

<<中文版3ds Max标准培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787542742179

10位ISBN编号：7542742175

出版时间：2009-1

出版时间：龙飞 上海科学普及出版社 (2009-01出版)

作者：龙飞 编

页数：234

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Autodesk公司推出的三维制作软件，其被广泛的应用到建筑设计、影视制作和三维动画制作等领域。

它可以满足大多数三维模型制作及三维动画制作的需求，并可以使人们充分发挥自己的创造力和想象力，制作出逼真的三维模型及动画效果。

基于这个原因，3ds Max 9已成为三维模型制作及三维动画制作的领跑者，越来越多的三维模型制作者和动画工作者开始学习并使用它。

本书从培训与自学的角度出发，将理论与实践相结合，全面、详细地介绍了3ds Max 9的核心命令和功能。

全书共分为15章，内容包括：初识3ds Max 9、操作与设置、场景管理、基础建模、修改对象、复合建模、高级建模、材质基础、贴图简介、灯光与摄影机、动画基础、动力学系统、粒子系统与空间扭曲以及渲染与特效等，最后通过实战演练的方式进行案例实训，以提高读者的实际操作能力和工作应用能力。

本书由一线教师与电脑教育专家精心策划编写而成，具有以下几个特点：内容全面，应有尽有本书几乎涵盖了3ds Max 9所有的命令和功能，从场景管理至渲染特效、从二维基础建模到高级建模、从材质贴图到高级渲染、从基础的关键帧动画到动力学系统，内容全面、应有尽有。

结构清晰，精讲精学本书结构清晰，语言通俗易懂，前呼后应，以最小的篇幅、最详细的步骤精讲了每一个功能和命令，让读者能够真正掌握3ds Max 9的精华知识。

实例丰富，深入剖析本书在介绍各项命令和功能的同时，特别列举了大量的实例进行辅助说明，让读者深入领会软件命令和功能的精髓。

注重应用，即学即用学习软件重在应用，尤其应该注重在实际生活和商业领域中的应用。

本书从3ds Max 9最常用的4个领域（建筑设计、影视广告制作、产品设计和动画制作）中精选实例，并精心制作，以提升读者的实战能力。

读者通过对本书的学习，可掌握3ds Max 9的核心知识，以不变应万变，从容自如地进行各种三维建模和动画制作。

本书由龙飞主编。

由于编辑时间仓促，书中可能存在一些不足之处，欢迎广大读者来信咨询指正，我们将认真听取您的宝贵意见，并在再版时加以改进。

<<中文版3ds Max标准培训教程>>

内容概要

《中文版3ds Max标准培训教程》从培训与自学的角度，全面、详细地介绍了3ds Max 9这款三维制作软件的强大功能和实际应用。

《中文版3ds Max标准培训教程》共分为15章，从基础知识讲起，详细介绍了3ds Max 9的工作界面、操作与设置、场景管理、基础建模、修改对象、复合建模、高级建模、材质基础、贴图简介、灯光与摄影机、动画基础、动力学系统、粒子系统与空间扭曲、渲染与特效等内容，最后结合实际应用进行案例实训，使读者快速成为3ds Max 9三维制作的行家里手。

《中文版3ds Max标准培训教程》结构清晰、内容翔实，采用了由浅入深、图文并茂的方式进行讲解，是各类计算机培训中心及各大、中专院校的首选教材，同时也可作为三维动画及建筑设计人员的自学参考用书。

