

<<3ds Max 2009完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787111269830

10位ISBN编号：7111269837

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：李克

页数：454

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

3D Studio Max, 常简称为3ds Max或MAX, 是Autodesk公司开发的基于PC系统的三维动画渲染和制作软件, 最新版本是2009。

在Windows NT出现以前, 工业级的CG制作被SGI图形工作站所垄断。

3D Studio Max+Windows NT组合的出现一下子降低了CG制作的门槛, 首先开始运用在电脑游戏中的动画制作, 后来更进一步参与影视片的特效制作。

在应用范围方面, 拥有强大功能的3ds Max被广泛地应用于影视及娱乐业中, 比如片头动画和视频游戏的制作, 深深扎根于玩家心中的劳拉角色形象就是3ds Max的杰作; 在影视特效方面也有一定的应用; 而在国内发展的相对比较成熟的建筑效果图和建筑动画制作中, 3ds Max的使用率更是占据了绝对的优势。

除此之外, 3ds Max还应用于工业设计、航天、医疗、游戏、辅助教学、工程可视化等领域。

根据不同行业的应用特点, 对3ds Max的掌握程度也有不同的要求, 建筑方面的应用相对来说要局限性大一些, 它只要求单帧的渲染效果和环境效果, 只涉及到比较简单的动画; 片头动画和视频游戏应用中动画占的比例很大, 特别是视频游戏对角色动画的要求要高一些; 影视特效方面的应用则把3ds Max的功能发挥到了极致。

本书是基于3D动画创作流程、采用教程+实例编写形式的学习教程, 它根据3D动画的创作特点和3ds Max学习者的应用需求, 把软件的所有功能和知识点划分为建模、材质贴图、动画与特效几大部分, 再加上3ds Max的基础知识内容整合而成, 兼备速查手册的特点。

各部分内容安排合理, 知识点清晰明了, 围绕3ds Max最重要的内容进行详解, 使3ds Max学习者在学习中始终保持清晰的学习思路, 快速地领会3ds Max精华所在。

附带的DVD教学光盘提供了360分钟的多媒体视频教学录像, 并特别附赠了3ds Max 2009新增功能演示视频, 如同老师亲自授课。

本教程系统介绍了3ds Max的新版本——基于32位操作系统的3ds Max 2009。

经过历代升级的3ds Max已是数字领域中必用的强大数字工具, 借助增强的动画和渲染工具可以加快创作性工作流程, 提高整个制作线效率, 完成极强的视觉效果创作。

利用最新的数字技术, 3ds Max 2009可以处理不断增加的数据量和更加复杂的场景。

本教程除详细地讲解3ds Max 2009功能、命令、参数和选项之外, 还重点介绍了3ds Max 2009的核心概念。

3ds Max是一个庞大的三维软件, 想要达到较高的应用水准非一日之功, 因此在教程的编排中也特意注重精简出3ds Max 2009最重要的核心知识点, 从而使学习者可以从3ds Max 2009繁杂的命令或参数项目中脱离出来, 这是因为掌握了3ds Max的核心工具、命令以及各种参数设置便可以进行各种实例练习, 对于其他内容可以在练习中不断总结、学习, 如此才能提高学习效率, 达到事半功倍的效果。

对于学习3ds Max这种复杂的软件来说, 在初次接触软件的时候往往不知从何下手。

在编写本教程时, 尤其注重了广大初级学习者的学习体验, 对于初次接触到的软件操作, 比如建模、材质设置等, 都进行了详尽地讲解。

本书主要由李克执笔, 同时还有多位作者参加了编写, 他们是张仁伟、刘春燕、刘丽、孟宗斌、李梓龙、王艳、曹雪银、朱阔成、王子阳、卢亮, 在此表示感谢。

内容概要

本书共15章内容，详尽讲了3ds Max 2009~核心概念、对象操作、创建模型、材质与贴图、灯光与摄影机、环境与镜头特效、骨骼系统和动画制作等内容，并穿插了大量的应用实例，最后运用3个完整的综合实例对所学内容进行全方位的练习，从而快速提升3ds Max综合应用能力。

对于3ds Max的初学者来说，在学习各1具、命令应用时要做到“知其所以然”，因此在编写本教程时着重剖析了各重要1具、命令的进阶设置，在讲解中对不同的参数设置或操作效果加以对比，使之了解“为什么要这样设置”、“这样设置的效果”以及“何时需要这样设置”，并运用丰富的图例辅助说明，以便打好扎实的三维创作应用基础。

