

## <<中文版3DS MAX 2009多媒体教学>>

### 图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX 2009多媒体教学经典教程>>

13位ISBN编号：9787512100756

10位ISBN编号：7512100752

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：宋毅

页数：253

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

摆在读者面前的这本教程，是关于3DS Max的学习视频教程。

本书特点是以实例教学为主，通过手把手的典型实例演示，较为全面地介绍3DS Max这套软件的特点、功能及它与V-Ray等其他插件相互配合的各种使用技巧。

视频是可以反复观看学习和演练的，也可以随身、随时、随机使用的“课堂”教学，让读者在边学习边实践的过程中，体会学习的乐趣，激发潜能和创作欲望，迅速走进3D的殿堂。

剖析、跟进和演示3D经典实例，是本书教学思想的精髓所在。

一般来说，每一个经典实例的制作，不管其如何复杂和宏观，都是可以还原和分解的。

其原始构成，又往往是从简单、快捷的方法开始。

经典实例一旦被解析，并与图像共生，就具有了大众化的特征和普及功能。

这里的每一个实例，看似简单，却往往蕴含了软件功能的传奇色彩。

它是相关知识、技术和技巧的集成，是从初级走向高级路径的足迹，也是理论知识与实际应用相结合的一个“节点”。

本书作者从2000年起在中央美术学院从事计算机美术教学，在教学实践中，发现学生往往在制作3D动画作品时，创意不错，软件的功能和使用工具都知道，也能理解，但综合运用、独立作业、从事一项富有创造性的项目，问题和困扰就纷至沓来了。

许多问题，又回到了3D制作的一些基础操作、基本技能与技巧。

解决这类问题，别无它途，主要靠两方面的积累；一是学识，二是功力。

就功力而言，必须从一个个典型实例的演练入手，下一番艰苦的历练功夫。

这样做，不仅可以充分调动学习者的学习兴趣，也符合软件学习的一般规律和习惯。

本书主旨是为广大3D爱好者和用户提供较为系统和丰富的技术资源、技术手段和更为广阔的创意空间。

对初学者来说，本书是一本入门的向导。

全书内容涉及目前在该领域广泛应用的3DS Max制作技术，并有机融入最新版本的新增功能。

从基础建模到高级建模，从材质贴图到灯光环境，从变换动画到角色动画，以及各种渲染方法，都作了较为集中的演示与介绍。

这些基本技术与技能的教学，又是有机分布在全书精心筛选的50多个典型实例之中的。

## 内容概要

本书是针对3DS Max读者推出的多媒体教程，本教程以实例教学方式，对3DS Max 2009的整体功能进行了全面的讲解。

从基础建模到高级建模，从材质贴图到灯光环境，从变换动画到角色动画，以及各种渲染方法，都作了较为集中的演示与介绍。

全书共15章，分3个部分，第1部分为建模部分，详细讲解了机器忍者龟、古代车轮、显微镜、机器人及皮鞋等实例的制作，对二维样条线建模技术、多边形建模技术和复合对象建模技术进行了系统的介绍；第2部分为材质、灯光和渲染部分，通过讲解地球表面，湖面上的小船和点燃的香烟等实例，介绍了各种类型材质结构和贴图方式，环境效果的设置与应用及V-Ray渲染使用技术；第3部分为基础动画和角色动画部分，通过滚动的箱子、转动的电扇、变形的动画角色、猴子拆墙、行走的火烈鸟和跌倒的外星人等实例，系统讲解了关键点动画、变形动画、动力学动画、粒子动画、角色骨骼动画及CS(角色制作小组)动画技术技巧。

本书配套5张DVD教学光盘，包含了52个典型实例，共近30个小时的真实课堂讲解。

在视频教学中，编者将自身的实践经验和教学体会融合于实例之中，有利于读者在掌握3DS Max的基础操作后，能将书中的实例举一反三，应用到自己的动画创作之中去。

本书内容丰富，结构清晰，实例典型，讲解详尽，不仅可以作为高等院校相关专业的教材使用，对广大3D爱好者和初、中级用户也提供了较为系统和全面的技术资源、技术手段和更为广阔的创意空间。

