第一图书网, tushu007.com

<<中文版3dsMax9案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3dsMax9案例教程>>

13位ISBN编号：9787030243638

10位ISBN编号：7030243633

出版时间：2009-6

出版时间：科学出版社

作者：龙腾科技 编

页数：279

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

3dsMax是Autodesk公司推出的功能强大的三维设计软件，可以逼真地模拟自然环境，在输出家装效果图和动画制作方面用途广泛。

本书将各知识点巧妙地蕴含在相关案例和现场解答中。
案例都是经过精心挑选，而且知识点安排合理，能让学习者循序渐进地学习：3ds Max软件的功能以及制作动画，使读者从对3ds Max一无所知，到轻松制作出专业的3ds Max效果图和动画。

本书主要内容如下。

第l章：简单介绍了3dsMax 9的操作界面和工具栏，以及3dsMax 9的新功能和在安装过程中需要注意的问题等。

第2章：主要介绍了3dsMax 9的文件操作、视图类型、基本对象的创建、对象的选择、对象的移动、对象的复制等基本操作，本章也是3ds Max 9基础入门操作部分。

第3章：主要介绍了线、矩型、圆弧、圆、星形、文字等二维图形的创建方法，并且介绍了这些二维图形连接的方法。
本章是三维建模的基础，所以需要好好学习。

第4章：主要介绍了长方体、球体、圆柱体、圆环、平面、异面体、L形体、球棱柱、环形波、胶囊、软管等三维模型的创建方法，以及门、窗、楼梯、篱笆等建筑模型的创建方法。
本章也是三维建模的基础，需认真学习。

第5章：介绍了参数化变形修改器、样条曲线修改器等修改器的使用。
修改器是对创建好的三维模型进行修改的工具，通过修改器可以制作出很多特效。

第6章：介绍了多边形建模、网格建模、NURBS建模、面片建模和复合建模等多个高级建模方法，本章是学习的重中之重，透彻领会本章内容，会使您在实际建模的工作中游刃有余。

第7章：主要介绍了定义对象材质的操作，材质就是材料，为对象定义了材质，我们建立的三维模型才能更加逼真。

第8章：主要介绍了灯光、摄影机和渲染输出的操作。
灯光可以渲染气氛，摄影机可以制作视角，渲染是制作完成后输出需要的效果，比如输出影片。

第9章：主要介绍了约束动画、骨骼和参数关联的使用方法，本章是讲述动画制作的主要章节，需重点掌握。

第10章：主要介绍了3dsMax 9的粒子系统和空间扭曲的使用。
粒子系统和空间扭曲多用来制作一些特效，本章是提高部分，心领神会将有利于发掘您的创作才能。

本书由龙腾科技编写，在编写过程中还得到了郭玲文、张忠将、白冰、孙志毅、姜鹏、郭燕、丁永卫、顾升路、贾洪亮、贾婷、单振华、甘登岱等人的帮助。

尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍会存在问题，欢迎读者批评指正。

内容概要

3ds max 9是目前应用最广的三维建模、三维动画及渲染的制作软件，在游戏人物制作、建筑效果模拟、电影特效上具有广泛的应用。
本书为3ds max 9入门与提高类教程，以中文版3ds max 9为基础进行讲解，内容包括3ds max 9的基础操作、二维图形的创建、基本三维模型的创建、编辑修改器的使用、高级建模方法、材质和贴图的方法、灯光摄影机和渲染输出、三维动画的制作、粒子系统和空间扭曲的使用等。
本书每章都配有典型实例，让读者对该部分的内容有一个实践演练和操作的过程，以便牢固掌握。此外，还在每章后半部分，给出综合实例和精选练习为读者进一步练习使用。
本书内容全面、条例清晰、实例丰富，适合三维电脑动画、游戏、美术设计专业学生使用，特别适合作为培训教程，也可作为广大三维动画的初中级从业人员的自学参考书。
本书配套光盘内容为部分实例的素材、源文件及视频文件。

