

<<3ds Max 2009宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009宝典>>

13位ISBN编号：9787115204141

10位ISBN编号：7115204144

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：默多克

页数：696

字数：1386000

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

每次我走进机房（我妻子称之为“地牢”），她就会说我又要享受“欢乐时光”了。而我同往常一样断然否定这种说法，我认为我所从事的是一项严肃的工作。但是随后当我兴奋地请她欣赏我最新渲染完的作品时，我知道她说对了，制作3D图形的确是我的“欢乐时光”。

本书的编写目的在于总结我在3D制作方面的多年经验并提炼出一些对您有价值的东西。由于不同读者对3ds Max的了解不尽相同，所以要实现这个目标的确有点难。幸运的是，这本书足够厚，所以可为每个人提供一些有价值的内容。本书的读者范围包括初学者到中、高级用户，并且也为老练的用户提供了一些高级主题内容。如果您是3ds Max新手，则应该从本书开始部分读起并系统地学习全书。如果您已经能够相对轻松地使用3ds Max，则应该查阅本书的目录并阅读可以加强您基础知识的章节。如果您是一位老练的专业人员，则应该看看介绍2009版中新增特性的内容。本书的另一个目标就是成为3ds Max的全面参考手册。为此我尽力在书中详细介绍了3ds Max的每个特性，包括每种基本体、材质和贴图类型、修改器和控制器。

撰写本书时，我努力用适合阅读的风格进行编写。我还在书中包括了各种富有创造性的场景。希望通过这些例子不仅能教会您如何使用该软件，而且还能为您提供一个在自己项目中发挥创造性的跳板。

总之，就是要把3D图形的制作工作变成您的“欢乐时光”。

<<3ds Max 2009宝典>>

内容概要

3ds Max广泛用于制作建筑等方面的场景效果图，另外，在游戏开发中的用途也相当广泛。

本书全面系统地介绍了3ds Max 2009。

全书共分为12个部分，内容包括：快速入门，学习3ds Max界面，操作对象，建模，材质、摄影机和照明基础，动画与渲染基础知识，高级建模，高级材质，高级动画技术，动力学动画，使用角色，高级照明和渲染，MAXScript和插件等。

