

<<三维制作完美风暴>>

图书基本信息

书名：<<三维制作完美风暴>>

13位ISBN编号：9787802480124

10位ISBN编号：7802480124

出版时间：2008-11

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王岩，宁芳 编著

页数：512

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>

<<三维制作完美风暴>>

前言

3ds Max是由Autodesk公司下属的传媒娱乐部发布的三维动画制作软件。作为世界上应用最广泛的三维动画制作软件之一，3ds Max的功能十分强大，建模、材质、动画等功能一应俱全。

完备的功能使得3ds Max可以胜任影视片头动画、游戏开发、工业造型设计、室内外设计等领域的工作。

3ds Max 2009是3ds Max的最新版本，它在建模、动画、渲染等方面都进行了加强和改进，使用户工作起来更加得心应手。

内容导读 本书内容安排如下。

第1章简要介绍了3ds Max 2009软件的配置要求、应用领域以及新增功能，同时讲解了3ds Max工作界面的布局和一些最基础的操作方法，让读者快速进入3ds Max的世界。

第2章主要学习样条线建模和复合建模的类型和操作方法，在讲解过程中，通过实际案例帮助读者理解参数的意义和制作思路。

第3章学习3ds Max强大的曲面建模功能，包括多边形建模和NURBS建模。读者可以通过讲解和实例学习如何制作外形更加复杂的模型，以提升建模水平。

第4章学习灯光系统，包括3ds Max提供的各种光源类型、参数和各自的特点。通过实例可以帮助读者学习到各种不同的布光方式和它们各自的适用范围，使读者对灯光系统了如指掌。

第5章介绍3ds Max的材质与贴图系统。

3ds Max的材质和贴图类型非常丰富，通过讲解可以使读者了解编辑材质贴图的方法和不同材质、贴图类型的功能和特点，通过实例可以熟悉操作、拓宽思路。

第6章主要讲解了摄影机和环境编辑器系统。

摄影机部分重点学习制作景深和运动模糊的各种方法以及不同方法的优缺点；环境编辑器部分重点学习如何利用大气效果和环境特效增强场景的气氛。

第7章学习3ds Max的动画功能，主要内容为关键点动画和动画约束。

通过讲解和实例制作，读者可以利用3ds Max强大的动画功能制作出自己的动画作品。

第8章介绍了粒子系统和空间扭曲的类型和操作方法，粒子和空间扭曲功能相辅相成，许多炫目的视频和游戏特效都需借助粒子和空间扭曲功能的帮助。

第9章学习更加强大的粒子流系统，粒子流也属于粒子系统，但是功能更加复杂，而且操作方式也与3ds Max传统的操作方式有很大的区别。

为了使读者能够更好地掌握这一强大的动画利器，笔者单独使用整章的篇幅进行讲解。

第10章学习毛发系统，不但详尽讲解了制作毛发外形的方法，而且还讲解了如何通过毛发动力学使毛发与场景中的其余对象产生互动的动画效果。

第11章讲解3ds Max传统的扫描线渲染器以及由光能传递和光线跟踪组成的高级渲染器系统。在讲解部分重点介绍了渲染器各自的功能特点和适用范围，然后通过多个有实用价值的实例来加深理解。