书籍目录

第1章 初识3dsMax9 1.1 3dsMax9简介 1.1.1 3dsMax9的功能及用途 1.1.2 3dsMax9新增功能简介 1.2 硬件要求 1.3 启动3dsMax9 1.4 工作界面介绍 1.4.1 标题栏 1.4.2 菜单栏 1.4.3 主工具栏 1.4.4 命令面板区 1.4.5 工作视图区 1.4.6 视图控制区 1.4.7 动画控制区 1.4.8 MAXScript 1.4.9 状态栏 1.5 退出3dsMax9 习题第2章 操作与设置 2.1 界面设置 2.1.1 自定义工作界面 2.1.2 自定义视口大小 2.1.3 自定义视图布局及类型 2.1.4 更改对象显示模式 2.1.5 显示与隐藏视图中的网格 2.2 其他设置 2.2.1 路径设置 2.2.2 单位设置 2.3 文件操作 2.3.1 新建场景 2.3.2 打开场景 2.3.3 保存场景 2.3.4 合并场景 2.3.5 重置场景 2.4 对象操作 2.4.1 选择对象 2.4.2 变换对象 习题第3章 场景管理 3.1 组 3.1.1 成组 3.1.2 解组 3.1.3 打开与关闭 3.1.4 附加与分离 3.1.5 炸开 3.2 隐藏与冻结 3.2.1 隐藏 3.2.2 冻结 3.3 图层 3.3.1 新建图层 3.3.2 指定对象至图层 3.3.3 设置图层属性 3.3.4 图层的使用 3.4 复制对象 3.4.1 变换复制 3.4.2 镜像复制 3.4.3 阵列复制 3.4.4 间隔复制 3.5 对齐与捕捉 3.5.1 对齐 3.5.2 捕捉 习题第4章 基础建模 4.1 二维图形 4.1.1 样条线 4.1.2 扩展样条线 4.2 三维图形 4.2.1 标准基本体 4.2.2 扩展基本体 4.3 AEC对象 4.3.1 植物 4.3.2 墙 4.3.3 楼梯 习题第5章 修改对象 5.1 修改器简介 5.1.1 修改面板详解 5.1.2 修改器堆栈 5.2 二维修改器 5.2.1 编辑样条线 5.2.2 挤出 5.2.3 倒角 5.2.4 车削 5.2.5 倒角剖面 5.3 三维模型修改器 5.3.1 编辑网格 5.3.2 网格平滑 5.3.3 补洞 5.3.4 优化 5.4 参数化变形修改器 5.4.1 弯曲 5.4.2 置换 5.4.3 晶格 5.4.4 噪波 5.4.5 涟漪 5.4.6 壳 5.4.7 切片 5.4.8 球形化 习题第6章 复合建模 6.1 放样 6.1.1 基本操作 6.1.2 多截面放样 6.1.3 放样修改 6.1.4 放样变形 6.2 布尔运算 6.2.1 参数详解 6.2.2 差集 6.2.3 交集 6.2.4 并集 6.3 连接 6.4 地形 6.5 散布 习题第7章 高级建模 7.1 曲面建模 7.1.1 NURBS简介 7.1.2 NURBS建模流程 7.1.3 曲线 7.1.4 曲面 7.2 多边形建模 7.2.1 多边形建模 7.2.2 “选择”卷展栏 7.2.3 “软选择”卷展栏 7.2.4 “编辑几何体”卷展栏 7.2.5 “细分曲面”卷展栏 7.2.6 “细分置换”卷展栏 7.2.7 “绘制变形”卷展栏 习题第8章 材质基础 8.1 材质的概念及作用 8.2 材质编辑器 8.2.1 材质编辑器简介 8.2.2 界面详解 8.3 材质, 贴图浏览器 8.4 材质的基本操作 8.4.1 获取材质 8.4.2 保存材质 8.4.3 赋予材质 8.4.4 编辑材质 8.5 材质类型 8.5.1 标准材质 8.5.2 光线跟踪材质 8.5.3 建筑材质 8.5.4 混合材质 8.5.5 合成材质 8.5.6 双面材质 8.5.7 多维, 子材质 8.5.8 虫漆材质 8.5.9 顶, 底材质 8.5.10 无光 / 投影材质 8.5.11 Ink ' n Paint 材质 习题第9章 贴图简介 9.1 贴图的概念及作用 9.2 2D贴图 9.2.1 位图贴图 9.2.2 棋盘格 9.2.3 Combustion贴图 9.2.4 渐变贴图 9.2.5 渐变坡度 9.2.6 平铺 9.2.7 漩涡 9.3 3D贴图 9.3.1 灰泥 9.3.2 凹痕 9.3.3 斑点 9.3.4 波浪 9.3.5 大理石 9.3.6 Perlin大理石 9.3.7 粒子年龄 9.3.8 粒子运动模糊 9.3.9 木材 9.3.10 泼溅 9.3.11 衰减 9.3.12 细胞 9.3.13 行星 9.3.14 烟雾 9.3.15 噪波 9.4 其他贴图 9.5 贴图坐标 9.5.1 坐标概述 9.5.2 UVW贴图修改器 习题第10章 灯光与摄影机 10.1 灯光 10.1.1 标准灯光 10.1.2 标准灯光参数面板 10.1.3 光度学灯光 10.1.4 系统灯光 10.2 摄影机 10.2.1 摄影机简介 10.2.2 目标摄影机 10.2.3 自由摄影机 习题第11章 动画基础 11.1 动画的概念 11.2 关键帧动画 11.2.1 帧的设置 11.2.2 关键帧动画的制作 11.3 轨迹视图 11.3.1 菜单栏 11.3.2 控制器对话框 11.3.3 关键帧对话框 11.3.4 轨迹视图工具栏 11.3.5 控制区工具 11.3.6 轨迹视图的应用 11.4 动画控制器 11.4.1 变换控制器 11.4.2 位置控制器 11.4.3 旋转控制器 11.4.4 缩放控制器 习题第12章 动力学系统 12.1 动力学简介 12.2 reactor工具面板详解 12.3 创建动力学对象 12.3.1 弹簧对象 12.3.2 阻尼器对象 12.4 动画的创建 12.4.1 刚体动画 12.4.2 柔体动画 12.4.3 液体动画 习题第13章 粒子系统与空间扭曲 13.1 粒子系统与空间扭曲的简介 13.2 PFSouFce 13.2.1 创建PFSource 13.2.2 参数面板 13.2.3 粒子视图 13.3 喷射粒子系统 13.4 雪粒子系统 13.5 粒子云系统 13.5.1 “基本参数”卷展栏 13.5.2 “粒子生成”卷展栏 13.5.3 “粒子类型”卷展栏 13.5.4 “旋转和碰撞”卷展栏 13.5.5 “对象运动继承”卷展栏 13.5.6 “气泡运动”卷展栏 13.5.7 “粒子繁殖”卷展栏 13.6 超级喷射粒子系统 13.7 粒子阵列系统 13.8 空间扭曲 13.8.1 爆炸 13.8.2 涟漪 13.8.3 重力 13.8.4 风 习题第14章 渲染与特效 14.1 渲染 14.1.1 标准渲染 14.1.2 合成渲染 14.2 mentalray渲染器 14.2.1 mentalray简介 14.2.2 mentalray渲染器的使用 14.3 特效 14.3.1 “环境”选项卡 14.3.2 添加雾效果 14.3.3 “效果”选项卡 习题第15章 精彩实例演练 15.1 产品建模——轮胎 15.1.1 制作轮毂 15.1.2 制作螺丝 15.1.3 制作轮胎 15.2 室内装饰——花瓶 15.2.1 制作放样截面和路径 15.2.2 放样成型 15.3 办公用品——圆珠笔 15.3.1 笔形初级建模 15.3.2 笔形综合建模 15.4 片头制作——新闻联播 15.4.1 创建场景 15.4.2 创建足球动画 15.4.3 创建文本动画 15.4.4 渲染动画 15.5 动画制作——布匹下落 15.5.1 创建场景 15.5.2 创建动画 附录 习题参考答案

