第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max Design2010标准>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max Design2010标准实例教程>>

13位ISBN编号：9787111288756

10位ISBN编号：7111288750

出版时间：2010-1

出版时间：胡仁喜、张日晶、熊慧、 等 机械工业出版社 (2010-01出版)

作者：胡仁喜 等 著

页数：302

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

随着计算机软硬件性能的提高和游戏、影视、娱乐的蓬勃发展，计算机图形技术的应用越来越流行。
特别是计算机三维动画设计，在多媒体设计中占据着相当重要的地位。
计算机三维动画设计软件一次又一次地将设计者的想象力发挥得淋漓尽致，其中尤以3ds Max系列为最。
3ds Max Design 2010是由著名的Amodesk公司麾下的Discreet子公司开发的应用最广、最成功的动画制作软件之一。
它是目前世界上销量最大的三维场景制作及动画渲染软件，被广泛应用于电影特技、影视广告、计算机游戏、教育、娱乐、建筑装潢等方面。
3ds Max Design 20lO由于其功能强大、使用方便、界面交互性强而成为3ds专业制作人员及业余爱好者的首选。
现在也有许多人想学习3ds Max Design 2010软件，但苦于面对复杂的操作界面无从下手。
为了使这些朋友能尽快地熟悉3ds Max Design 2010并能初步运用，我们编写了这本书。
本书由浅入深、循序渐进、较全面地介绍了3ds Max Design 2010的相关内容。
全书共分15章。
第1章基础篇，介绍了3ds：Max.Design 2010的应用领域、新增功能以及软件界面，最后通过一段简单的动画制作讲述了制作动画的一般流程。
第2章全面介绍了对象的基本操作。
包括对象的概念、对象的选取、对象的空间变换、对象的复制以及对象的对齐与缩放。
第3章～第7章带领读者走进建模的天地。
其中第3章介绍二维建模的相关知识，包括二维图形的绘制、二维图形的参数区简介、二维图形的编辑以及二维图形转换成三维物体的方法。
第4章介绍几何体建模的相关知识，内容涵盖标准几何体的创建、扩展几何体的创建、门的创建、窗的创建以及楼梯的创建。
第5章讲解复合建模，包括L,oft放样生成三维物体、变形放样对象、布尔运算以及Morph变形物体与变形动画。
第6章以例子的方式展示网格建模的风采。
第7章又带领读者迈入NURBS高级建模的殿堂，包括NURBS曲线的创建与修改、NURBS曲面的创建与修改、NURBS工具箱的使用以及NURBS建模的方法介绍。

内容概要

《计算机辅助设计课程教学规划教材：3ds max design2010标准实例教程》由浅入深、循序渐进地介绍了用3ds Max Design 2010制作模型和动画的基础知识。
全书共分15章，内容涵盖了3ds Max Design 2010简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、网络建模、NURBS高级建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。
《计算机辅助设计课程教学规划教材：3ds max design2010标准实例教程》最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。
基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。
每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。
《计算机辅助设计课程教学规划教材：3ds max design2010标准实例教程》适用于初、中级用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的效果图与动画制作培训教材。

