

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787500685500

10位ISBN编号：7500685505

出版时间：2009-3

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：685

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自问世以来,凭借其强大的建模、材质、动画等功能和人性化的操作方式,被广泛应用于建筑、工业、影视、游戏、广告等领域,在行业中拥有庞大的用户群,受到国内外设计师和三维爱好者的青睐。

由美国Autodesk公司最新推出的3ds Max 2009被分割成两个产品线:用于游戏和影视制作的3ds Max 2009 Entertainment和用于建筑、工业设计以及视觉效果表现的3ds Max Design 2009。

两个版本都提供新的渲染单元的协同性,以及其他产品的整合性,还附加有高效率的“动画和贴图工作流工具”。

3ds Max Design 2009包括了3ds Max 2009 Entertainment所提供的的所有特性。

不但提供新的“曝光技术(Exposure Technology)”模拟和分析阳光、天空及人工光源等,而且通过了LEED 8.1工业标准认证。

本书全面介绍了使用3ds Max Design 2009进行三维设计的工作流程和方法,内容涵盖建模、材质、灯光、动画和渲染等方面。

该书从软件基础知识入手,通过逐步讲解实例操作。

让初学者的软件操作水平得到大幅提高,成为具有较高水平的三维设计人员。

其中由笔者精心设计的上百个小型范例,将每个功能命令充分应用到具体的案例中,使读者在学习过程中更容易掌握这些命令的灵活运用方式,使学习过程变得简单有趣。

全书共分14章,前12章主要介绍3ds Max Design 2009的基础知识,包括认识3ds Max Design 2009、熟悉3ds Max Design 2009的界面、文件管理、创建场景对象,编辑和修改场景对象、制作材质、为场景布置灯光、设定环境和特效、了解不同类型的动画和动画控制工具,以及场景的渲染输出等,全面介绍了3ds Max Design 2009几乎所有的常用功能。

最后两章通过制作效果图和动画两个典型案例,就前面介绍的内容进行实战应用,帮助读者进一步巩固所学的知识。

特别值得一提的是,书中包含的上千个软件操作的重点提示,来源于笔者多年来从事三维设计工作的心得与体会,旨在帮助读者在学习和工作时少走弯路,轻松提升整体技术水平。

随书赠送一张DVD光盘,内含本书全部范例的配套场景文件和各种贴图素材,以及超长时间多媒体视频教学录像等内容。

本书的编写时间较为仓促,书中难免会有疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

内容概要

本书诠释了3ds Max软件的应用知识与使用技巧内容涵盖创建场景与对象、材质贴图、摄影机和灯光、环境和效果、粒子系统、渲染效果图、制作动画等三维设计的方方面面详尽的软件功能与操作技法介绍，穿插以海量知识与技巧提示，附赠快捷键、渲染插件介绍和超长多媒体视频教学，为读者的三维学习之路保驾护航！

本书适合没有接触过3ds Max软件的入门读者自学也可以为有一定基础的中级读者提供有价值的参考，是广大三维设计爱好者和大中专院校相关专业学员的理想学习参考书。

书籍目录

Chapter 1 基础知识 1.1 了解认识3ds Max 1.2 如何使用3ds Max 2009Chapter 2 熟悉3ds Max用户界面 2.1 主界面 2.2 界面操作 2.3 视口Chapter 3 场景对象 3.1 创建简单对象 3.2 对象的属性 3.3 对象的选择 3.4 使用预置对象创建哑铃Chapter 4 对象的变换 4.1 对象的基本变换 4.2 变换工具 4.3 捕捉工具 4.4 坐标系与坐标中心点 4.5 制作精确的矮柜模型Chapter 5 文件与场景管理 5.1 场景文件处理 5.2 常用文件处理工具 5.3 场景的管理应用Chapter 6 复杂对象的创建与修改 6.1 创建复合模型 6.2 修改器基本知识 6.3 常用修改器 6.4 可编辑对象 6.5 制作樱桃Chapter 7 材质与贴图 7.1 材质基础知识 7.2 材质类型 7.3 贴图 7.4 制作生锈铁丝Chapter 8 摄影机和灯光Chapter 9 环境与效果Chapter 10 动画Chapter 11 渲染Chapter 12 粒子系统Chapter 13 效果图制作Chapter 14 动画场景的制作附录1 快捷键附录2 插件介绍

章节摘录

插图：1.1 了解认识3ds Max本章对3ds Max进行了简单的概述，使读者对软件有一个初步的了解，再通过对相关行业和作品的介绍，让读者进一步对软件的功能和特点有了具体的认识，加深其对软件的认识度。

1.1.1什么是3ds Max3ds Max的雏形是当时运行在DOS系统下的3DS，到1996年正式转形为Windows操作系统下的桌面程序，命名为3d Studio Max。

1999年，Autodesk公司将收购的DISCreet Logic公司和旗下的Kinetix公司合并，吸收了该软件的设计人员，并成立了Discreet多媒体分公司。专业致力于提供用于视觉效果、3D动画、特效编辑、广播图形和电影特技的系统 and 软件。

2005年3月24日，Autodesk宣布将其下属分公司Discreet正式更名为Autodesk媒体与娱乐部，而软件的名称也由原来的Discreet 3ds Max更名为Autodesk 3ds Max。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

编辑推荐

《3ds Max 2009从入门到精通》特色：出自国内权威3ds Max专家之手，集经验、技术与智慧于一体。入门为基础 全面介绍使用3ds Max 2009进行三维设计的工作流程和方法，涵盖建模、材质、灯光、动画和渲染等内容。

精通为目的 从介绍软件基础知识入手，通过实例讲解和技巧提示，让初学者真正成为三维设计高手。范例为向导 精心设计上百个小型实例，将软件各个功能命令充分体现在具体应用中，让学习简单有趣。

提示为精华 上千个软件操作重点提示，凝聚作者多年三维设计经验，避免读者在学习、工作时再走弯路。

随书附赠光盘包含《3ds Max 2009从入门到精通(附盘)》所有实例的原始文件和最终文件，以及3个小时的多媒体视频教学，供读者学习使用。

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>