

<<3ds Max三维动画制作基础与>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画制作基础与上机指导>>

13位ISBN编号：9787302212195

10位ISBN编号：7302212198

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：范芸 等编著

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

3dsMax是美国Discreet公司出品的三维建模和动画制作软件。

作为世界上最优秀的专业级三维建模和动画制作软件之一，具有强大的建模、材质编辑、动画制作、环境设置、渲染输出等功能。

本书按照教学规律精心设计内容和结构。

根据各类院校教学实际的课时安排，结合多位任课教师多年的教学经验进行教材内容的设计，力争教材结构合理、难易适中，突出实现多媒体设计与制作教材的理论结合实际、系统全面、实用性强等特点。

本书可作为各类院校的3dsMax建模和动画设计与制作教材，各层次职业培训教材，同时也是广大三维动画制作爱好者的参考用书。

主要内容本书涉及了3dsMax的工作环境及基本操作、三维对象的创建、二维物体的创建、编辑修改器的使用、多边形编辑、材质编辑器的使用、贴图材质的创建、灯光、特效、动画等内容。

全书共分12章，各章节内容介绍如下：第1章介绍3dsMax的基础知识，包括3dsMax简介，3dsMax的工作环境和自定义用户界面等。

第2章介绍3dsMax的基本操作，包括文件的操作、对象的选择和对象的变换等。

第3章介绍几何体的创建，包括标准几何体的创建和扩展几何体的创建。

第4章介绍二维图形建模，包括创建二维图形、线性样条线、可编辑样条线和二维建模等。

第5章介绍编辑修改器的使用，包括编辑修改器的使用、面片建模和多边形建模等。

第6章介绍复合对象建模，包括布尔对象、放样、图形合并、一致、散布、地形、变形、连接、ProBoolean和ProCutter等。

第7章介绍材质编辑器，包括材质编辑器的使用、材质编辑器的基本参数和基本材质类型等。

第8章介绍贴图材质，包括贴图材质的创建、贴图材质的分类、贴图通道和贴图坐标等内容。

第9章介绍灯光和摄影机，包括灯光的类型、灯光的应用、阴影的类型和摄影机的类型及参数等。

第10章介绍渲染，包括渲染对话框的基本参数设置和光线跟踪与光能传递等。

第11章介绍环境与特效，包括背景的设置、环境对话框的使用和雾、体积光等特效的使用。

## <<3ds Max三维动画制作基础与>>

### 内容概要

本书以Discreet公司出品的3ds Max 9.0简体中文版为基础，由浅入深、循序渐进地介绍了3ds Max的使用方法和操作技巧。

全书包括12章，详尽介绍了3ds Max的工作环境及对象的基本操作、各种设计概念、三维和二维物体的创建、多边形编辑、布置场景灯光效果、为动画添加摄影机、空间扭曲与环境效果、编辑与应用材质、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。

本书配套教学光盘资源丰富，实用性强，提供了书中用到的范例源文件及各种素材；全程语音讲解，真实操作演示。

本书可作为各类大专院校相关专业的教材，各层次职业培训教材，也适合广大3ds Max的初学用户及爱好者使用。

## 书籍目录

第1章 初识3ds Max 1.1 3ds Max简介 1.1.1 3ds Max的应用领域 1.1.2 3ds Max 9.0的新增功能 1.2 3ds Max的工作环境 1.2.1 菜单栏 1.2.2 主工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视口区 1.2.5 视口导航控件 1.2.6 动画和时间的控件 1.2.7 时间滑块和轨迹栏 1.2.8 状态栏 1.3 自定义用户界面 1.3.1 自定义用户界面概述 1.3.2 使用“自定义用户界面”对话框设置界面 1.3.3 保存和加载自定义用户界面 1.3.4 设置系统参数 1.3.5 单位设置 1.3.6 视口配置 1.3.7 栅格和捕捉设置 1.4 上机指导与练习 1.4.1 系统设置练习 1.4.2 配置路径练习 1.5 本章习题

第2章 基本操作 2.1 文件操作 2.1.1 新建文件 2.1.2 打开文件 2.1.3 保存文件 2.1.4 暂存场景和取回场景 2.1.5 合并文件 2.1.6 外部参考对象和场景 2.1.7 资源浏览器 2.2 对象的选择 2.2.1 单击选择物体 2.2.2 区域选择物体 2.2.3 选择过滤器 2.2.4 按名称选择物体 2.2.5 使用命名选择集 2.2.6 组合 2.2.7 锁定选择对象 2.3 对象的变换 2.3.1 对象的移动、旋转、缩放 2.3.2 变换坐标系 2.3.3 对象的复制 2.3.4 对齐 2.3.5 镜像 2.3.6 阵列 2.3.7 对象的隐藏与冻结 2.3.8 捕捉 2.5 上机指导与练习 2.5.1 文件操作练习 2.5.2 选择练习 2.6 本章习题

第3章 创建几何体 3.1 创建标准几何体 3.1.1 长方体的创建 3.1.2 圆锥体的创建 3.1.3 球体的创建 3.1.4 几何球体的创建 3.1.5 圆柱体的创建 3.1.6 管状体的创建 3.1.7 圆环的创建 3.1.8 四棱锥的创建 3.1.9 茶壶的创建 3.1.10 平面的创建 3.2 创建扩展几何体 3.2.1 异面体的创建 .....

第4章 二维图形建模 第5章 修改器 第6章 复合对象 第7章 材质编辑器 第8章 材质和贴图 第9章 灯光与摄影机 第10章 渲染 第11章 环境与特效 第12章 基本动画技术 附录 习题参考答案 参考文献

章节摘录

插图：

## <<3ds Max三维动画制作基础与>>

### 编辑推荐

《3ds Max三维动画制作基础与上机指导》：教学目标明确。

注重理论与实践的结合教学方法灵活。

培养学生自主学习的能力教学内容先进，强调计算机在各专业中的应用教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案

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>