

<<3ds Max2009完全征服手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009完全征服手册>>

13位ISBN编号：9787113108205

10位ISBN编号：7113108202

出版时间：2010-3

出版时间：中国铁道出版社

作者：新知互动

页数：538

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 Max2009完全征服手册>>

### 内容概要

本书通过系统、详尽的知识讲解，向读者全面展示了3ds Max 2009软件中的各种功能和应用技巧，并通过对典型、精美、实用的室内外效果图和工业设计应用实例的讲解，使读者在快速掌握软件功能的同时，熟悉软件应用技巧，积累制作不同室内外效果图和工业设计作品的经验。

本书内容全面，结构层次清晰，随书附赠的光盘中还包含了大量的设计素材，适合各层次的3ds Max 2009爱好者以及从事三维动画、室内设计、工业造型设计的人员学习，也可作为相关培训机构的培训教材。

## 书籍目录

第1章 初识3ds Max 2009 1.1 3ds Max 2009发展历程 1.2 3ds Max 2009新增功能 1.3 3ds Max 2009工作界面  
1.3.1 菜单栏 1.3.2 主工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏 1.3.5 四元菜单 1.3.6 视图控制区 1.3.7  
更丰富的工作区工具第2章 自定义界面 2.1 自定义右键菜单 2.2 显示UI与锁定 2.3 自定义UI和默认切  
换器 2.4 自定义用户界面对话框 2.4.1 “键盘”选项卡 2.4.2 “工具栏”选项卡 2.4.3 “四元菜单”  
选项卡 2.4.4 “菜单”选项卡 2.4.5 “颜色”选项卡 2.4.6 高级四元菜单选项 2.5 保存和加载自定义  
用户界面 2.5.1 加载自定义ui方案 2.5.2 还原为启动布局 2.6 视口配置 2.6.1 渲染方法 2.6.2 布局  
2.6.3 安全框 2.6.4 自适应降级切换 2.6.5 区域 2.6.6 统计数据 2.7 配置路径第3章 对象及文件的基本  
操作 3.1 对象的基本操作 3.1.1 直接选择 3.1.2 区域与窗口/交叉选择 3.1.3 通过颜色和名称选择  
3.1.4 选择过滤器 3.1.5 选择集 3.1.6 编辑命令 3.1.7 组 3.1.8 对象的冻结与隐藏 3.1.9 孤立当前选  
择 3.2 文件合并以及其他操作 3.2.1 文件的导入、导出 3.2.2 合并文件的操作步骤 3.3 对象变换  
3.3.1 三轴架和世界坐标轴 3.3.2 变换Gizmo轴约束 3.3.3 绘制网格 3.3.4 变换输入 3.3.5 变换工具  
第4章 图形及其编辑 4.1 图形对象 4.1.1 概述 4.1.2 线 4.1.3 矩形和多边形 4.1.4 圆、椭圆、弧、圆  
环和星形 4.1.5 文本 4.1.6 螺旋线 4.1.7 截面 4.1.8 圆形检查工具 4.2 可编辑样条线 4.2.1 顶点  
4.2.2 线段 4.3 与图形一起使用的修改器 4.3.1 挤出 4.3.2 车削 4.3.3 倒角剖面 4.3.4 倒角第5章 几何  
体工程对象 5.1 标准基本体 5.1.1 长方体 5.1.2 圆锥体 5.1.3 球体 5.1.4 圆柱体 5.1.5 管状体 5.1.6  
圆环 5.1.7 四棱锥 5.1.8 茶壶 5.1.9 平面 5.2 扩展基本体 5.2.1 异面体 5.2.2 环形结 5.2.3 切角长方  
体 5.2.4 切角圆柱体 5.2.5 油罐 5.2.6 胶囊 5.2.7 纺锤 5.2.8 L-Ext 5.2.9 球棱柱 5.2.10 C-Ext  
5.2.11 环形波 5.2.12 棱柱 5.2.13 软管 5.3 建筑对象 5.3.1 门 5.3.2 窗 5.3.3 楼梯 5.3.4 栏杆 5.3.5  
墙 5.3.6 编辑墙对象 5.3.7 植物 5.4 修改器 5.4.1 弯曲 5.4.2 锥化 5.4.3 置换第6章 符合对象 6.1 布  
尔 6.1.1 布尔操作问题的纠正 6.1.2 创建布尔对象 6.1.3 布尔参数 6.1.4 布尔对象的材质附加 6.2  
图形合并 6.2.1 创建“图形合并”对象 6.2.2 图形合并参数 6.3 放样 6.3.1 创建放样对象的方法  
6.3.2 放样参数 6.3.3 放样对象的图形对齐 6.3.4 变形 6.4 ProBoolean(超级布尔) 6.5 ProCutter(超级切  