本书采用教程+实例的编写形式，兼备速查手册的特点，附带的DVD教学光盘提供了360分钟的多媒体视频教学录像，并特别附赠3ds Max 2009新增功能演示视频，如同老师亲自授课，本书不仅可以作为三维动画制作和效果图制作初中级读者的学习用书，也可作为大中专院校相关专业及三维设计培训班的教材。

书籍目录

第1章 初识3ds Max	1.1 3ds Max概述	1.2 3ds Max的应用领域	1.2.1 工业设计	1.2.2 建筑装
潢设计	1.2.3 影视广告片头	1.2.4 电影特效	1.2.5 游戏开发	1.2.6 网页设计制作
1.3 3ds Max的安装、卸载与启动	1.3.1 3ds Max的安装与卸载	1.3.2 3ds Max的启动	1.4	
3ds Max中的动画创作流程	1.4.1 创建模型	1.4.2 修改模型	1.4.3 切换坐标	1.4.4
赋予材质	1.4.5 设置动画	1.4.6 渲染输出	1.5 本章小结	第2章 3ds Max应用基础
2.1 用户界面介绍	2.2 调整视口布局	2.2.1 重新定位工具栏	2.2.2 改变视图的大小	2.2.3 改变视口布局
2.3 自定义用户界面	2.3.1 保存自定义用户界面	2.3.2 设置自定义用户界面	2.3.3 实例操作	2.3.4 载入自定义用户界面
2.4 3ds Max特色控制	2.4.1 快捷菜单	2.4.2 弹出按钮	2.4.3 卷展栏	2.4.4 滚动面板和1具栏
2.4.5 微调器	2.4.6 颜色与	2.5 本章小结	第3章 3ds Max核心概念	3.1 3ds Max中的对象
3.1.1 面向对象的行为	3.1.2 参数化对象	3.1.3 子对象	3.2 创建场景的相关概念	3.2.1 主对象
3.2.2 对象	3.2.3 对象属性	第4章 操控3ds Max场景和对象操作	4.1 查看三维空间	4.1.1
坐标系统和栅格	4.1.2 控制视口渲染	4.1.3 控制显示性能	4.2 三维空间导航	4.2.1 缩
绷见图	4.2.2 平移视图	4.2.3 旋转视图	4.3 对象的操作	4.3.1 变换对象
4.3.2 复	4.3.3 对齐对象	第5章 创建三维模型	5.1 基本二维图形	5.1.1 二维图形的基本概念
5.1.2 创建基本二维图形	5.2 Editable Spline (可编辑样条线)	5.3 几何体及修改器	5.3.1	
标准几何体	5.3.2 扩屠几何体	5.4 创建复合对象	5.4.1 布尔	5.4.2 放样
第6章	NURBS建模	6.1 创建NURBS曲线手NURBS曲面	6.1.1 创建NURBS曲线	6.1.2 创
建NURBS曲面	6.2 编辑NURBS	6.2.1 “点”的编辑	6.2.2 “曲线”的编辑	6.2.3 曲面
的创建	6.3 实例操作	第7章 材质与贴图	第8章 灯光与摄影机
第9章 环境与视频编辑合	成	第10章 粒子系统与空间扭曲	第11章 骨骼系统	第12章 动画制作入门
第13章 建模综合案例——	机械小战警	第14章 效果图制作综合案例	第15章 场景制作案例	

章节摘录

第1章 初识3ds Max 1.1 3ds Max概述 3D Studio max, 简称为3ds Max或max, 是Discreet公司(后被Autodesk公司合并)开发的基于PC系统的三维动画渲染和制作软件。它是著名的三维动画设计软件, 同时也是世界上应用最广泛的动画软件。

其前身是基于DOS操作系统的3D Studio系列软件, 目前最新版本是2009。在Windows NT出现以前, 工业级的CG制作被SGI图形工作站所垄断。

3D Studio Max + Windows NT组合的出现一下子降低了CG制作的门槛, 首先开始运用在电脑游戏中的动画制作, 后更进一步开始参与影视片的特效制作, 例如《X战警》、《最后的武士》等。

3ds Max以其强大的功能、先进的技术和低廉的价格使以前人们渴望而不可及的电脑三维设计变为现实, 为广大的专业制作人员和动画设计爱好者提供了最高性价比的动画制作软件。

其最主要的几个特点为: 建模功能强大, 扩展性好。在角色动画方面具备很强的优势, 丰富的插件也是其一大亮点: 操作简单, 容易上手。

与其强大的功能相比, 3ds Max可以说是最容易上手的3D软件; 3ds Max与其他相关软件配合流畅, 具有丰富的图书、网络等教学资源。

3ds Max广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

在片头动画和视频游戏制作中, 深深扎根于电脑游戏玩家心中的劳拉角色形象就是3ds Max的杰作。

.....

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>