

<<中文版3DS MAX9课堂实录>>

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX9课堂实录>>

13位ISBN编号：9787302174899

10位ISBN编号：730217489X

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：汪美玲

页数：271

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

3ds Max 9是世界上最知名的三维动画软件之一，它在建筑、动画、游戏制作等方面有着优越的技术，不管是面对高品质的效果图还是复杂庞大的场景，或者是高难度的动画效果，3ds Max 9都可以完全满足大家的要求，随着软件版本的不断提升，软件自身的功能也在日益完善，同时也满足和方便了众多设计师的需求。

日前，在中国广大3ds Max爱好者的企盼下，Autodesk公司终于推出了全新的3ds Max 9中文版，这无非是一个惊喜！

全书分为18课，由浅入深，循序渐进，并通过图解说明的办法提高读者学习的效率。

本书详细地介绍了3ds Max 9的建模、材质、灯光和渲染等方面的应用，为了使读者朋友们在短时间内掌握3ds Max 9的精髓，全书每一课都有一个实例，读者朋友们可以通过学习实例与前面所学的知识融会贯通，可以加深印象，而且每个实例都配有丰富的图片和文字说明，让每一个步骤都简单明了。

本书充分地考虑到读者朋友们学习3ds Max 9的方式，把每一课的内容都做详细的介绍，并且通过实例的制作来消化前面所学的内容，非常容易上手的同时也不容易忘记前面所学的内容。

本书通过对实例制作的方式加深读者朋友们对学习内容的印象，可以让读者朋友们迅速地掌握3ds Max 9的技术和内容。

本书主要是针对初、中级读者，在内容上力求照顾到不同层次的读者，既能让初学者通过学习本书一步一步地从入门入手学起，也可以让已经具有一定基础的朋友学习到比较深入一些的知识，本书在进行知识讲解的同时，兼顾了实际的操作，同时还配有详细的小知识讲解，因此对初、中级用户来说本书是一本非常好的入门教材和参考手册。

在本书所赠送的光盘中有每个实例的场景文件和素材文件，读者朋友可以在学习的过程中省去很多不必要的麻烦，提高了学习的效率，配套光盘所有的素材只限个人学习使用，严禁用于其他用途。

祝愿所有的读者朋友们能早日掌握3ds Max 9的技术，并走向自己理想的岗位。

感谢您选择本书，也衷心希望本书能对提高您的制作水平有所帮助，由于时间紧迫，书中难免有疏漏之处，敬请广大读者朋友指正。

## 内容概要

本书从3ds Max 9的基础入手，由从浅入深，非常适合没有3ds Max基础的读者使用。并以实例贯穿全书内容，对建模、材质、灯光、动画、渲染和摄像机等多方面进行了详细的介绍。题材丰富，步骤详细清晰，紧扣3ds Max 9的主要功能，可以让读者朋友们通过对实例的学习熟练地掌握3ds Max 9的使用技巧和方法。

