

<<3ds Max三维动画教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画教程>>

13位ISBN编号：9787115184320

10位ISBN编号：7115184321

出版时间：2008-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄心渊 编

页数：266

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三维动画教程>>

前言

3ds Max是Autodesk公司出品的专业建模、动画和图像制作软件，它提供了强大的基于Windows平台的实时三维建模、渲染和动画设计等功能，被广泛应用于建筑设计、广告、影视、工业设计、游戏设计、多媒体制作、辅助教学以及工程可视化领域。

在建筑表现和游戏模型制作方面，3ds Max的使用率更是占据绝对的优势，国内大部分的建筑效果图、建筑动画制作以及游戏场景都是由3ds Max这一功能强大的软件完成。

因此，熟练掌握这个软件对读者的实际应用技能和就业将会有很大的帮助。

本书以Autodesk公司的3ds Max 9中文版为基础，介绍了3ds Max 9的基本功能和使用方法，并重点讲解了其在建筑表现领域和影视动画领域的应用流程和操作技巧。

全书共分为10章。

第1章介绍了3ds Max 9软件的界面、系统设置、基本操作，以及常用工具的使用方法，可使读者对使用3ds Max 9进行创作的流程和方法有一个初步的认识。

第2章介绍了如何使用工具和键入精确的数值变换对象、如何使用捕捉工具准确绘图、如何理解和使用不同的坐标系以及如何使用对齐、阵列、镜像工具。

第3章介绍了如何创建、编辑二维图形以及如何使用常见的二维图形修改器。

第4章介绍了编辑修改器的概念与使用方法、放样的概念与使用方法以及超级布尔运算和超级切割的功能。

通过本章的学习，读者可以建立较为复杂的三维模型。

第5章介绍了如何使用多边形建模的方法来创建模型。

多边形建模是3ds Max建模最基本的方法，通过理解多边形的概念、掌握多边形建模中常用的修改器，读者可以在不明显增加几何体面数的基础上细化模型。

第6章介绍了为三维模型赋予材质的各种方法。

其中包括材质编辑器的使用，各种材质和贴图的使用方法，以及使用贴图坐标为物体赋予正确贴图材质的方法。

灵活掌握本章内容，将有助于读者创建具有真实感的三维场景。

<<3ds Max三维动画教程>>

内容概要

本书融入了编者多年从事教学与制作的经验，注重实际操作技能的培养，采用案例教学方式，由浅入深地讲解了使用3ds Max软件进行三维动画制作的方法及流程。

本书共分10章，介绍了3ds Max 9的核心概念、基本功能、使用方法和操作技巧，并通过大量实例，重点讲解了3ds Max在建筑表现领域尤其是室内效果图制作方面的应用流程和技巧。

内容涉及简单和复杂模型的建立与准确定位、常用建筑建模工具的使用、摄影机的使用、灯光的使用、基本材质和建筑材质的综合运用、渲染输出以及后期处理等。

书中所选案例具有代表性，操作步骤翔实。

案例所涉及到的所有案例模型、贴图源文件以及完成图都收录在随书所附光盘中，供读者参阅。

本书结构清晰，案例丰富，内容翔实、全面，并在每章最后配有习题，以考试真题的方式对学习成果进行测试。

本书可作为高职高专相关专业的教材，也可供希望从事建筑可视化以及建筑动画制作和设计工作的人员自学使用。

<<3ds Max三维动画教程>>

作者简介

黄心渊，北京林业大学教授，从事计算机动画教学和科研工作20多年，从1996年开始，多次作为专家负责Autodesk公司的教师培训，具有丰富的计算机教学经验；编著出版计算机动画类著作达30余种，所编著的三维动画教材结构清晰、叙述流畅、适合教学。