## 书籍目录

第1章 3DS Max 2009基础知识概述 1.1 3DS Max三维技术在现实生活中的应用 1.2 本套视频教程的特点,学习目标及使用方法 1.3 本书的主旨和主要内容结构 第2章 基础建模技术 2.1 视图的使用和基本三维对象建模 2.2 工具的使用和坐标参考系 2.3 样条线和间隔工具 2.4 课后练习 第3章 二维样条线建模技术 3.1 车削修改器建模 3.2 挤出和倒角剖面建模 3.3 样条线建模综合应用 3.4 课后练习 第4章 多边形建模技术 4.1 多边形建模的基本应用 4.2 复杂的多边形建模 4.3 多边形建模中使用网格平滑 4.4 创建复杂且不规则模型的技巧 4.5 课后练习 第5章 复合对象建模技术 5.1 布尔运算建模技术 5.2 放样建模技术 5.3 课后练习 第6章 材质、灯光、摄影机与渲染的技术 6.1 认识材质、贴图和灯光 6.2 反射材质与环境的调整 6.3 程序纹理使用技巧 6.4 复合材质类型的应用 6.5 顶/底材质类型的应用 6.6 课后练习 第7章 材质的纹理贴图技术 7.1 使用贴图坐标 7.2 认识展开UV 7.3 贴图的拆分与展开 7.4 贴图坐标的保存与烘焙 7.5 课后练习 第8章 V-Ray渲染器的使用技术 8.1 V-Ray的灯光与渲染 8.2 V-Ray阳光 8.3 V-Ray摄影机的应用 8.4 V-Ray材质的调整 8.5 课后练习 第9章 关键点动画技术 9.1 关键点动画基础用法 9.2 动画中的运动模糊技术 9.3 修改器动画技术 9.4 材质动画技术 9.5 课后练习 第10章 变形动画技术 10.1 调整弯曲变形动画 10.2 多种多样的变形动画 10.3 课后练习 第11章 控制器动画技术 11.1 路径约束控制器 11.2 噪波动画控制器 11.3 链接约束控制器 11.4 课后练习 第12章 动力学动画应用技术 12.1 刚体动力学基础 12.2 复杂的刚体动力学 12.3 动力学模拟汽车运动 12.4 动力学模拟水面 12.5 动力学模拟布料 12.6 动力学模拟人物骨骼系统 12.7 课后练习 第13章 粒子动画技术 13.1 粒子系统的基本应用 13.2 使用粒子阵列 13.3 粒子替换技术 13.4 粒子流基础 13.5 高级粒子流技术 第14章 角色骨骼动画技术 14.1 骨骼系统的创建与装配 14.2 骨骼的蒙皮技术 14.3 骨骼的装配 14.4 骨骼动画的调整 第15章 CS(角色制作小组)动画技术 15.1 CS骨骼的创建与调整 15.2 CS步迹动画 15.3 CS的形体与动作的管理

## 章节摘录

插图：在真实的世界中，物体都是由一些材料构成的，这些材料包括颜色、纹理、光洁度及透明度等外观属性。

在3DS Max中，材质作为物体的表面属性，在创建物体和动画脚本中是必不可少的，在给物体制定了材质之后，再加上灯光效果，才能完美地表现出物体造型的质感。

材质的使用是通过贴图通道实现的，不同的贴图通道实现不同的材质效果。

在渲染程序中，V-Ray作为Max下先进渲染系统，在本书第8章中也作了专门的介绍。

在这部分中，通过讲解地球表面，湖面和小船、岩浆、点燃的香烟、雪山、大象、蝴蝶、香烟包装、游戏中的坦克、室内效果图、室外场景、静物、手表等实例的制作过程与技术技巧，对各种类型材质结构和贴图方式，环境效果的设置与应用及V-Ray渲染器使用技术，进行了详细的介绍与操作。

编辑推荐

《中文版3DS MAX 2009多媒体教学经典教程》：艺术与技术完美结合，全程真实课堂实录，配有视频与素材资源，中央美院教师力作。

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>