

## <<3ds Max 2008中文版标准教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max 2008中文版标准教程>>

13位ISBN编号：9787302182269

10位ISBN编号：7302182264

出版时间：2008-11

出版单位：清华大学

作者：陶丽//王俊伟

页数：359

字数：543000

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 2008中文版标准教程>>

### 前言

3ds Max是目前国内市场上最为流行的一款三维造型和动画制作软件，也是当今世界上销售量极高，集建模、材质、动画以及渲染为一体的应用软件。

在高度数字化的今天，3ds Max为用户提供了极为强大的三维效果支持，在诸如建筑、工业造型、影视特效、广告等多个领域中都有不俗的表现。

学习和掌握这个能够模拟现实世界的工具成为许多人的追求，本书将带领CG爱好者步入三维艺术殿堂，一起领略它的精彩。

本书内容 第1章认识3ds Max2008。

介绍3dsMax2008的功能、用途、软件操作流程、软件环境以及一些常用的操作，例如视图操作、对象操作、自定义环境等。

第2章3ds Max基础建模。

介绍3ds Max 2008的基础建模部分，包括基础模型的创建方法和简单的编辑操作，使读者对建模的流程有个清醒的认识，并打下坚实的基础。

第3章修改器简介，介绍3ds.Max修改器知识，包括修改器的定义、常见二维修改器、常见三维修改器、UVW贴图修改器以及一些建模后期常用的修改器等。

第4章高级建模。

本章更深层学习3ds Max 2008的高级建模技术。

重点讲解最为常用的复合建模和多边形建模，使读者能够制作出复杂的三维模型。

第5章材质与贴图。

介绍材质与贴图在动画创作过程中的重要性以及它们的一些常用类型，包括标准材质、混合材质、多维/子对象材质、建筑材质、双面材质、卡通材质、二维贴图、三维贴图等类型。

第6章灯光和摄像机。

介绍灯光和摄像机的使用方法，具体介绍灯光的种类以及应用方法和摄像机的景深效果等。

第7章制作动画。

介绍3ds Max的动画基础知识，包括动画的原理、常用的工具、动画控制器的使用方法、动画约束的实现方法以及关键帧动画的制作方法等。

第8章高级动画。

介绍3ds Max高级动画部分，包括正向运动学、反向运动学、骨骼动画以及蒙皮等。

第9章粒子系统与空间扭曲。

讲解各种粒子类型和空间扭曲的基本创建和编辑方法，以及具体的参数的含义。

第10章渲染、特效、视频合成。

介绍渲染、特效和视频合成，重点讲解渲染的设置、环境特效的应用和Video Post视频合成器。

第11章综合实例。

本章是对前面所学到的知识的总结，利用3个综合实例来提高读者对各个知识点的综合应用能力。

## <<3ds Max 2008中文版标准教程>>

### 内容概要

本书全面系统地介绍了AutoCAD 2009中文版的基本功能和绘图技巧。全书共分13章，在详细介绍AutoCAD 2009基本功能和使用方法的同时，并在对应的章节详细介绍新版软件的新增功能和具体应用。

书中在讲解软件功能的同时，在每一章都安排了丰富的“课堂练习”，同时提供了大量的复习题和上机练习，辅助读者巩固知识，解决读者在使用AutoCAD 2009过程中所遇到的大量实际问题。

