

<<3ds Max 2009完全手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009完全手册>>

13位ISBN编号：9787894877222

10位ISBN编号：7894877220

出版时间：2009-6

出版时间：北京科海电子出版社

作者：王瑶

页数：426

字数：687000

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

《3D巨匠3ds Max 2009完全手册》是《3D巨匠3ds Max 2008完全手册》丛书的升级篇，沿用了原有丛书“模块化的分册形式和流程化的编排顺序”的特点，围绕3ds Max 2009的新增命令与功能，对相关知识点进行了详细的介绍，同时对《3D巨匠3ds Max 2008完全手册》丛书中的遗漏部分进行了补充。

3ds Max 2009有一个非常引人瞩目的变化，这就是3ds Max软件被分为两个独立的版本：一个是面向娱乐专业人士的Autodesk 3ds Max 2009，另一个是专门为建筑师、设计师以及可视化设计而量身定制的3ds Max Design 2009。

而3ds Max Design 2009除了不具备软件开发工具包（SDK）之外，拥有Autodesk 3ds Max 2009的所有功能，两种截然不同的风格，可以更好地满足娱乐和视觉可视化客户的特定需求。

这两个版本均提供了新的渲染功能，增强了与包括Revit软件在内的行业标准产品之间的互通性，并提供了更多的节省大量时间的动画工具、制图工作流工具，此外，3ds Max Design 2009还提供了灯光模拟和分析技术。

2009年2月，3ds Max 2009的中文版也已经推出，这对于广大的初学者来说，无疑又是一个好消息，没有言语障碍后，3ds Max看上去就更容易接触了。

<<3ds Max 2009完全手册>>

内容概要

本书是《3D巨匠3ds Max 2008完全手册》的升级篇，围绕3ds Max 2009的新增命令与功能，对相关的知识点进行了详细的介绍。

3dsMax2009分为两个独立的版本：Autodesk 3dsMax2009和3dsMaxDesign2009，分别面向娱乐与建筑可视化设计两个不同的领域，而Autodesk 3ds Max 2009在功能上更加完整。

本书就是以Autodesk 3ds Max 2009为平台，向读者详细讲解新版本在各个模块中的所有新增功能，并对每个功能都设计了示例，帮助读者更好、更快地掌握新功能的应用方法。

本书可以与《3D巨匠3dsMax2008完全手册》合并为3ds Max 2009的完全手册。

本书配套光盘中提供了65个视频教程，总长度超过了14小时，与图书内容相辅相成，是图书内容的扩充和升华，方便读者学习，极大地提高了学习效率。

本书特别适合作为动画学院、影视传媒、游戏学院和社会培训机构的教材，同时也适合那些想要学习或正在学习三维动画制作的新手和希望深入学习3ds Max的读者，以及购买了《3D巨匠3ds Max2008完全手册》的读者，升级为3ds Max 2009的完全手册，另外，还可以作为三维制作公司或三维制作专业人员的速查手册。

<<3ds Max 2009完全手册>>

书籍目录

Chapter 01 全新的3dsMax2009 1.1 新版本的特色 1.2 系统配置与安装 1.2.1 硬件和系统配置
 1.2.1.1 软件要求 1.2.1.2 硬件要求 1.2.2 安装方法 1.3 3dsMax的核心概念 1.3.1 了解3dsMax的对象 1.3.1.1 面向对象的行为 1.3.1.2 参数化对象 1.3.1.3 复合对象
 1.3.1.4 子对象 1.3.2 创建场景的相关概念 1.3.2.1 主对象 1.3.2.2 对象编辑修改器
 1.3.2.3 对象变换 1.3.2.4 空间扭曲 1.3.2.5 对象属性 1.3.2.6 对象数据流 1.3.3 改变对象的概念 1.3.3.1 改变创建参数与变换 1.3.3.2 编辑修改对象 1.3.3.3 结合修改器应用变换 1.3.3.3 克隆对象 1.3.4 层级的概念 1.3.5 材质和贴图的层级结构 1.3.5.1 对象的层级结构 1.3.5.2 视频后期处理的层级结构 1.4 3dsMax的创建流程 1.4.1 设置场景 1.4.1.1 选择单位显示系统 1.4.1.2 设置系统单位 1.4.1.3 设置栅格间距 1.4.1.4 设置视口显示 1.4.2 创建对象模型 1.4.3 材质设计 1.4.4 灯光和摄像机 1.4.5 动画设置 1.4.6 渲染输出 1.5 新手入门实例——创建一个完整场景及动画 1.5.1 创建对象 1.5.1.1 创建石头 1.5.1.2 创建植物 1.5.2 编辑材质 1.5.2.1 编辑地面材质 1.5.2.2 编辑石头材质 1.5.3 设置关键点动画 1.5.4 渲染输出