本书由业内资深的设计师精心设计编著，内容丰富，图文并茂，所附光盘包含书中各实例的素材文件和场景文件，以及案例的视频教学文件。

非常方便读者朋友们学习使用。

本书适合初、中级用户使用，非常适合自学，也可以作为计算机美术专业的教材和参考手册。

## 书籍目录

- 第01课 3ds max 9基础知识 1.1 基础知识讲解 1.1.1 3ds max 9的运行环境 1.1.2 3ds max 9的启动与退出 1.1.3 如何获取设计材质 1.1.4 如何学好3ds Max 1.1.5 自定义用户界面 1.2 课后练习
- 第02课 创建三维造型 2.1 基础知识讲解 2.1.1 创建标准几何体 2.1.2 创建扩展几何体 2.2 实例应用：椅子制作 2.3 拓展训练：电脑桌 2.4 课后练习
- 第03课 复合物体的应用 3.1 基础知识讲解 3.1.1 图形合并的应用 3.1.2 ProBoolean的应用 3.1.3 放样概念 3.1.4 单截面放样的应用 3.1.5 多截面放样的应用 3.1.6 拟合变形 3.2 实例应用：制作罗马柱 3.3 拓展训练：制作刷子 3.4 课后练习
- 第04课 三维修改命令 4.1 基础知识讲解 4.1.1 编辑网格的应用 4.1.2 自由变形 (FFD) 的应用 4.1.3 弯曲的应用 4.2 实例应用：玩具飞机制作 4.3 拓展训练：制作水龙头 4.4 课后练习
- 第05课 二维图像的创建 5.1 基础知识讲解 5.1.1 创建二维图形 5.1.2 二维图形的修改 5.2 实例应用：制作特效字体 5.3 拓展训练：制作法器 5.4 课后练习
- 第06课 常用变换工具 6.1 基础知识讲解 6.1.1 镜像工具的应用 6.1.2 快照工具的应用 6.1.3 阵列工具的应用 6.1.4 对齐工具 6.2 实例应用：快照制作纸杯 6.3 拓展训练：制作一串珠子 6.4 课后练习
- 第07课 贴图的应用 7.1 基础知识讲解 7.1.1 如何获取贴图 7.1.2 贴图层次简介 7.1.3 创建贴图坐标 7.1.4 UVW Map贴图坐标 7.1.5 贴图类型 7.2 实例应用：沙发制作 7.3 拓展训练：破旧材质 7.4 课后练习
- 第08课 材质的高级应用 8.1 基础知识讲解 8.1.1 材质编辑器概述 8.1.2 工具行和工具列 8.1.3 标准材质基本参数 8.1.4 材质/贴图浏览器 8.1.5 打开材质库中的材质文件 8.1.6 编辑一个新材质 8.1.7 材质类型 8.1.8 材质的应用 8.2 实例应用 8.2.1 制作塑料材质 8.2.2 制作不锈钢材质 8.2.3 制作陶瓷材质 8.2.4 制作镜子材质 8.3 拓展训练：卫生间材质 8.4 课后练习
- 第09课 灯光的应用 9.1 基础知识讲解 9.1.1 材质编辑器概述 9.1.2 灯光简介 9.1.3 标准灯光类型及原理 9.1.4 标准灯光的重要参数 9.1.5 光度学灯光类型及原理 9.1.6 光度学灯光-光域网 9.2 实例应用：桌面一角 9.3 拓展训练：幻想空间制作 9.4 课后练习
- 第10课 摄影机的应用 10.1 基础知识讲解 10.1.1 摄影机类型 10.1.2 摄影机的创建和参数设置 10.1.3 摄影机取景分析 10.1.4 景深特效的应用 10.2 实例应用：室外效果图 10.3 拓展训练：室内效果图 10.4 课后练习
- 第11课 渲染 11.1 基础知识讲解 11.1.1 渲染工具的分类 11.1.2 渲染场景 (Render Scene) 参数 11.1.3 RAM播放器窗口 11.1.4 如何提高渲染速度 11.1.5 常用图像文件的格式 11.1.6 特殊效果和视频后期处理 11.1.7 光能传递 (Radiosity) 11.2 实例应用：车漆效果 11.3 拓展训练：制作小号 11.4 课后练习
- 第12课 环境控制 12.1 基础知识讲解 12.1.1 环境基本参数 12.1.2 雾 12.1.3 体积雾 12.1.4 体积光 12.1.5 火效果 12.2 实例应用：飞行的飞船 12.3 拓展训练：火效果 12.4 课后练习
- 第13课 后期处理 13.1 基础知识讲解 13.1.1 后期处理的作用及方法 13.1.2 Photoshop的工作界面 13.1.3 制作效果图的常用工具 13.2 实例应用 13.2.1 室内效果图的后期处理 13.2.2 室外效果图的后期处理 13.3 拓展训练：室内独栋效果图 13.4 课后练习
- 第14课 欧式卧室材质和灯光制作 14.1 材质的制作 14.2 灯光的布置 14.3 渲染输出与后期处理
- 第15课 客厅效果图制作 15.1 建筑物体的制作 15.2 调整材质和灯光
- 第16课 现代建筑效果图制作 16.1 模型创建 16.2 材质设置 16.3 灯光布置 16.4 渲染出图 16.5 后期处理
- 第17课 音乐手机工业造型设计 17.1 模型创建 17.2 材质设置 17.3 灯光布置 17.4 后期处理
- 第18课 环艺漫游动画制作 18.1 建筑物体的制作 18.2 调入建筑模型 18.3 调整材质和灯光 18.4 制作场景动画 18.5 后期处理

章节摘录

插图：

## <<中文版3DS MAX9课堂实录>>

### 编辑推荐

《中文版3ds Max9课堂实录》适合初、中级用户使用，非常适合自学，也可以作为计算机美术专业的教材和参考手册。

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>