本书内容全面，既有基础知识，又有高级知识和大量的技巧；随附的150多个教程，可以使读者充分理解并练习所学的知识。

因此本书既适合于3D创作新手作为学习指导书籍，也适合专业设计人员从中汲取技巧和灵感。

本书是3ds Max 2009用户的必备参考书。

<<3ds Max 2009宝典>>

作者简介

Kelly L.Murdoek已经从事了多年计算机书籍编写工作，一直并且以后仍将享受工作完成所带来的那种喜悦。

他的书籍涵盖了各种3D、图形、多媒体和Web内容，其中包括《3ds MaX宝典》的前6版。

其他主要的著作包括Edgeloop Character Modeling for 3D Professionals Only、Maya 6

书籍目录

第1部分 学习3ds Max界面 第0章 快速入门——发射炮弹 第1章 研究3ds Max界面 第2章 控制和配置视口 第3章 使用、导入和导出文件 第4章 自定义3ds Max界面和设置首选项 第2部分 操作对象 第5章 创建和编辑基本体对象 第6章 选择对象、设置对象属性以及使用层和场景浏览器 第7章 变换对象、旋转、对齐和捕捉 第8章 克隆对象和创建对象阵列 第9章 成组对象和链接对象 第3部分 建模 第10章 建模基础以及使用子对象和辅助对象 第11章 简介修改器和使用修改器堆栈 第12章 绘制和编辑2D样条线和图形 第13章 使用多边形建模 第4部分 材质、摄影机和照明基础 第14章 研究材质编辑器 第15章 创建和应用标准材质 第16章 创建复合材质和使用材质修改器 第17章 用贴图添加材质细节 第18章 配置和定位摄影机 第19章 使用灯光和基本照明技术 第5部分 动画与渲染基础知识 第20章 动画和关键帧基础知识 第21章 使用约束和控制器制作动画 第22章 渲染基础知识 第6部分 高级建模 第23章 使用外部参照构建复杂场景和使用Vault 第24章 使用图解视图 第25章 变换表面和使用网格修改器 第26章 构建复合对象 第27章 使用面片和NURBS进行曲面建模 第28章 添加和设计Hair、Fur和Cloth 第7部分 高级材质 第29章 使用专用的材质类型 第30章 展开UV和Pelt贴图 第31章 创建烘焙纹理和法线贴图 第8部分 高级动画技术 第32章 使用动画修改器 第33章 使用表达式控制器和关联参数制作动画 第34章 使用轨迹视图中的函数曲线 第35章 使用动画层 第9部分 动力学动画 第36章 创建粒子和粒子流 第37章 使用空间扭曲 第38章 使用reactor模拟基于物理学的运动 第39章 制作Hair和Cloth动画 第10部分 使用角色 第40章 了解装束和使用骨骼 第41章 使用反向运动学系统 第42章 创建和动画显示Biped和群组 第43章 蒙皮角色 第11部分 高级照明和渲染 第44章 高级照明、灯光跟踪和光能传递 第45章 使用大气效果和渲染效果 第46章 使用光线跟踪和mental ray 第47章 批处理渲染和网络渲染 第48章 使用渲染元素和Video Post界面进行合成 第12部分 MAXScript和插件 第49章 使用MAXScript自动操作 第50章 使用第三方插件扩展3ds Max 附录A 3ds Max 2009的新特性 附录B 光盘上的内容

章节摘录

插图：第14章 研究材质编辑器材质可以用于装饰、着色和描绘对象。

正如现实生活中把材料描述成鳞状的、柔软的、光滑的、不透明的或蓝色的，将材质应用于3D对象也可以模仿类似的属性，例如颜色、纹理、透明度、光泽等。

本章将介绍使用材质的基本知识以及材质编辑器的所有特性。

14.1 了解材质属性使用材质编辑器之前，让我们先仔细看看可以使用的材质属性的类型。

了解这些属性有助于开始创建新材质。

到目前为止，已经应用于对象的唯一材质属性是默认的对象颜色，是由3ds Max随机指定的。

“材质编辑器”可以使用模拟许多不同类型物理属性的材质来增加全新层次的真实感。

注意：这些材质属性中的许多都是直到渲染场景后才可见，14.1.1颜色颜色也许是最简单的材质属性，并且最容易被识别。

但是，与在“创建”和“修改”面板中定义的对象颜色不同，没有用于控制对象颜色的单一颜色色板。

想象一篮有光泽的红苹果。

用亮蓝色聚光灯照在它们上面时，所有的苹果会变成紫色。

因此，即使给苹果指定红色材质，图像中最后颜色也可能有很大差异。

在材质编辑器中有几种不同的颜色色板，用于控制对象颜色的不同方面。

下面的列表描述了各种材质可以使用的几类颜色色板。

<<3ds Max 2009宝典>>

编辑推荐

《3ds Max2009宝典》将是您迄今为止见过的最佳3ds Max教程！

如果您需要一本全面介绍3ds Max的书籍，那么请选用《3ds Max2009宝典》。

无论您是一位想学习3D基础知识的初学者，还是一位技艺娴熟的动画师，想寻求新的创作方式，从而创作出令人炫目的精彩作品，《3ds Max2009宝典》都会是您的最佳选择。

您会发现，《3ds Max2009宝典》通过大量专业性的技巧和建议，以及150多个逐步完成的教程，确保帮助您提高技能并激发您的创造力。

探索ViewCube、SteeringWheels以及导航视口的更多方式。

使用新增的ProMaterials创建逼真的材质。

通过使用“样条线映射”创建的不规则形状的对象改善纹理映射。

用新的“合成贴图”将多个纹理贴图混合在一起。

使用“穿越助手”轻松地创建穿越建筑物的效果。

随书光盘上提供了与《3ds Max2009宝典》中每个教程对应的示例文件，包括执行教程之前的起始文件和执行之后的最终结果文件。

该光盘上还提供独特的模型和纹理。

您可以在自己的设计中使用它们。

使用“快速入门”开始建模和制作动画，全新的gizmos视口和导航，创建游戏动画。

<<3ds Max 2009宝典>>

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>