书籍目录

出版说明前言第1章 3ds Max Design 2010简介1.1 3ds Max Design 2010的应用领域1.1.1 片头广告1.1.2 影视特效1.1.3 建筑装潢1.1.4 游戏开发1.2 3ds Max Design 2010的新增功能1.2.1 一般改进1.2.2 建模改进1.2.3 场景和项目管理1.2.4 材质和贴图1.2.5 渲染1.2.6 动画1.2.7 角色动画改进1.3.3 dsMaxDesign2010界面介绍1.3.1 菜单栏1.3.2 工具栏1.3.3 命令面板1.3.4 窗口1.3.5 窗口导航控制1.3.6 时间滑块1.3.7 信息提示栏1.3.8 动画记录控制区1.4 简单三维动画实例1.4.1 确定情节1.4.2 制作模型及场景1.4.3 制作动画1.4.4 为模型和场景添加材质和贴图1.5 课后习题第2章 对象的基本操作2.1 对象简介2.1.1 参数化对象2.1.2 主对象与次对象2.2 对象的选择2.2.1 使用单击选择2.2.2 使用区域选择2.2.3 根据名字选择2.2.4 根据颜色选择2.2.5 利用选择过滤器选择2.2.6 建立命名选择集2.2.7 编辑命名选择集2.2.8 选择并组合对象2.3 对象的轴向固定变换2.3.1 3ds Max Design 2010中的坐标系2.3.2 沿单一坐标轴移动2.3.3 在特定坐标平面内移动2.3.4 绕单一坐标轴旋转2.3.5 绕坐标平面旋转2.3.6 绕点对象旋转2.3.7 多个对象的变换问题2.4 对象的复制2.4.1 对象的直接复制2.4.2 对象的镜像复制2.4.3 对象的阵列复制2.4..4 对象的空间复制2.4.5 对象的快照复制2.5 对象的对齐与缩放2.5.1 对象的对齐2.5.2 对象的缩放2.6 课后习题第3章 利用二维图形建模3.1 二维图形的绘制3.1.1 线的绘制3.1.2 矩形的绘制3.1.3 圆弧的绘制3.1.4 圆的绘制3.1.5 椭圆的绘制3.1.6 同心圆的绘制3.1.7 多边形的绘制3.1.8 星形的绘制3.1.9 截面的创建3.1.10 文本的创建3.1.11 螺旋线的绘制3.2 二维图形的参数区简介3.2.1 【NameandColor】名字和颜色卷展栏3.2.2 【Rendering】(渲染)卷展栏3.2.3 【Interpolation】(插补)卷展栏3.2.4 【CreationMethod】(生成方式)卷展栏3.2.5 【KeyboardEntry】(键盘输入)卷展栏3.2.6 【Parameters】(参数)卷展栏3.3 二维图形的编辑3.3.1 在物体层次编辑曲线3.3.2 在节点层次编辑曲线3.3.3 在线段层次编辑曲线3.3.4 在样条曲线层次编辑曲线3.3.5 二维图形的布尔操作3.4 二维图形转换成三维物体3.4.1 Extrude建模3.4.2 Lathe建模3.4.3 Bevel建模3.4.4 Bevelpr03DS建模3.5 实战训练3.5.1 柱子的制作3.5.2 亭顶的制作3.5.3 亭壁的制作3.5.4 候车亭的合成3.6 课后习题第4章 几何体建模4.1 标准几何体的创建4.1.1 长方体的创建4.1.2 经纬球体的创建4.1.3 几何球体的创建4.1.4 圆柱体的创建4.1.5 圆锥体的创建4.1.6 管状体的创建4.1.7 圆环的创建4.1.8 四棱锥的创建4.1.9 平面的创建4.1.10 茶壶的创建4.2 扩展几何体的创建4.2.1 多面体的创建4.2.2 倒角长方体创建4.2.3 倒角圆柱体的创建4.2.4 油桶的创建4.2.5 多边形棱柱体的创建4.2.6 纺锤体的创建4.2.7 胶囊的创建4.2.8 L形延伸体的创建4.2.9 C形延伸体的创建4.2.10 圆环节的创建4.2.11 回转圈的创建4.2.12 软管的创建4.2.13 三棱柱的创建4.3 门的创建4.3.1 枢轴门的创建4.3.2 滑动门的创建4.3.3 折叠门的创建4.4 窗的创建4.4.1 遮篷式窗的创建4.4.2 固定式窗的创建4.4.3 伸出式窗的创建4.4.4 滑动式窗的创建4.4.5 轴心式窗的创建4.4.6 枢轴式窗的创建4.5 楼梯的创建4.5.1 L形楼梯的创建4.5.2 直形楼梯的创建4.5.3 U形楼梯的创建4.5.4 旋转形楼梯的创建4.6 实战训练4.6.1 沙发底座的制作4.6.2 沙发垫的制作4.6.3 沙发扶手的制作4.6.4 沙发靠背的制作4.7 课后习题第5章 复合建模5.1 Loft放样生成三维物体5.1.1 放样的一个例子5.1.2 创建放样的截面5.1.3 创建放样的路径5.1.4 放样生成物体5.1.5 编辑放样对象的表面特性……第6章 多边形建模第7章 NURBS建模第8章 物体的修改第9章 材质的使用第10章 贴图的使用第11章 灯光与摄像机第12章 空间变形和粒子系统第13章 环境效果第14章 动画制作初步第15章 渲染工具的使用本书部分答案

章节摘录

插图：对于场景中的对象而言，要进行空间变换，首先要考虑的问题就是坐标系。
因为不同坐标系将直接影响到坐标轴的方位，从而影响空间变换的效果。
下面简单介绍3ds Max Design 2010中的各坐标系：View：3ds Max Design 2010中最常用的坐标系，也是系统默认状态的坐标系。
在正交视图中使用Screen坐标系，在类似Perspective这样的非正交视窗中使用World坐标系。
Screen：当不同的视窗被激活时，坐标系的轴发生变化，这样坐标系的xY平面始终平行于视窗，而Z轴指向屏幕内。
World：不管激活哪个视窗，XYZ轴固定不变，xY平面总是平行于顶视图，z轴则垂直于顶视图向上。
在3ds Max Design 2010中，各视窗的坐标系就是World坐标系。
Patent：使用选定对象的父对象的局部坐标轴。
如果对象不是一个被链接的子对象，那么Parent坐标系的效果与World坐标系一样。
Local：使用选定对象的局部坐标轴。
如果不只一个对象被选中，那么每一个对象都围绕自己的坐标轴变换。
Grid：使用激活栅格的坐标系。
当默认主栅格被激活时，Grid坐标系的效果同View一样。
Pick：选择场景中的对象用作坐标系，使用该对象的局部坐标轴。
选择，然后单击场景中的一个对象，该对象名称出现在Reference Coordinate system显示框中，并显示在Pick下面的下拉列表中。

编辑推荐

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