Chapter 02 3ds Max 2009界面概览 2.1 界面布局介绍 2.1.1 重置场景 2.1.2 操纵3dsMax的界面 2.1.2.1 移动工具栏 2.1.2.2 专家界面 2.1.2.3 恢复默认布局 2.1.3 加载UI方案 2.1.3.1 ModufarToo1barsUI方案 2.1.3.2 ame-dark方案 2.1.4 自定义布局 2.2 视口介绍

Chapter 03 视图操作 Chapter 04 对象管理与操作 Chapter 05 模型的创建和编辑 Chapter 06 UVW展开的改进 Chapter 07 灯光的重要改进 Chapter 08 材质效果 Chapter 09 ProMaterials 材质 Chapter 10 渲染 Chapter 11 骨骼系统

章节摘录

1.3.3.1 改变创建参数与变换 在数据流中，一般要尽早修改对象的创建参数，改变越早，那么这种改变对以后呈现的对象影响就越大。

在对象数据流中最重要的信息就是对象创建参数的设定，若要考虑修改对象参数，就必须对对象的基本尺寸、外形或表面特征做根本性的改变。

以创建圆柱体为例，首先考虑一下改变圆柱体的高度参数与沿圆柱局部z轴做非均匀比例缩放有什么区别。

假设现在需要把40个单位高的圆柱改成80个单位高，如果对圆柱体的创建参数不熟悉，那么首先想到的可能是使用非均匀比例缩放工具。

因为沿圆柱高度方向放大200%就可以得到一个80个单位高的圆柱。

但这种方法是不对的。

检查一下被缩放圆柱体的对象参数，可以看到其高度仍然是40个单位。

如果要真正使圆柱的高度变成80个单位，则必须通过改变其高度参数来完成，而不是使用缩放，虽然它们的视觉外观完全相同。

如果要对圆柱体应用编辑修改器，这两个看似没有差别操作将会产生明显的区别。

图1.28显示了这种差别，左边的圆柱体高度参数由40改为80，然后用Bend[弯曲]修改器沿z轴弯曲180°；右边的圆柱体沿局部z轴缩放200%后，高度与80个单位相同，然后用Bend[弯曲]修改器沿z轴弯曲180°。

虽然使用了同样的修改器，但结果完全不同。

这是因为尽管缩放操作是在应用Bend[弯曲]修改器前就执行了，但在数据流中却是在用Bend[弯曲]修改器后才计算，所以导致了图1.28右侧弯曲圆柱体的非均匀缩放。

它与先弯曲一个高度为40的圆柱体，然后再沿局部z轴缩放200%的结果是一样的。

因此需要牢记的是：在3ds Max的数据流中，像缩放这样的变换是在使用编辑修改器后才计算的。

<<3ds Max 2009完全手册>>

编辑推荐

完全解读3ds Max2009新功能、新技术！

超值2DVD：由动画制作人员录制的命令演示视频中 65个命令演示范例，快速体验强大的新增功能 除了演示新功能，还包括主要功能的全面演示 包含实例所需的范例文件和贴图素材配套使用 除了详解新功能，还包括3ds Max 2009主要功能的全面教学演示，通过本手册，可以让3ds Max 2008的用户完全掌握3ds Max 2009的全部功能。

包含下列新功能和改进

- 改进的简体中文界面和全新的视图导航工具，使操纵视图更加自如
- 改进了可编辑多边形和软选择的方式，让建模流程更加简化
- 全新的样条线映射和改进的毛皮映射，可以轻松地展开复杂对象的UV
- 全新的Pro Materials材质，让mental ray渲染建筑效果表现更加真实
- 新增的颜色校正贴图，让色彩表达更加准确
- 强大的reactor和character studio系统，简化了对象运动和角色动画的设置
- 全面改进的光度学灯光系统，产生真实的物理性照明效果
- 改进的渲染帧缓存视窗界面，使渲染测试的过程更加有效
- 多项改进的mental ray渲染特性，让图像品质和渲染速度全面提升

<<3ds Max 2009完全手册>>

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>