第12章讲解了功能更加强大、更为复杂的mental ray渲染器，包括mental ray渲染器的渲染参数和灯光系统。

在实例部分，读者将会了解到新版本带来的增强功能以及全新的制作流程。

第13章详细讲解了视频合成器的设置流程。

视频合成器就像是一个简单的视频后期处理软件，非常适用于制作影视片头和广告。

第14章通过两个大型的实战综合案例帮助读者综合复习前面所学的内容，使读者真正做到学有所用、学有所用。

本书特色 (1) 以最新版本的3ds Max 2009为基础，让读者了解3ds Max最新的功能和用法，以提高工作效率。

(2) 本书兼顾初学者和进阶者的需要，一步一步带领读者从熟悉3ds Max软件开始，到能够自行

<<三维制作完美风暴>>

使用软件进行工作，最后掌握3ds Max的高级应用技巧。

(3) 在讲解理论知识的同时结合大量典型实例，使读者可以举一反三、融会贯通，将学到的方法和技巧应用到自己的实际工作中。

(4) 书中采用中英文参数对照和中英文双界面的编写方式，全面适合不同版本使用习惯的Max读者学习使用。

(5) 书中对操作中的重点参数设置均添加了详细的图上标注，使关键参数的设置一目了然，可以提高读者的学习效率。

学习建议 (1) 使用本书，推荐系统配置为CPU P4 1.6GHz以上，内存512MB以上，操作系统至少为Windows 2000 SP4以上版本。

(2) 读者在学习本书时，一定要对照实例反复训练，在了解了知识点和操作方法的基础上制作实例，通过实例理解各项命令的具体作用，同时注意采用快捷方式提高建模的效率。

本书由王岩、宁芳主编，同时参与编写工作的还有何虎、刘彬、张丽颖、宁廷光、杨丽英、康殿勇、程建设、程蒙、袁翠玲、边桂芬、周轶、徐正坤、杨丽、郑庆荣、樊昱、肖建芳。

本书在编写过程中得到魏胜编??的大力支持和鼓励，在此表示感谢。

由于时间仓促，作者水平有限，虽??反复修正，但书中难免有不足和疏漏之处，敬请读者批评指正。

<<三维制作完美风暴>>

内容概要

3ds Max是比较复杂的软件，学习起来有较大的难度，特别是在入门阶段。

本书的宗旨是让读者快速掌握3ds Max的各种重点功能，并且学有所用。

为了实现这一目的，本书采用软件学习与大量实例相结合的方式，在详尽讲解命令和基本操作的同时，让读者理解各项功能的制作流程或制作手段，然后通过大量具有代表性的实例为读者理解并掌握知识点铺平了道路。

实例部分提供了详细的操作步骤和分解图片，配合本书的视频教学，可以使读者毫无困难地进行学习。

本书共分14章，具体内容包括：3ds Max 2009入门、样条建模与复合建模、曲面建模、灯光系统、材质与贴图、摄影机与环境效果、动画系统、基本粒子与空间扭曲、粒子流、毛发系统、扫描线渲染器、mental ray渲染器、视频合成器、实战综合案例。

本书的配套光盘包含书中实例的模型、贴图和动画文件，还提供了由作者精心录制的长达6个多小时的视频教学，极大地提高了读者的学习效率和质量。

本书特别适合于3ds Max的初、中级读者和自学爱好者学习使用，也适合于各类设计公司或企业中从事三维动画设计、影视片头动画设计、室内外设计、工业产品设计等人员参考使用，同时也可作为各大院校和社会培训机构相关专业的理想教材。