<<3ds Max三维动画教程>>

书籍目录

- 第1章 3ds Max 9简介 11.1 用户界面 11.2 视口的改变和明暗显示 31.3 3ds Max的常规设计流程 41.4 基本操作 41.5 文件的操作 111.6 创建和修改对象 151.6.1 创建原始几何体 161.6.2 修改原始几何体 181.7 编辑修改器堆栈的显示 201.7.1 编辑修改器列表 201.7.2 应用编辑修改器 211.8 对象的选择 231.8.1 选择对象的方法 231.8.2 选择集 251.8.3 组 26归纳总结 27上机练习与习题 27第2章 对象的变换 302.1 变换 302.1.1 变换轴 302.1.2 变换的键盘输入 312.1.3 变换应用举例 322.2 克隆对象 332.3 对象的捕捉 362.3.1 绘图中的捕捉 362.3.2 增量捕捉 362.3.3 使用捕捉变换对象 372.4 变换坐标系 382.4.1 改变坐标系 382.4.2 变换和变换坐标系 392.4.3 变换中心 392.4.4 拾取坐标系 392.5 对齐、镜像和阵列 412.6 操作案例：盒子跳跃 49归纳总结 50上机练习与习题 50第3章 二维图形建模 523.1 二维图形 523.2 编辑二维图形 543.3 应用于样条曲线的修改器 553.3.1 编辑样条线修改器 553.3.2 挤出修改器 613.3.3 车削修改器 633.3.4 倒角修改器 643.3.5 倒角剖面修改器 663.4 操作案例：罗马柱 683.5 操作案例：复杂造型的门 71归纳总结 78上机练习与习题 78第4章 编辑修改器和复合对象 814.1 编辑修改器 814.1.1 编辑修改器的概念 814.1.2 编辑修改器的堆栈显示区域 814.1.3 FFD修改器 834.1.4 噪波修改器 854.1.5 弯曲修改器 874.1.6 锥化修改器 904.2 复合对象 934.2.1 放样 934.2.2 ProBoolean(超级布尔运算) 974.2.3 ProCutter(超级切割) 1024.3 操作案例：卡通造型时钟 1064.4 操作案例：办公椅 113归纳总结 121上机练习与习题 121第5章 多边形建模 1235.1 3ds Max的表面 1235.2 对象和次对象 1245.3 多边形建模基础 1265.4 操作案例：足球和排球 1325.5 操作案例：洗手盆、水龙头 137归纳总结 145上机练习与习题 145第6章 材质和贴图 1486.1 材质编辑器 1486.2 材质明暗器 1546.3 材质类型 1566.4 贴图通道 1606.5 常用建筑装饰类材质制作 1666.6 UVW贴图 1696.7 操作案例：室内场景 171归纳总结 174上机练习与习题 175第7章 灯光和摄影机 1777.1 灯光的特性 1777.2 布光的基本知识 1807.3 灯光的参数 1807.4 摄影机参数 1867.5 景深和运动模糊 1887.6 操作案例：为室内空间照明 1897.7 操作案例：高级灯光的应用 191归纳总结 193上机练习与习题 194第8章 基本动画技术 1968.1 关键帧动画 1968.1.1 3ds Max中的关键帧 1968.1.2 插值 1968.1.3 时间配置 1968.1.4 创建关键帧 1978.1.5 播放动画 1978.1.6 关键帧动画举例 1988.2 编辑关键帧 1998.3 使用轨迹视图 2018.3.1 访问轨迹视图 2018.3.2 轨迹视图的用户界面 2028.3.3 轨迹视图应用举例 2058.4 轨迹线 2068.4.1 显示轨迹线 2068.4.2 显示关键帧的时间 2068.4.3 编辑轨迹线 2078.4.4 增加关键帧和删除关键帧 2078.4.5 轨迹线和关键帧应用举例 2088.5 改变控制器 2108.6 切线类型 2118.6.1 可以使用的切线类型 2118.6.2 改变切线类型 2128.7 使用绘制曲线工具旋转对象 2138.8 轴心点 2148.9 对象的链接和正向运动 2158.9.1 对象的链接 2158.9.2 设置正向运动的动画 2168.10 路径约束和注视约束 2178.10.1 路径约束控制器 2178.10.2 注视约束控制器 2208.11 操作案例：“X”翻滚 2218.12 操作案例：钢笔写字 223归纳总结 227上机练习与习题 227第9章 渲染 2299.1 渲染场景对话框 2299.1.1 公用面板 2299.1.2 Render Elements面板 2339.1.3 渲染器面板 2339.1.4 光线追踪器面板 2369.1.5 高级照明面板 2379.2 mental ray渲染器 2379.2.1 mental ray简介 2379.2.2 mental ray渲染实例 2389.3 操作案例：渲染场景应用举例 245归纳总结 247上机练习与习题 248第10章 综合实训 25010.1 场景漫游 25010.2 片头动画 252归纳总结 263上机练习与习题 263附录 缩略词表 264参考文献 266

<<3ds Max三维动画教程>>

章节摘录

插图：

编辑推荐

<<3ds Max三维动画教程>>

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>