

<<3DS MAX 2009基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2009基础教程>>

13位ISBN编号：9787302208129

10位ISBN编号：7302208123

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：王强，牟艳霞，李绍勇 编著

页数：405

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

1. 3ds Max 2009简介随着计算机技术的飞速发展, 三维动画技术也在各个方面得到广泛应用, 伴随着的是动画制作软件的层出不穷, 3ds Max是这些动画制作软件中的佼佼者。

使用3ds max可以完成多种工作, 包括影视制作、广告动画、建筑效果图、室内效果图、模拟产品造型设计和工艺设计等。

最新的3ds Max 2009版本在建模技术、材质编辑、环境控制、动画设计、渲染输出和后期制作等方面日趋完善; 内部算法有很大的改进, 提高了制作和渲染输出的速度, 渲染效果达到工作站级的水准; 功能和界面划分更合理、更人性化, 各功能组有序的组合大大提高了制作三维动画的工作效率, 并以全新的风貌展现给爱好三维动画制作的人士。

2. 本书内容介绍全书共17章, 详细讲解了3ds Max 2009的建模、材质、灯光、动画及特效等五大主体内容, 具体内容如下。

第1章首先介绍3ds Max 2009软件的安装与启动, 以及界面中各部分的功能和用途, 让用户对3ds Max 2009有一个轮廓性的认识; 然后列举了一个比较综合的三维动画实例, 使用户通过这个实例能尽快熟悉3ds Max 2009的操作界面。

第2章介绍文件的操作、物体的创建、对象的选择、组的使用等, 重点要掌握阵列工具、对齐工具和捕捉工具的使用方法。

第3章介绍二维图形的创建与编辑。

二维图形建模是三维建模的基础, 主要包括创建, 直线、圆弧、矩形、文本、螺旋线等。

第4章介绍了三维模型的构建。

主要包括长方体、球体等标准几何体, 以及多面体倒角长方体等扩展几何体。

同时对常用的建筑模型也进行了讲解。

第5章介绍三维编辑修改器。

本章是对第4章内容的延伸, 利用三维编辑修改器对已创建的几何体进行加工编辑。

第6章介绍二维图形到三维模型的转换方法, 主要包括车削、挤出、倒角等工具。

第7章重点介绍布尔运算工具和放样工具, 它们在3ds Max的早期版本中就已存在, 而且曾经是3ds Max的主要建模手段, 现在仍是很好的工具。

第8章介绍多边形建模。

3ds Max 2009有3种不同的复杂高级建模方法, 即多边形建模、面片建模和NURBS建模, 本章主要对多边形建模进行详细的介绍。

第9章主要介绍面片建模。

Patch建模是从基础建模到高级建模的一个过渡, 与Fit放样和Loft放样相似, 它也是从二维曲线开始制作, 最后得到所求解的曲面。

因而Patch建模也称面片建模, 是一种非常重要的表面建模方法。

第10章介绍NURBS建模。

NURBS建模是一种优秀的建模方式, 可以用来创建具有流线轮廓的模型。

<<3DS MAX 2009基础教程>>

内容概要

本书共分17章，分别介绍了3ds Max 2009的用户界面、对象的基本操作、二维图形的创建与编辑、二维到二维模型的转换、标准几何体和扩展几何体模型的创建、NURBS建模、动画的创建与编辑、场景灯光效果的布置、摄影机的设置、空间变形与环境效果、材质的编辑与应用、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。

本书每一章都围绕综合实例来介绍，便于提高和拓宽读者对3ds Max 2009基本功能的掌握与应用。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，实例分析透彻，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds Max 2009的用户使用，也可作为各类高等院校相关专业以及社会培训班的教材。

