

<<3ds Max 9经典教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9经典教程>>

13位ISBN编号：9787115175878

10位ISBN编号：711517587X

出版时间：2008-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：翟涨娟，刘晓茜 译
美国Autodesk公

页数：407

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 Max 9经典教程>>

内容概要

《3ds Max 9经典教程》共分5篇，详细讲解了3ds Max 9相关功能及基本应用，并用简单实例予以说明。

第1篇入门，介绍3ds Max的用户界面，讲解如何操作文件及对象、如何使用变换及修改工具；第2篇建模，主要讲述各种建模方法，包括低多边形建模、使用图形建模以及使用组合对象建模；第3篇动画，讲解动画的基础知识，即基本动画技术及理论，该篇还介绍了层级关系及角色对象Biped的使用；第4篇材质和贴图，介绍材质编辑器的界面及应用，还为对象应用贴图及贴图坐标进行了介绍；第5篇渲染，主要讲述在3ds Max中如何使用灯光和摄像机，并对全局照明应用及场景渲染的相关知识做了介绍。

在每篇均有专门实践课程，即各个部分的实验室，通过实际操作掌握巩固各篇所讲述的知识。

《3ds Max 9经典教程》由Autodesk公司组织专家编写，在内容上采用推论课结合实验课的编写方式，适合作为3ds Max培训教材在教师指导下按部就班地学习；书中提供了完整详细的学习指导，也可供初学者自学使用。

书籍目录

第1篇 入门第1课 用户界面1.1 用户界面构成1.2 视口1.2.1 调整视口大小1.2.2 视口配置1.2.3 主栅格和默认视图1.2.4 菜单栏1.2.5 工具栏练习1：在用户界面工作练习2：创建对象练习3：操作工具栏1.3 命令面板1.3.1 创建面板1.3.2 修改面板1.3.3 层面板1.3.4 运动面板1.3.5 显示面板1.3.6 工具面板练习4：使用命令面板1.4 其他用户界面元素1.4.1 四元组菜单1.4.2 对话框1.4.3 时间滑块、轨迹栏和时间线1.4.4 状态栏和提示行1.4.5 动画控制1.4.6 播放区域练习5：使用动画回放控制1.5 视口UI组成1.5.1 视口导航图标1.5.2 视口快捷菜单练习6：正交视图操作练习7：透视视口操作1.6 键盘1.7 帮助小结第2课 总论实验室练习1：创建路标练习2：为路标添加模型元素练习3：添加更多部分——创建标志牌练习4：合并标志灯：从另一文件中合并对象练习5：为路标添加基本材质练习6：调整环境光并为标志添加灯光练习7：为坏掉的标志添加动画——动画标志坏掉的过程练习8：渲染动画小结第3课 文件和对象3.1 场景文件操作3.1.1 保存文件3.1.2 暂存和取回3.1.3 合并文件3.1.4 保存选择对象3.1.5 导入和导出3.1.6 文件链接和外部参照3.1.7 启动场景3.1.8 单位设置3.1.9 栅格设置练习1：单位和栅格设置练习2：栅格显示选项3.2 简单几何体的创建与轴心点练习3：简单几何体的创建和轴心点定位3.3 对象方向练习4：视口基础平面几何体和轴心点方向3.4 修改标准对象练习5：修改对象和面数3.5 选择对象.....第4课 变换第5课 应用修改器第2篇 建模第6课 低多边形建模第7课 图形第8课 使用组合对象第9课 建模实验室第3篇 动画第10课 动画基础第11课 层级第12课 角色动画第13课 动画实验室第4篇 材质和贴图第14课 材质第15课 使用贴图第16课 贴图坐标第17课 材质和贴图实验室第5篇 渲染第18课 摄像机第19课 基本灯光第20课 Mental Ray第21课 渲染场景第22课 场景整合实验室

<<3ds Max 9经典教程>>

章节摘录

第1篇 入门 入门, 这一篇将介绍3ds Max的基本工具和功能。

第1课将详细讨论用户界面, 并通过实例讲解如何在3ds Max中使用各种工具, 之后将讨论对象的创建和操作, 以及如何恰当地使用变换和修改工具。

第1课: 用户界面 第2课: 总论实验室 第3课: 文件和对象 第4课: 变换 第5课: 应用修改器 第1课 用户界面 本课将介绍3ds Max用户界面的一些要点。

用户界面 (User Interface, UI) 是用户与软件之间进行沟通的渠道。

UI分为两个主要部分: 图形用户界面 (Graphical User Interface, GUI, 即在屏幕上所能看到的部分), 以及输入设备, 例如键盘和鼠标。

在3ds Max中可以自定义UI各项设置。

<<3ds Max 9经典教程>>

编辑推荐

《3ds Max 9经典教程》由Autodesk官方提供，它可以让你全面掌握max设计中最基本的工具和技术。

将精彩的3D电影特效搬上大荧幕，为火爆热卖的游戏制作逼真的角色，制作复杂绚丽的视觉设计作品.....Autodesk 3ds Max 9为你的创意提供广阔的空间，让你足以应对挑战性的动画设计要求。

在真实的制作环境中学习如何来使用3ds Max 9是《3ds Max 9经典教程》的一大特点。

《3ds Max 9经典教程》中的每一篇都对应有学习理论的课程和一个实践的课程。

理论课程介绍了3ds Max 9各个功能区域。

同时通过一些简单的小例子来说明它们的功能特性。

在实践课程部分则通过实际的应用来对理论内容进行说明。

另外，书中还包含了对max 9深入功能、特性及原理的理解，并讲解了如何将这些知识应用到现实世界各种制作环境的方法。

<<3ds Max 9经典教程>>

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>