

## <<3ds Max三维动画设计>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787113101596

10位ISBN编号：7113101593

出版时间：2009-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：赵培军，陈淑慧 著

页数：286

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 Max三维动画设计>>

### 前言

3ds Max是当前国内最为流行的三维动画设计和建模软件之一，它由美国Discreet公司开发，已经被广泛地应用于电脑游戏、广告设计、影视制作、建筑装潢、教育娱乐等各个领域，并引领了时代的潮流。

3ds Max以其强大的插件特性，更好地获得了第三方开发公司的支持，使其功能得到了全方面地扩充，这是其他三维制作软件所无法比拟的。

该软件对VRML提供了强有力的支持，这预示着在不久的将来，当网络虚拟现实世界真正到来的时候，3ds Max又将发挥出强大的力量。

该软件的功能实在太丰富了，而且由于版本的提升，又将不断有新的知识填充进来，所以本书不能尽述软件所有内容，只是针对软件的基础使用方法作了详细的介绍，希望对读者起到抛砖引玉的作用。

编者通过多年的教学实践，对教学内容进行了有机的整合。

第一章介绍了3ds.

Max 7的界面组成和变换物体的基本方法，4学时；第二章介绍了工作视图区的使用方法、三维坐标系和变换轴心，4学时；第三章介绍了创建基本几何体和扩展基本几何体的方法，8学时；第四章介绍了一些常用的基本操作方法，如选择、组、捕捉、链接、隐藏物体、冻结物体、克隆、镜像、对齐、阵列等，8学时；第五章介绍了三维几何体的修改方法，包括修改器的基础知识、常用对象空间修改器和几何体的常用复合建模法，12学时；第六章介绍了创建样条曲线的方法，4学时；第七章介绍了样条曲线的修改方法和样条曲线的常用复合建模法，重点介绍了放样操作，10学时；第八章介绍材质和贴图，8学时；第九章介绍了灯光与摄影机，4学时；第十章介绍了制作动画与渲染的方法，4学时；第十一章是综合实例，6学时。

全书共计72学时。

## <<3ds Max三维动画设计>>

### 内容概要

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材：3ds Max三维动画设计（第2版）》根据应用的需要，作者对初版进行了修订，增加和完善了部分内容。

以易学活用为导向，采用任务驱动的教学模式，全面介绍了3ds Max三维建模与动画设计的基本方法。其主要内容包括：基本几何物体、扩展几何物体和建筑几何物体的创建方法，二维样条曲线的创建与编辑，复合物体的创建方法，常用修改器的使用方法，材质的编辑，灯光与摄影机的使用方法，简单动画的制作方法等。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材：3ds Max三维动画设计（第2版）》具有注重基础、重点突出、结构紧凑、通俗易懂、操作步骤详尽等特点，可以有效地帮助读者快速提高三维建模与动画的制作水平。

《21世纪高校计算机应用技术系列规划教材：3ds Max三维动画设计（第2版）》适合作为普通高校、高职高专院校相应课程的教材，也可作为短期培训班的指定用书和相关设计人员的自学用书。

## &lt;&lt;3ds Max三维动画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识3dsMax1.1 感受3dsMax立体世界1.2 了解3ds : Max9用户界面1.3 创建第一个三维几何体1.4 变换物体1.4.1 移动物体1.4.2 旋转物体1.4.3 缩放物体1.5 变换视图1.5.1 缩放视图1.5.2 平移视图1.5.3 旋转视图1.6 上机操作综合指导小结与提高思考与练习第2章 创建三维几何体2.1 创建标准基本几何体2.1.1 长方体2.1.2 圆锥体2.1.3 球体2.1.4 几何球体2.1.5 圆柱体2.1.6 管状体2.1.7 圆环2.1.8 四棱锥2.1.9 茶壶2.1.10 F面2.2 创建扩展基本几何体2.2.1 异面体2.2.2 环形结2.2.3 切角长方体2.2.4 切角圆柱体2.2.5 油罐2.2.6 胶囊2.2.7 纺锤2.2.8 1.Ext2.2.9 球棱柱2.2.10 C.Ext2.2.11 环形波2.2.12 棱柱2.2.13 软管2.3 创建建筑几何体2.3.1 门2.3.2 窗2.3.3 楼梯2.3.4 栏杆2.3.5 植物2.3.6 墙2.4 上机操作综合指导小结与提高思考与练习第3章 基础概念与操作3.1 工作视图区3.1.1 工作视图的切换3.1.2 视图中物体的显示方式3.1.3 主栅格的作用和系统单位3.2 建立三维坐标系统观念3.2.1 世界坐标与物体的轴3.2.2 使用不同的参考坐标系3.3 物体的变换中心3.3.1 使用轴点中心3.3.2 使用选择中心3.3.3 使用变换坐标中心3.4 选择物体的方法3.4.1 选择过滤器的作用3.4.2 基本选择方法3.4.3 区域选择法3.4.4 名称选择法3.4.5 使用命名选择集3.4.6 选择结果的锁定3.5 撤销、暂存和取回3.6 使用组3.7 记录动画3.8 使用捕捉功能3.9 链接物体3.10 使用显示面板3.10.1 隐藏物体3.10.2 冻结物体3.11 克隆物体的方法3.12 三个常用工具3.12.1 使用镜像工具3.12.2 使用对齐工具3.12.3 使用阵列工具3.13 上机操作综合指导小结与提高思考与练习第4章 三维几何体的常用修改方法4.1 修改器的基础知识4.1.1 修改器的作用4.1.2 修改器与变换的区别4.1.3 修改器的子对象4.1.4 修改器堆栈的作用和使用方法4.2 常用的对象空间修改器4.2.1 “弯曲”修改器4.2.2 “锥化”修改器4.2.3 “扭曲”修改器4.2.4 “噪波”修改器4.2.5 FFD修改器4.2.6 “网格平滑”修改器4.2.7 “优化”修改器4.3 几何体的网格编辑法4.3.1 “编辑网格”修改器4.3.2 利用子对象进行编辑4.3.3 面的法线4.4 几何体的常用复合建模法4.4.1 变形4.4.2 散布4.4.3 一致4.4.4 连接4.4.5 布尔4.5 上机操作综合指导小结与提高思考与练习第5章 创建二维样条曲线5.1 样条曲线的创建5.1.1 线5.1.2 矩形5.1.3 圆5.1.4 椭圆5.1.5 弧5.1.6 圆环5.1.7 多边形5.1.8 星形5.1.9 文本5.1.10 螺旋线5.1.11 截面5.2 样条曲线的渲染5.3 样条曲线的插值5.4 上机操作综合指导小结与提高思考与练习第6章 样条曲线的常用修改方法6.1 样条曲线的基本编辑方法6.1.1 “编辑样条线”修改器6.1.2 利用子对象进行编辑6.2 常用对象空间修改器6.2.1 “挤出”修改器6.2.2 “车削”修改器6.2.3 “倒角”修改器6.3 样条曲线的常用复合建模法6.3.1 图形合并6.3.2 放样6.4 放样物体的编辑6.4.1 “缩放”变形.....第7章 材质和贴图的应用第8章 灯光与摄影机第9章 动画与渲染第10章 3ds Max综合实例参考文献

<<3ds Max三维动画设计>>

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>