栏 7.1.4 顶点 7.1.5 边 7.1.6 边界 7.1.7 多边形与元素 7.2 面片 7.2.1 创建面片 7.2.2 顶点的有关操作 7.2.3 边与面片的有关操作 7.3 关于NURBS 7.3.1 NURBS曲线 7.3.2 NURBS曲面 7.3.3 创建点 7.3.4 创建从属曲线 7.3.5 创建从属曲面

Chapter 08 材质与贴图 8.1 材质编辑器 8.1.1 “材质编辑器”对话框 8.1.2 材质编辑器菜单 8.1.3 材质编辑器工具 8.1.4 示例窗 8.1.5 材质/贴图浏览器 8.2 标准材质 8.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏 8.2.2 “基本参数”卷展栏 8.2.3 “扩展参数”卷展栏 8.2.4 “贴图”卷展栏 8.3 复合材质 8.4 贴图 8.5 新增Mental Ray材质

Chapter 09 灯光与摄影机 9.1 灯光概述 9.2 灯光参数 9.2.1 “常规参数”卷展栏 9.2.2 “强度, 颜色/衰减”卷展栏 9.2.3 “高级效果”卷展栏 9.2.4 “阴影参数”卷展栏 9.2.5 “Mental Ray间接照明”卷展栏 9.3 灯光 9.3.1 标准灯光 9.3.2 光度学灯光 9.4 摄影机 9.4.1 目标摄影机 9.4.2 自由摄影机 9.4.3 摄影机公用参数

Chapter 10 渲染 10.1 渲染 10.1.1 渲染命令 10.1.2 渲染场景 10.2 “渲染场景”对话框 10.2.1 “公用”选项卡 10.2.2 默认扫描线渲染器 10.2.3 Mental Ray渲染器

Chapter 11 环境与镜头特效 11.1 认识环境和效果 11.1.1 “环境”选项卡 11.1.2 “效果”选项卡 11.2 雾效 11.2.1 标准雾 11.2.2 体积雾 11.3 体积光 11.4 火效果 11.5 Video Post

Chapter 12 粒子系统与空间扭曲 12.1 粒子系统概述 12.2 “非事件驱动”的粒子系统 12.2.1 喷射粒子系统 12.2.2 雪粒子系统 12.2.3 暴风雪粒子系统 12.2.4 粒子云粒子系统 12.2.5 粒子阵列粒子系统 12.2.6 超级喷射粒子系统 12.3 粒子流 12.3.1 粒子视图界面 12.3.2 粒子流工作原理 12.4 空间扭曲 12.4.1 力 12.4.2 导向器 12.4.3 几何/可变形 12.4.4 基于修改器 12.4.5 粒子和动力学 12.4.6 Reactor

Chapter 13 动画 13.1 Reactor动力学基础知识 13.1.1 Reactor动力学工具栏 13.1.2 Reactor动力学菜单 13.1.3 Reactor动力学基础参数 13.2 制作关键点动画 13.2.1 时间和动画控件 13.2.2 利用自动关键点模式创建动画 13.2.3 利用设置关键点模式创建动画 13.2.4 删除关键点 13.3 轨迹视图 13.3.1 曲线编辑器 13.3.2 摄影表 13.3.3 动画控制器

章节摘录

Chapter 01 初识3ds Max 1.1 3ds Max发展历程 3ds Max目前是全球拥有用户最多的三维设计软件，其应用范围通盖了建筑装潢设计、影视片头包装、电影电视特技、三维动画以及游戏开发等领域。

3ds Max在三维设计领域拥有悠久的历史，最早出现的是运行在DOS环境下的3D Studio。在1996推出了全新的面向Windows操作系统的3D Studio Max 1.0，这个全新的版本继承了3D Studio的很多功能并加入了修改器堆栈，进行了本质的提升。

<<3ds Max9完全手册+特效实例>>

编辑推荐

《3ds Max9完全手册+特效实例》是一本专业的应用教材，全书内容分为完全手册和特效实例两个部分。

基础知识部分全书共分13章，包含了初识3ds Max、自定义界面、对象及文件的基本操作、图形及其编辑、几何体及修改器、复合对象、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、渲染、环境与镜头特效、粒子系统与空间扭曲和基础动画等内容，具有很强的参考价值；便于读者在遇到问题时进行快速查找。

特效实例部分共包含24个实例，分为6个模块，分别为家居用品、洁具设计、灯具设计、文具设计、工业设计和室内外设计模块，使读者可以通过练习，进一步巩固学到的知识。

《3ds Max9完全手册+特效实例》内容全面、结构清晰、语言流畅、实例丰富，适合于3ds Max爱好者阅读，还可以作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业的教材，也是从事装饰和动画设计制作人员的参考用书。

随书附赠的配套光盘内含书中所有实例的全部贴图素材和场景文件，是读者在学习过程中不可或缺的好帮手。

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>