第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 2009三维动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX 2009三维动画创作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302199717

10位ISBN编号：730219971X

出版时间：2009-5

出版时间：清华大学出版社

作者：梁波

页数：300

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

第一图书网, tushu007.com

前言

中文版3ds Max 2009是Autodesk公司最新推出的三维实体造型及动画制作系统。
3ds Max集众多三维动画软件之长，提供了当前常用的造型建模方法及更好的材质渲染功能，是目前PC机上最为流行的三维动画软件之一，也是当前世界上最全面的三维建模、动画及渲染解决方案之一。

本书从教学实际需求出发，合理安排知识结构，从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解3ds Max 2009的基本知识和使用方法，本书共分14章，主要内容如下：　　第1章介绍了中文版3ds Max 2009的应用领域，以及软件的界面和软件中的常用概念。

第2章介绍了在3ds Max 2009中创建基本二维图形的方法。

第3章介绍了创建基本三维模型的方法。

第4章介绍了对象的基本操作，包括对象的选择、移动、复制、旋转等内容。

第5章介绍了编辑修改对象的操作，其中包括【修改器】和【编辑网格】命令的使用。

第6章介绍了复合建模方式，主要包括放样建模、挤出建模和车削建模的方法。

第7章介绍了网格建模、多边形建模和NURBS曲线建模等高级建模方法。

第8章介绍了材质与贴图的使用和编辑。

第9章介绍了灯光与摄影机的添加使用。

第10章介绍了设置空间与变形效果的方法。

第11章介绍了创建动画的一些基本概念和知识。
主要包括动画制作过程中用到的各种控制器和工具，关键点动画的制作，利用轨迹视图编辑动画等内容。

第12章介绍了角色动画的创建方法。

第13章介绍了粒子动画与空间扭曲的设置方法。

第14章介绍了3ds Max 2009的渲染方法及渲染设置。

本书图文并茂，条理清晰，通俗易懂，内容丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，方便读者上机实践。
同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示，让读者能够快速地提高操作技能。
此外，本书配有大量综合实例和练习，让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 2009三维动画>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了三维动画制作软件——中文版3ds Max 2009的使用方法和操作技巧。

全书共分14章，分别介绍了中文版3ds Max 2009的用户界面、各种设计概念、对象的基本操作、创建简单的平面对象、创建三维参数几何体、放样建模、NURBS建模、编辑与应用材质、对象贴图、布置场景灯光效果、为动画添加摄影机、空间变形与环境效果、创建简单的三维动画以及动画的渲染与输出等内容。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 2009三维动画>>

书籍目录

第1章 认识3ds Max 2009 1.1 3ds Max简介及应用领域 1.2 3ds Max 2009新增功能简介 1.3 3ds Max 2009的界面 1.4 3ds Max 2009的有关概念 1.5 自定义3ds Max 2009工作环境 1.6 上机练习 1.7 习
第2章 创建与编辑基本二维图形 2.1 创建二维图形 2.2 创建扩展样条线图形 2.3 编辑二维模型 2.4 上机练习 2.5 习题 第3章 创建三维基本体模型 3.1 创建标准基本体 3.2 扩展基本体的创建 3.3 调整创建的基本体 3.4 上机练习 3.5 习题 第4章 对象的基本操作 4.1 选择对象 4.2 对象基本变换 4.3 复制对象 4.4 使用组管理对象 4.5 对象的排列对齐 4.6 上机练习 4.7 习题 第5章 编辑修改对象 第6章 复合建模方式 第7章 高级建模方式 第8章 设计材质与贴图 第9章 设计灯光与摄影 第10章 创建空间变形与环境效果 第11章 制作动画 第12章 制作简单角色动画 第13章 粒子动画与空间扭曲 第14章 动画的渲染和后期处理

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

【视图】命令：在该命令的级联菜单中，用户可以设置当前视图窗口的显示视图方式，如设置【左】视图方式、【右】视图方式。

【平滑+高光】命令：选择该命令，视图中的对象会以平滑和光照效果方式显示。不过，该种显示模式会占用较多的系统资源。

【线框】命令：选择该命令，对象在视图中会以线的形式显示。这样就无需进行材质和光线的运算，因此比较节省系统资源。

【其他】命令：用于对视图显示对象的其他方式进行设置。

【边面】命令：这是一个复选菜单项，只要不选择线框或者高光线框的方式，就可以选择该选项。其作用是显示其他形式的同时显示对象的线框，这样就可以清楚地了解对象的结构特征。

【透明】命令：用于设置对象被设定透明材质的显示方式。

【显示栅格】命令：视图上的栅格用于显示系统坐标。用户确定对象之间的位置等重要选项，一般都要选择显示栅格。不过，如果为了更好地观察场景中模型的效果，有时也将它隐藏，用户可以通过在快捷菜单中再次选择【显示栅格】命令，将被激活的视图窗口的栅格隐藏。

【显示背景】命令：用于切换是否显示视图背景。只有在为视图指定背景以后，该功能才起作用。

【显示统计】命令：切换整个场景和当前选择内容的统计信息的视图。

【显示安全框】命令：制作完场景以后，一般都要将场景渲染输出成图片或者多媒体格式，而渲染结果同场景在视图中的位置以及渲染输出尺寸比例的设置有很大的关系，所以经常会出现只渲染出图片一部分的情况，为了避免这种事情发生，最有效的办法就是使用安全框。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中文版3DS MAX 2009三维动画创作实用教程》特点为：（理论→实例→上机→习题）4阶段教学模式。
任务驱动的讲解方式，方便学习和教学。
众多典型的实例操作，注重培养动手能力。
PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 2009三维动画>>

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