书籍目录

第1章 3ds Max 2009的工作环境 1.1 3ds Max 2009概述 1.2 3ds Max 2009的安装与启动 1.3 3ds Max 2009工作界面简介 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 动画时间控制区 1.3.4 命令面板 1.3.5 视图区 1.3.6 状态行与提示行 1.3.7 视图控制区 1.4 上机实训——二三维动画制作实例 1.5 思考与练习第2章 3ds Max 2009操作基础 2.1 文件的操作 2.1.1 打开文件 2.1.2 建立新场景 2.1.3 重设场景 2.1.4 存储/另存文件 2.2 场景中物体的创建 2.3 对象的选择 2.4 组 2.5 移动、旋转和缩放物体 2.6 坐标系统 2.7 控制并调整视图 2.7.1 视图控制工具 2.7.2 视图的布局转换 2.7.3 视图显示模式的控制 2.8 复制物体 2.8.1 最基本的复制方法 2.8.2 镜像复制 2.9 阵列工具 2.10 对齐工具 2.11 捕捉工具 2.11.1 捕捉与栅格设置 2.11.2 空间捕捉 2.11.3 角度捕捉 2.11.4 百分比捕捉 2.12 渲染场景 2.13 上机实践——挂表的制作 2.14 思考与练习第3章 二维图形的创建与编辑 3.1 二维建模的意义 3.2 二维对象的创建 3.2.1 创建线 3.2.2 创建圆 3.2.3 创建弧 3.2.4 创建多边形 3.2.5 创建文小 3.2.6 创建截面 3.2.7 创建矩形 3.2.8 创建椭圆 3.2.9 创建圆环 3.2.10 创建星形 3.2.11 创建螺旋线 3.3 建立二维复合造型 3.4 【编辑样条线】修改器与【可编辑样条线】曲线功能 3.5 在父物体层级下编辑曲线 3.5.1 【创建线】按钮 3.5.2 【附加】按钮 3.5.3 【附加多个】按钮 3.5.4 【插入】按钮 3.6 在【顶点】子物体级别下编辑曲线 3.7 在【分段】子物体级别下编辑曲线 3.8 在【样条线】子物体级别下编辑曲线第4章 三维模型的构建第6章 二维图形到三维模型的转换第7章 创建复合物体第8章 多边形建模第9章 面片建模第10章 NURBS建模第11章 材质与贴图第12章 摄影机第13章 灯光第14章 渲染与特效第15章 后期合成第16章 动画技术第17章 空间扭曲与粒子系统

章节摘录

插图：第16章 动画技术动画在长期的发展过程中，基本原理未发生过很大的变化，不论是早期手绘动画还是现代的电脑动画，都是由若干张图片连续放映产生的。

这样一部普通的动画片要绘制几十张图片，工作量相当的繁重，通常主动画师只绘制一些关键性图片，成为关键帧，关键帧之间的图片由其他动画助理人员来绘制。

在三维电脑动画制作中，操作人员就是主动画师，电脑是动画助理，你只要设定关键帧，由电脑自动在关键帧之间生成连续的动画。

关键帧动画是三维电脑动画制作中最基本的手段，在电影特技中，很多繁杂的动画都是通过关键帧这种最传统的方法来完成的。

电脑不仅能设定关键帧动画，还能制作表达式动画，表达式动画和轨迹动画有助于动画师控制动画效果，但表达式和轨迹动画也必须在关键帧动画的基础上才能发挥作用。

16.1 动画概述学习3ds Max 2009的最终目的就是要制作三维动画。

物体的移动、旋转、缩放，以及物体形状与表面的各种参数改变都可以用来制作动画。

要制作三维动画，必须先掌握3ds Max 2009的基本动画制作原理和方法，掌握基本方法后，再创建其他复杂动画就简单多了。

3ds Max 2009根据实际的运动规律提供了很多的运动控制器，使制作动画变得简单容易。

3ds Max 2009还为用户提供了强大的轨迹视图功能，可以用来编辑动画的各项属性。

<<3DS MAX 2009基础教程>>

编辑推荐

《3DS MAX 2009基础教程》由清华大学出版社出版的。

由3ds Max专家倾情策划，精心编著；讲解系统详尽，图文并茂，制作精细；30多个专业案例手把手教你玩转3ds Max 2009；每章最后配有习题，轻松巩固学习成果。

免费提供素材和课件下载；包含所有实例素材文件；包含全书的场景动画素材；包含源文件效果图。

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>