书籍目录

第1章　初识3ds Maxg　1.1 3dsMax简介　　案例圆球和茶壶　　现场解答1：什么是3dsMax　　现场解答2：3dsMax主要用于哪些领域　　现场解答3：3dsMaxg有哪些新增功能　　现场解答4：什么样的计算机可以运行3dsMaxg　　现场解答5：应如何安装并配置3ds Maxg　1.2　3ds Maxg的操作界面　　案例简单动画的创建　　现场解答1：3dsMaxg各界面成员功能是什么　　现场解答2：应当如何自定义快捷键　　现场解答3：应当如何自定义工具栏　　本章小结　　思考与练习第2章　3ds Maxg的基础操作　2.1 3ds Maxg的文件操作　　案例1　创建新文件并保存　　现场解答1：应如何复位场景　　现场解答2：应如何设置自动备份文件　　案例2　调用其他文件中的模型　2.2　视图操作　　案例观察汽车模型　　现场解答1：都有哪些视图的类型　　现场解答2：如何对视图进行控制　　现场解答3：如何配置视口　2.3　对象的创建与选择　　案例创建基本对象　　现场解答1：有几种设置对象参数的方法　　现场解答2：如何选择对象　2.4　对象的操作　　案例1“克隆”椅子　　案例2“阵列”茶壶　　案例3“对齐”椅子垫　　现场解答1：应如何移动、旋转和缩放对象　　现场解答2：还有哪些“克隆”对象的方法　　现场解答3：如何调整对象本身局部坐标系的位置　　现场解答4：什么是坐标轴约束　　现场解答5：如何锁定坐标轴　　现场解答6：如何群组、隐藏和冻结对象　　综合案例——台球和台球框的制作　　制作分析　　制作步骤　　本章小结　　思考与练习第3章　维图形的创建 3.1　常用二维图形的创建　　案例衣橱的制作　　现场解答1：什么是图形面板　　现场解答2：如何创建线　　现场解答3：如何创建矩形　　现场解答4：如何创建圆弧　　现场解答5：如何创建椭圆和圆　　现场解答6：如何创建星形　　现场解答7：如何创建多边形　　现场解答8：如何创建文本　　现场解答9：如何创建螺旋线　　现场解答10：如何创建截面……第4章 基本三维模型的创建第5章 编辑修改器的使用第6章 高级建模第7章 材质贴图系统第8章 灯光、摄影机和渲染输出第9章 动画的制作第10章 粒子系统与空间扭曲

章节摘录

现场解答1：什么是3ds MaX　　3ds MaX是由Autodesk公司开发的一款面向对象的智能化应用软件，具有集成化的操作环境和图形化的界面窗口，在建模、材质、动画等方面功能强大，是广大动画设计人员进行三维动画设计的首选工具。

此外，3dsMaX还具有良好的开放性。

世界上有很多专业的技术公司为3dsMax设计了各种插件。

通过这些插件，我们可以更加方便快捷地制作各种三维效果。

现场解答2；3dsMaX主要用于哪些领域　　1.游戏开发　　据统计，有超过80%的游戏是使用3ds Max开发的，3dsMax的出现使游戏更加逼真，更具冲击效果。

图1-3所示即使用3ds Max设计的游戏人物。

2.建筑设计　　工程设计师们可以根据不同的需要，通过3dsMax方便快捷地设计出不同风格的室内外效果。

图1.4所示即使用3ds Max设计的建筑模型。

3.影视制作　　在很多影视作品中，一些场景、人物、特效等在现实中无法实现，使用3dsMax可以惟妙惟肖地创作这些模型，使我们在影视作品或游戏中看到精彩绝伦的效果。

图1.5所示就是用3ds Max制作的影视人物。

4.产品设计　　产品的研发人员通过3dsMaX可以对产品进行造型设计，直观地模拟产品的材质、造型外观等，从而提高了研发速度，使产品的研发成本大大降低。

现场解答3；3dsMaX9有哪些新增功熊　　3dsMaX9作为3dsMax的最新版本，在各个方面都进行了改进，主要表现为以下几个方面。

加强了核心性能，速度更快、效率更高。

使用了新的视图统计功能，在新的视图统计信息中，不仅在视图中显示了整个场景　　的信息，还显示了当前选择的信息，如当前的帧速率，多边形、面、边和顶点的数　　量等，如图1-6所示。

……

编辑推荐

《3ds Max9案例教程（中文版）》特点： 案例与知识点相结合、内容全面 结构合理。语言简洁、准确、生动 《3ds Max9案例教程（中文版）》适用于： 高职.高专院校 电脑培训班 效果图、三维动画爱好者 3ds Max 9的基础操作？
二维图形的创建？
三维模型的创建？
编辑修改器的使用 高级建模？
材质和贴图？
灯光摄影机和渲染输出？
三维动画的制作？
粒子系统和空间扭曲

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