此外，本书配套光盘附有多媒体语音教程和大量的图形文件，供读者学习和参考。

全书内容丰富，结构安排合理，适合作为AutoCAD的培训教材，也可以作为AutoCAD工程制图人员的重要参考材料。

## 书籍目录

第1章 AutoCAD 2009概述 1.1 AutoCAD概述 1.1.1 计算机辅助设计 1.1.2 AutoCAD的相关知识 1.1.3 基本功能 1.1.4 新增功能 1.2 认识AutoCAD 2009工作空间 1.3 管理图形文件 1.3.1 新建和打开图形文件 1.3.2 保存和输出图形文件 1.3.3 加密保护绘图数据 1.4 使用坐标系 1.4.1 认识坐标系 1.4.2 坐标的表示方法第2章绘制二维图形 2.1 绘制点 2.1.1 设置点样式 2.1.2 绘制单点和多点 2.1.3 绘制等分点 2.2 绘制线性对象 2.2.1 绘制直线 2.2.2 绘制射线和构造线 2.2.3 绘制和编辑多段线 2.2.4 绘制和编辑多线 2.2.5 绘制矩形和正多边形 2.2.6 徒手绘制图形 2.3 绘制曲线对象 2.3.1 绘制圆 2.3.2 绘制圆弧 2.3.3 绘制圆环 2.3.4 绘制椭圆和椭圆弧 2.3.5 绘制和编辑样条曲线 2.4 课堂练习2-1: 绘制密封垫主视图 2.5 课堂练习2-2: 绘制支座主视图 2.6 思考与练习第3章 设置图层 3.1 对象特性 3.1.1 设置对象特性 3.1.2 编辑对象特性 3.1.3 设置特性匹配 3.1.4 设置线型、线宽和颜色 3.2 设置图层特性 3.2.1 显示图层特性 3.2.2 创建和指定图层 3.3 管理图层特性 3.3.1 打开和关闭图层 3.3.2 冻结和解冻图层 3.3.3 锁定和解锁图层 3.4 对图层进行排序和过滤 3.4.1 对图层进行排序 3.4.2 新特性过滤图层 3.4.3 新组过滤图层 3.5 设置和管理图层状态 3.5.1 设置图层状态 3.5.2 编辑图层状态 3.5.3 输入和输出图层状态 3.5.4 转换图层状态 3.6 课堂练习3-1: 绘制轮盘零件 3.7 课堂练习3-2: 绘制固定座零件 3.8 思考与练习第4章 编辑二维图形 4.1 对象简单编辑 4.1.1 选取对象 4.1.2 构造选择集 4.1.3 夹点编辑对象 4.2 复制对象 4.2.1 复制 4.2.2 镜像 4.2.3 偏移 4.2.4 阵列 4.3 移动对象 4.3.1 移动 4.3.2 旋转 4.3.3 对齐 4.4 改变对象形状和大小 4.4.1 比例缩放 4.4.2 延伸和修剪 4.4.3 拉伸和拉长 4.5 其他编辑工具 4.5.1 倒角和圆角 4.5.2 打断、打断于点和合并 4.5.3 分解 4.6 课堂练习4-1: 绘制支架座图形 4.7 课堂练习4-2: 绘制密封垫主视图 4.8 思考与练习第5章 精确绘图并和控制图形显示 5.1 捕捉、栅格和正交 5.1.1 栅格 5.1.2 捕捉 5.1.3 正交 5.2 对象捕捉和自动跟踪 5.2.1 对象捕捉 5.2.2 自动追踪 5.3 动态输入 5.3.1 指针输入 5.3.2 启用标注输入 5.4 控制可见元素的显示 5.4.1 控制线宽显示 5.4.2 控制文字快速显示 5.4.3 控制填充显示 5.5 模型和布局 5.5.1 模型空间 5.5.2 布局空间 5.5.3 快速查看布局和图形 5.6 调整视图 5.6.1 命名视图 5.6.2 缩放视图 5.6.3 平移视图 5.6.4 全屏显示视图 5.6.5 鸟瞰视图 5.6.6 重画和重生成图形 5.7 课堂练习5-1: 绘制扳手 5.8 课堂练习5-2: 绘制传动轮图形 5.9 思考与练习第6章 块、外部参照和设计中心 6.1 常规图块 6.1.1 图块的特点 6.1.2 创建内部图块 6.1.3 创建外部图块 6.1.4 调用图块 6.2 常规图块属性 6.2.1 块属性的特点 6.2.2 定义块属性 6.2.3 编辑块属性 6.3 动态图块 6.3.1 动态图块的特点 6.3.2 创建动态图块 6.4 外部参照 6.4.1 设置外部参照 6.4.2 编辑外部参照 6.4.3 管理外部参照 6.5 AutoCAD设计中心和标准 6.5.1 利用设计中心制图 6.5.2 AutoCAD标准 6.6 课堂练习6-1: 使用设计中心添加图形 6.7 课堂练习6-2: 创建和检查标准样板 6.8 思考与练习第7章 面域、图案填充和图形信息 7.1 面域 7.1.1 创建面域 7.1.2 面域的布尔运算 7.1.3 从面域中提取数据信息 7.2 图案填充 7.2.1 设置图案填充 7.2.2 设置渐变色填充 7.2.3 自定义图案文件 7.3 查看图形信息 7.3.1 查询距离和角度 7.3.2 查询面积和周长 7.3.3 查询状态和时间 7.4 课堂练习7-1: 绘制滚动轴承装配图 7.5 课堂练习7-2: 填充油缸装配图 7.6 思考与练习第8章 文字、表格和尺寸标注 8.1 文字 8.1.1 设置文字样式 8.1.2 单行文本输入 8.1.3 多行文本输入 8.2 表格 8.2.1 设置表格样式 8.2.2 插入表格 8.2.3 编辑表格 8.2.4 添加表格内容 8.3 尺寸标注样式 8.3.1 新建标注样式 8.3.2 编辑标注样式 8.4 添加尺寸标注 8.4.1 线条类标注 8.4.2 曲线类标注 8.4.3 形位公差标注 8.4.4 其他标注类型 8.5 编辑尺寸标注 8.5.1 调整尺寸位置 8.5.2 编辑标注间距 8.5.3 打断和分解标注 8.6 多重引线标注 8.6.1 添加多重引线样式 8.6.2 管理多重引线标注 8.7 课堂练习8-1: 绘制柱塞及标注尺寸图形 8.8 课堂练习8-2: 绘制泵盖零件图 8.9 思考与练习第9章 三维建模空间 9.1 三维绘图基础 9.1.1 三维绘图的功能 9.1.2 三维模型的分类 9.1.3 专业术语 9.2 观察三维视图 9.2.1 设置视点 9.2.2 设置正交和轴测视图 9.2.3 预置视点 9.2.4 设置平面视图 9.3 三维坐标系 9.3.1 三维坐标系相关知识 9.3.2 定制UCS 9.3.3 管理UCS 9.3.4 控制UCS 9.4 视觉样式 9.4.1 视觉样式的类型 9.4.2 管理视觉