割)第7章 高级建模 7.1 编辑多边形 7.1.1 “编辑多边形”和“可编辑多边形”的区别 7.1.2 “编辑  
多边形模式”卷展栏 7.1.3 “选择”卷展栏 7.1.4 顶点 7.1.5 边 7.1.6 边界 7.1.7 多边形与元素 7.2  
面片 7.2.1 创建面片 7.2.2 顶点的有关操作 7.2.3 边与面片的有关操作 7.3 NURBS曲面 7.3.1  
NURBS曲线 7.3.2 NURBS曲面 7.3.3 创建点 7.3.4 创建从属曲线 7.3.5 创建从属曲面第8章 材质与  
贴图 8.1 材质编辑器 8.1.1 “材质编辑器”窗口 8.1.2 材质编辑器菜单 8.1.3 材质编辑器工具 8.1.4  
示例窗 8.1.5 材质, 贴图浏览器 8.2 标准材质 8.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏 8.2.2 应用程序栏  
8.2.3 “扩展参数”卷展栏 8.2.4 “贴图”卷展栏 8.3 复合材质 8.4 贴图 8.5 了解工作界面第9章 灯光  
与摄影机 9.1 灯光概述 9.2 “灯光”参数 9.2.1 “常规参数”卷展栏 9.2.2 “强度/颜色, 衰减”卷展  
栏 9.2.3 “高级效果”卷展栏 9.2.4 “阴影参数”卷展栏 9.2.5 “mental ray间接照明”卷展栏 9.3 灯  
光 9.3.1 标准灯光 9.3.2 光学度灯光 9.4 摄影机 9.4.1 绘制网格 9.4.2 绘制网格 9.4.3 摄影机公用  
参数第10章 渲染 10.1 渲染 10.1.1 渲染命令 10.1.2 渲染设置 10.2 “渲染设置”对话框 10.2.1 “公  
用”选项卡 10.2.2 扫描线渲染器 10.2.3 mental ray渲染器第11章 环境与镜头特效 11.1 认识环境和效  
果 11.1.1 “环境”选项卡 11.1.2 “效果”选项卡 11.2 雾效 11.2.1 标准雾 11.2.2 体积雾 11.3 体积  
光 11.4 火效果的制作 11.5 Video Post 11.5.1 Video Post窗口 11.5.2 使用Video Post给场景添加事件  
第12章 粒子系统与空间扭曲 12.1 粒子系统概述 12.2 “非事件驱动”的粒子系统 12.2.1 喷射粒子系  
统 12.2.2 绘制网格 12.2.3 暴风雪粒子系统 12.2.4 绘制网格 12.2.5 “粒子阵列”粒子系统 12.2.6  
“超级喷射”粒子系统 12.3 粒子流 12.3.1 绘制网格 12.3.2 粒子流工作原理 12.4 空间扭曲 12.4.1 力  
12.4.2 导向器 12.4.3 几何/可变形 12.4.4 绘制网格 12.4.5 粒子和动力学第13章 基础动画 13.1  
reactor动力学基础知识 13.1.1 reactor动力学工具栏 13.1.2 reactor动力学菜单 13.1.3 reactor动力学基  
础参数 13.2 制作关键点动画 13.2.1 reactor动力学基础参数 13.2.2 reactor动力学工具栏 13.2.3 利用  
设置关键点模式创建动画 13.2.4 关键点的设置 13.3 轨迹视图 13.3.1 曲线编辑器 13.3.2 摄影表  
13.3.3 动画控制器第14章 家居用品 14.1 茶几 14.2 异形椅子 14.3 吸尘器第15章 工业设计 15.1 圆珠笔  
15.2 U盘 15.3 高压电检测仪 15.4 吹风机第16章 室内外效果设计 16.1 别墅 16.2 卧室效果图制作



## <<3ds Max2009完全征服手册>>

### 编辑推荐

《3ds Max2009完全征服手册（附光盘）》共分为16章，第1章和第2章是与软件相关的基本概念和工作界面介绍。

第3章～第13章，详细介绍了3ds Max 2009的对象及文件的基本操作、图形及其编辑、几何体及其编辑、复合模型、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、渲染、环境与镜头特效、粒子系统与空间扭曲和基础动画等内容，为以后的实际应用打下坚实的基础。

第14章～第16章为综合实例部分，通过一些综合案例的制作，对前面章节的知识进行综合运用和加强

。

通过对《3ds Max2009完全征服手册（附光盘）》的学习，结合一定的美术专业知识，可以满足室内空间设计、影视动画设计、工业产品设计、家具设计等设计领域工作中的软件操作要求，帮助读者快速地进入工作角色。

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>