<<三维制作完美风暴>>

作者简介

王岩，洛阳大学网络中心任职。
出生于辽宁抚顺。

创作出版了《3ds max 6白金教学》、《3ds max & Rhino工业设计案例教程》、《3ds max 材质、灯光与渲染风云》等图书。

宁芳，合编著有《3ds max & Rhino工业设计案例教程》。

<<三维制作完美风暴>>

书籍目录

Chapter01 3ds Max 2009入门	1.1 3ds Max 2009概述	1.1.1 3ds Max 2009配置要求	1.1.2
3ds Max应用领域	1.1.3 3ds Max 2009新增功能	1.1.4 3ds Max 2009新增功能	1.2
3ds Max界面	1.2.1 工具栏	1.2.2 视图控制	1.3 3ds Max基本操作
对象	1.3.2 变换对象	1.3.3 复制对象	1.3.1 选择
	1.3.4 制作第一个实例		1.4 知识盘点
1.4.1 3ds Max界面构成	1.4.2 视图控制	1.4.3 基本操作	1.4.4 3ds Max制作流
程	Chapter02 样条建模与复合建模	2.1 样条线与几何体	2.1.1 创建样条线
2.1.2 子对象级	2.1.3 可编辑样条线参数	2.1.4 几何体类型	2.2 样条线建模修改器
2.2.1 样条线修改器类型	2.2.2 样条线建模实例	2.3 放样建模	2.3.1 放样流程
2.3.2 放样	2.4 复合建模	2.4.1 复合建模类型	2.4.2 复合建模实例
2.5 小试牛刀：螺栓	2.5.1 实例目标	2.5.2 实例制作	2.6 知识盘点
2.6.1 样条线建模流程	2.6.2 样条		
2.6.3 放样建模方式	2.6.4 复合建模的制作流程	2.6.5 布尔运算工具的常见问	
题	Chapter03 曲面建模	3.1 多边形建模流程与元素	3.1.1 多边形建模流程
3.1.2 多边形元	3.1.3 选择元素	3.2 编辑元素	3.2.1 编辑几何体
3.2.2 编辑子对象级别	3.2.3 多边形制作实例	3.3 NURBS创建工具	3.3.1 创建NURBS曲线
3.3.2 创建工具箱	3.3.3 NURBS曲线制作实例	3.4 NURBS曲面参数	3.4.1 常规与显示线参数
3.4.2 曲面近	3.5 小试牛刀：MP3播放器	3.5.1 实例目标	3.5.2 实例制作
3.6 知识盘点	3.6.1 多边形的组成元素	3.6.2 平滑模型的各种方法和区别	3.6.3 NURBS建模原理
3.6.4 NURBS曲线和曲面类型	Chapter04 灯光系统	4.1 创建灯光	4.1.1 创建与变换灯光
4.1.2 灯光类型	4.2 标准灯光参数	4.2.1 标准灯光参数	4.2.2 天光灯参数
4.3 阴影	4.3.1 阴影贴图	4.3.2 光线跟踪阴影
Chapter05 材质与贴图	Chapter06 摄影机与环境		
效果	Chapter07 动画系统	Chapter08 基本粒子与空间扭曲	Chapter09 粒子流
Chapter10 毛发系	Chapter11 扫描线渲染器	Chapter12 mental ray 渲染器	Chapter13 视频合成器
Chapter14 实战综合			案例

<<三维制作完美风暴>>

章节摘录

3ds Max 2009入门 内容导读 3ds Max是由Autodesk公司下属的传媒娱乐部发布的三维动画制作软件。作为世界上应用最广泛的三维动画制作软件之一，3ds Max的功能十分强大，建模、材质、动画等功能一应俱全。

完备的功能使得3ds Max可以胜任影视片头动画、游戏开发、工业造型设计、室内外设计等领域的工作。

本章我们会了解有关3ds Max 2009的一些基础知识。首先我们要了解利用3ds Max能做什么，然后了解3ds Max 2009有哪些新增功能，接下来熟悉3ds Max的用户界面以及3ds Max的一些基本操作，最后我们会通过一个实例来了解3ds Max的制作流程。

<<三维制作完美风暴>>

编辑推荐

经验力作：凝聚作者多年三维动画设计与培训教学经验，毫无任何技术保留，是学习三维动画设计与制作的首选佳作。

易学易用：完全从初学者的角度出发，秉承案例贯穿始终的写作思路，详尽剖析3ds Max 常用功能和重要参数，力求通俗易懂，学以致用。

精选典例：精选工业产品设计、室内效果图表现，片头动画制作等成功商业作品案例，快速培养读者的三维动画设计思路，提升设计功力。

全面适用：采用中英文参数对照和中英文双界面的编写方式，全面适用3ds Max 不同版本使用习惯的读者参考学习。

6余小时精心录制的高清视频数学全程语音讲解配合实战操演手把手教会读者三维动画设计与制作的全部流程和关键技法。

科海大型多媒体教学系统（1DVD） 45堂长达6个多小时高清视频数学课程（AVI），详尽演示每步具体操作与关键参数设置全过程。

书中全实例的场景文件（MAX）、素材文件（MAX、BMP、JPG、GIF、PNG、TIF、TGA、DDS、HDR、IES）与最终动画视频文件（AVI），帮助读者更好地分析学习书中实例。

适用对象： 3ds Max初、中级读者和自学爱好者。

从事三维动画设计、影视片头动画、室内外设计、工业产品设计的在职人员。

各大院校和社会培训机构相关专业的师生。

<<三维制作完美风暴>>

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>