

<<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：9787121086656

10位ISBN编号：7121086654

出版时间：2009-6

出版时间：电子工业出版社

作者：苗玉敏，杨少永 编著

页数：401

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 2009从入门到精通>>

内容概要

3ds Max 2009是全球著名的二维动画创作软件，使用它不仅可以制作各种三维动画，电影特效，还可以进行建筑设计和工业设计等。

本书详细地讲解了3ds Max 2009的命令及各种操作工具的使用，以及基本技巧和方法等基础知识。在讲解完每一种工具或者知识点之后，一般都针对性地附加了一个或者多个操作实例来帮助读者熟悉并巩固所学的知识。

另外，在本书的最后还设计了一个综合性实例，能够起到触类旁通的作用，以帮助读者更好地掌握所学的知识。

本书采用分步教学及循序渐进的讲解方式，结合讲解详细的操作实例，可以使读者很轻松地掌握3ds Max 2009的各方面的知识，包括建模、赋予材质，设置灯光及渲染等，并能够为顺利地进入到相关专业领域打下良好的基础，比如建筑效果图的设计、动画制作及影视片头的制作等。

本书适合于打算学习3ds Max 2009的初、中级读者阅读和使用，以及可作为美术学院等相关院校和电脑培训班的培训用书，也可以作为各类3ds Max爱好者的参考用书。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

书籍目录

| | | | |
|--------------------|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 第1篇 初识3ds Max 2009 | 第1章 初识3ds Max 2009 | 1.1 3ds Max 2009简介 | 1.2 3ds Max 2009的功能及用途 |
| | 1.3 3ds Max 2009的新增功能简介 | 1.4 安装、启动与退出3ds Max 2009 | 1.4.1 3ds Max 2009的安装 |
| | 1.4.2 3ds Max 2009的启动 | 1.4.3 3ds Max 2009的退出 | 1.5 常用概念简介 |
| | 1.6 可支持的文件格式 | 1.7 工作流程简介 | 1.8 界面构成 |
| | 1.8.1 菜单栏 | 1.8.2 工具栏 | 1.8.3 视图区 |
| | 1.8.4 命令面板 | 1.8.5 修改命令面板 | 1.8.6 层次面板 |
| | 1.8.7 运动面板 | 1.8.8 显示面板 | 1.8.9 工具面板 |
| | 1.8.10 视图控制区 | 1.8.11 动画控制区 | 1.8.12 状态栏 |
| | 第2章 基本操作 | 2.1 自定义3ds Max 2009的工作界面 | 2.1.1 自定义键盘快捷键、工具栏、菜单和颜色 |
| | 2.1.2 改变工作界面的视图布局 | 2.1.3 改变视图的类型 | 2.1.4 改变视图中物体的显示模式 |
| | 2.1.5 去掉视图中的网格 | 2.2 文件操作 | 2.2.1 新建与保存一个3ds Max场景 |
| | 2.2.2 打开3ds Max 2009文件 | 2.2.3 合并场景 | 2.2.4 重置3ds Max 2009系统 |
| | 2.2.5 改变文件的打开路径和保存路径 | 2.3 创建基本物体 | 2.4 对场景中物体的基本操作 |
| | 2.4.1 选择物体 | 2.4.2 移动、旋转和缩放物体 | 2.4.3 复制物体 |
| | 2.4.4 组合物体 | 2.4.5 排列物体 | 2.4.6 删除物体 |
| | 2.4.7 改变物体的轴心 | 第2篇 建模 | 第3章 基础建模 |
| | 3.1 创建标准基本体 | 3.1.1 标准基本体的种类 | 3.1.2 标准几何体的创建 |
| | 3.2 创建扩展基本体 | 3.2.1 扩展基本体的种类 | 3.2.2 扩展基本体的创建 |
| | 3.3 使用二维图形创建模型 | 3.3.1 二维图形的种类 | 3.3.2 二维物体的创建 |
| | 3.3.3 “文本”工具 | 3.3.4 其他样条线工具 | |
| | 第4章 创建复合物体 | 第5章 创建建筑模型 | 第6章 3ds Max 2009中的修改器 |
| | 第7章 曲面建模 | 第3篇 材质与灯光 | 第8章 材质与贴图初识 |
| | 第9章 灯光 | 第4篇 摄影机、渲染与特效 | 第10章 摄影机 |
| | 第11章 渲染 | 第12章 环境与特效 | 第5篇 动画 |
| | 第13章 动画入门 | 第14章 空间扭曲和粒子动画 | 第15章 角色动画 |
| | 第6篇 综合应用篇 | 第16章 工业设计——汽车 | |

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

章节摘录

第1篇初识3dsMax2009第1章初识3dsMax2009在这一章的内容中，主要是让读者了解3dsMaX2009的基本知识，包括3dsMaX2009的使用要求、用途及其基本的工作流程。

由于3dsMaX2009功能比较强大，涉及的内容也比较多，在初次接触3dsMaX2009时，读者可能不知道从何处着手，因此必须首先对它有一个概括的了解，才能在以后深入地学习3dsMax2009。

1.1 3dsMax2009简介 3dsMax2009是Autodesk公司开发的升级版产品，使用该软件可以在虚拟的三维场景中创建出精美的模型，并能输出精美的图像和视频动画文件，目前已被广泛地应用到很多领域中，比如建筑效果图制作、动画制作、电影特效和游戏开发领域等。

自3dsMax软件问世以来，已经获得了很多的国际大奖。

国内外有非常多的设计师都在使用3dsMaX。

1.2 3dsMax2009的功能及用途 目前，还有其他几家公司开发的几种同类的软件，比如Maya、SommaGelXSI、LightWaVe3D和Cinema4D等，这几款软件也非常出色，功能也非常强大。

但是同其他软件相比，3dsMaX具有全球最多的用户群。

据统计，在过去10年里，全球有80%的游戏开发公司和出版公司的产品都是使用3dsMaX开发的，而在建筑装饰方面，大部分的公司都采用3dsMax进行设计。

这么多的用户都在使用3dsMax，必有其原因。

<<3ds Max 2009从入门到精通>>

编辑推荐

《3ds Max 2009从入门到精通》的主要特点有：由浅入深，介绍翔实；实例丰富，经典实用；易于学习，轻松掌握；经验与教学有机结合。

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>