章节摘录

插图：在现代社会中，各方面都存在竞争，优胜劣汰，所以，Autodesk公司也在不断地改进3ds Max，在每一个版本的升级中，都有新的功能补充进来。

以下为3ds Max 9版本的新增功能：相对于以前的版本，3ds Max 9在动画以及渲染方面的执行效率更高。

严密的公用文档管理、项目文件跟踪、更强的途径定制功能，加速了整个工作进程。

加强了工程文件管理。

如果在3ds Max 9目录下创建一个文档，那么它可以保存为FBK格式，这个文档可以在各种Autodesk软件中进行转换，如Maya、Motionbuidier等。

mental ray 3.5为3ds Max 9提供了强大的渲染功能，其简洁的用户界面使用户更加容易使用全局光照、次表面散射（SSS）材质，还为二次光照在不同光能传递模式下的使用提供了统一的效果。

用户如果使用了mental ray 3.5完整版，就可以选择用多个CPIJ进行渲染（计算机存在多个CPIJ的情况下）。

动画层的改进。

类似于CAT。

层，可以更简单、快捷地创建动画。

角色动画工作流程的改进，可将key放置在任意位置，甚至可以在负帧工作。

点缓冲。

使用它可以将一段骨骼绑定好的动画塌陷为帧，并可以继续编辑。

布尔运算.pro工具。

新的布尔工具比以前的布尔运算更精确，特别是在包含复杂物体的情况下，它能消除不良的拓扑三角形，增加高质量的三角形。

DirectX和CG Shaders的显示支持。

这对于游戏开发者来说意义重大，因为dX材质和CG材质（NV开发的一套系统）都能在标准视图中实时显示。

核心编码的改进。

这使得3ds Max 9运行得更快，场景内可以放置更多的多边形。

<<中文版3ds Max标准培训教程>>

编辑推荐

《中文版3ds Max标准培训教程》：内容全面，结构清晰，实例丰富，注重应用，即学即用

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>