

图书基本信息

书名：<<3ds max2009中文版基础与实例教程 第4版>>

13位ISBN编号：9787111281481

10位ISBN编号：7111281489

出版时间：2009-10

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡 等编著

页数：333

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

3dsmax2009是由Discreet公司（Autodesk公司的下属子公司）开发的三维制作软件，已经在建筑效果图制作、电脑游戏制作、影视片头和广告动画制作等领域得到了广泛应用，备受影视公司、游戏开发商及三维爱好者的青睐。

本书是由设计软件教师协会组织编写的。

全书通过大量精彩实例，将艺术灵感和电脑技术结合在一起，全面阐述了3dsmax2009的使用方法和技巧，并详细介绍了3dsmax2009的新增功能。

本书与上一版相比，添加了大量实用性更强、视觉效果更好的实例，如制作飞驰中火车头的冒烟效果、制作沿起伏的山丘行驶的汽车效果、制作旋转着逐渐倒下的硬币效果等。

同时，为了便于相关院校的教学，本书配套光盘中还添加了电子课件。

本书属于实例教程类图书，旨在帮助读者用较短的时间掌握这个软件。

全书分为3部分，共11章。

每章前面均有“本章重点”，对该章进行介绍；每章都有课后练习，供读者自己练习操作。

每个实例都包括制作要点和操作步骤两部分，对于步骤较多的实例，还有制作流程，便于读者操作。

本书内容丰富，结构清晰，实例典型，讲解详尽，富于启发性，是各高校教师（中央美术学院、北京师范大学、清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、首都师范大学、山东理工大学艺术学院、河北职业艺术学院）从教学和实际工作中总结出来的，可作为大专院校及相关专业师生或社会培训机构的教材，也可作为三维设计人员的入门读物。

内容概要

本书属于实例教程类图书。

全书分为三大部分，共11章。

第1部分为基础入门，主要介绍了3ds max 2009的基础知识和新增功能；第2部分为基础实例，主要介绍了基础建模与修改器、复合建模和高级建模、材质与贴图、环境与效果、轨迹视窗、空间扭曲与粒子系统、动画控制器，以及视频特效；第3部分为综合实例，主要是综合运用前10章的知识制作实例。

本书实例从应用角度出发，由易到难，重点突出，针对性强，通过这些实例能使读者快速掌握3ds max 2009的使用方法和技巧。

本书附有光盘，内容包括教材中用到的全部贴图、实例文件、电子课件和大量展示实例的视频教学文件。

本书既可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为三维设计爱好者的自学用书。

书籍目录

前言	第1部分 基础入门	第1章 3ds max 2009基础知识	1.1 认识操作界面	1.1.1 屏幕布局
	1.1.2 功能区介绍	1.1.3 课后练习	1.2 基础建模	1.2.1 简单二维物体的创建
	1.2.2 简单三维物体的创建	1.2.3 课后练习	1.3 常用修改器	1.3.1 “编辑样条线”修改器
	1.3.2 “挤出”、“车削”、“倒角”和“倒角剖面”修改器	1.3.3 “编辑网格”修改器	1.3.4 “弯曲”修改器	1.3.5 “锥化”修改器
	1.3.6 “对称”修改器	1.3.7 “扭曲”修改器	1.3.8 “噪波”修改器	1.3.9 “拉伸”修改器
	1.3.10 FFD修改器	1.3.11 “置换”修改器	1.3.12 课后练习	1.4 复合建模
	1.4.1 “放样”复合对象	1.4.2 “布尔”复合对象	1.4.3 ProBoolean复合对象	1.4.4 ProCutter复合对象
	1.4.5 课后练习	1.5 材质与贴图	1.5.1 材质基本参数设定	1.5.2 贴图类型
	1.5.3 材质类型	1.5.4 课后练习	1.6 环境与效果	1.6.1 设置环境效果
	1.6.2 雾	1.6.3 体积雾	1.6.4 体积光	1.6.5 火效果
	1.6.6 课后练习	1.7 基础动画和轨迹视图	1.7.1 工具栏	1.7.2 项目窗口
	1.7.3 编辑窗口	1.7.4 视图控制工具	1.7.5 课后练习	1.8 空间扭曲与粒子系统
	1.8.1 空间扭曲工具	1.8.2 粒子系统	1.8.3 课后练习	1.9 动画控制器
	1.9.1 指定变换控制器	1.9.2 指定位置控制器	1.9.3 指定旋转控制器	1.9.4 指定缩放控制器
	1.9.5 课后练习	1.10 视频特效	1.10.1 工具栏	1.10.2 状态栏
	1.10.3 图像事件	1.10.4 课后练习	第2章	
	3ds max 2009的新增功能		2.1 3ds max 2009的特色	2.2 3ds max 2009主要新增及改进的功能
	2.2.1 Reveal渲染	2.2.2 Biped功能的改进	2.2.3 改进的OBJ和FBX支持	2.2.4 改进的UV纹理编辑
	2.2.5 SDK中的.NET支持	2.2.6 ProMaterials	2.2.7 光度学灯光改进	2.3 课后练习
	第2部分 基础实例演练		第3部分 综合实例演练	

章节摘录

插图：“噪波（Noise）”修改器是对物体表面的节点进行随机变动，使表面变得起伏而不规则，常用于复杂的地面、水面，以获取凹凸不平的表面。

“噪波”修改器参数面板如图1-101所示。

种子：设置噪波随机效果，相同设置下不同的种子数会产生不同的效果。

比例：设置噪波影响的大小，值越大，产生的影响越平缓；值越小，影响越尖锐。

分形：专用于产生数字分形地形，选中此设置，噪波会变得无序而复杂，很适合制作地形之用。

粗糙度：设置表面起伏的程度，值越大，起伏越剧烈，表面越粗糙。

迭代次数：设置分形函数的迭代次数，低的数值使地形平缓，起伏少，高的数值使地形更细，起伏更多。

“强度”选项组：分别控制在3个轴向上对物体噪波的强度影响，值越大，噪波越剧烈。

“动画”选项组：制作动画使用。

编辑推荐

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>