# <<3ds Max 2008中文版标准教程>>

样式 9.5 绘制空间点和线 9.5.1 绘制空间点 9.5.2 绘制空间曲线 9.6 课堂练习9-1：创建固定弯折片零件 9.7 课堂练习9-2：创建幅板零件模型 9.8 思考与练习第10章 创建三维曲面和实体

10.1 创建基本三维曲面 10.2 创建网格曲面 10.2.1 创建三维网格 10.2.2 创建旋转网格 10.2.3 创建平移网格 10.2.4 创建直纹网格 10.2.5 创建边界网格 10.2.6 创建三维面

10.3 创建基本实体 10.3.1 多段体 10.3.2 长方体 10.3.3 球体 10.3.4 圆柱体 10.3.5 圆锥体 10.3.6 楔体 10.3.7 棱锥体 10.3.8 圆环体 10.4 二维图形生成实体 10.4.1 拉伸实体 10.4.2 旋转实体 10.4.3 放样实体 10.4.4 扫掠实体 10.4.5 平面曲面 10.4.6 按住/拖动 10.5 课堂练习10-1：绘制轴套盖模型 10.6 课堂练习10-2：创建轴承零件模型 10.7 思考与练习第11章 编辑三维图形

11.1 布尔运算 11.1.1 并集运算 11.1.2 差集运算 11.1.3 交集运算 11.1.4 干涉检查 11.2 编辑三维对象 11.2.1 三维移动 11.2.2 三维阵列 11.2.3 三维镜像 11.2.4 三维旋转 11.2.5 三维对齐 11.2.6 三维倒角和圆角 11.3 编辑实体边 11.3.1 着色边 11.3.2 提取边 11.3.3 压印边 11.3.4 复制边 11.4 编辑实体面 11.4.1 移动实体面 11.4.2 偏移实体面 11.4.3 删除实体面 11.4.4 旋转实体面 11.4.5 倾斜实体面 11.4.6 实体面着色 11.4.7 拉伸实体面 11.4.8 复制实体面 11.5 编辑实体 11.5.1 清扫和检查 11.5.2 抽壳 11.5.3 分割和剖切 11.5.4 加厚 11.5.5 转化为实体或曲面 11.6 课堂练习11-1：创建缸体 11.7 课堂练习11-2：创建卸压阀体 11.8 思考与练习第12章 观察和渲染三维图形

12.1 控制三维视图显示 12.1.1 控制三维投影样式 12.1.2 消隐图形 12.1.3 改变三维模型曲面轮廓素线 12.1.4 改变实体表面的平滑度 12.2 观察三维图形 12.2.1 三维平移和缩放 12.2.2 三维动态观察 12.2.3 设置视距和回旋角度 12.2.4 漫游和飞行 12.3 使用相机 12.3.1 创建及设置相机 12.3.2 相机预览和相机视图 12.3.3 创建运动路径动画 12.3.4 录制动画 12.4 材质和贴图 12.4.1 材质 12.4.2 贴图 12.5 光源 12.5.1 创建灯光 12.5.2 设置光源 12.6 渲染 12.6.1 基本渲染 12.6.2 渲染预设 12.7 课堂练习12-1：录制漫游动画 12.8 课堂练习12-2：渲染减速箱 12.9 思考与练习第13章 图形输出和Internet连接

13.1 图形输出 13.1.1 模型空间和布局空间 13.1.2 创建布局 13.1.3 页面设置 13.1.4 创建视口 13.1.5 管理视口 13.1.6 打印图形 13.1.7 打印样式表 13.1.8 输出图形 13.2 Internet连接 13.2.1 超链接 13.2.2 电子传递 13.2.3 电子格式的输出 13.3 课堂练习13-1：输出齿轮轴图形 13.4 课堂练习13-2：创建Web页 13.5 思考与练习

## 章节摘录

第1章 认识3ds Max 2008      1.1 3ds Max 2008简介      在众多的计算机应用领域中，三维动画已经发展成为一个比较成熟的独立产业，它被广泛地应用到影视特技、广告、军事、医疗、教育、娱乐等行业中。  
这种强大的视觉冲击力被越来越多的人所接受，也让很多的有志热血青年踏上了三维创作之路。  
本节主要介绍3ds Max 2008的功能以及3ds Max的一些基础知识。

## <<3ds Max 2008中文版标准教程>>

### 编辑推荐

《3ds Max 2008中文版标准教程》系统全面地介绍了3ds Max 2008三维建模和动画制作应用知识，并配合有针对性的实例来引导读者学习。

书中内容涉及基础建模，编织修改器，高级建模、材质与贴图，灯光与摄像机，动画制作和应用，粒子系统与空间扭曲，渲染、特效、视频合成等。

最后一章通过多个综合实例帮助读者提升3ds max实际应用能力。

《3ds Max 2008中文版标准教程》实例丰富，图文并茂，配书光盘提供了多媒体语音视频教程和实例素材库。

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>