

<<中文版3ds Max 2010三维动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010三维动画创作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302223665

10位ISBN编号：7302223661

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：郑强，王敏，张敏 编著

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>

## 前言

中文版3ds Max 2010是Autodesk公司最新推出的专业化网页动画制作软件，是一种全新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 2010的基本知识和使用方法。

本书共分为13章，主要内容如下。

第1章介绍了中文版3ds Max 2010的应用领域，以及软件的界面和软件中的常用概念。

第2章介绍了创建基本二维图形的方法，以及这些二维模型的编辑方法。

第3章介绍了创建基本三维模型的方法，其中包括了常用的立方体、球体和圆柱体等，也包括了异面体、切角长方体、软管等特殊的三维模型的创建方法。

第4章介绍了对象的基本操作，包括对对象的选择、移动、复制、旋转等操作方法。

第5章介绍了修改对象的相关操作，主要介绍了【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章介绍了渲染的操作方法，以及环境特效的设置方法。

第11章介绍了使用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以及动画的合成与输出等内容。

第12章介绍了角色动画的创建方法。

第13章介绍了空间扭曲以及粒子动画的设置方法。

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。

本书由郑强组织编写并编写了第一章，第2~7章由王敏编写，第8~13章由张敏编写。

另外，参加本书制作的人员还有徐帆、王岚、洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、严晓雯、杜思明、孔祥娜、张立浩、孔祥亮、陈晓霞、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰等人。

由于作者水平有限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。

## 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的全新三维动画制作软件——中文版3ds Max 2010的使用方法和操作技巧。

全书共分13章，分别介绍了中文版3ds Max 2010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、制作与输出动画、渲染和添加环境效果以及设置空间变形和粒子系统等内容。

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。

<<中文版3ds Max 2010三维动画>>

书籍目录

|                     |                        |                 |                         |
|---------------------|------------------------|-----------------|-------------------------|
| 第1章 认识3ds Max 2010  | 1.1 3ds Max 简介及应用领域    | 1.1.1 3ds Max简介 | 1.1.2 3ds Max的应用领域      |
| 1.2 3ds Max 2010的界面 | 1.2.1 标题栏              | 1.2.2 菜单栏       | 1.2.3 工具栏与命令面板          |
| 视图窗口和提示栏            | 1.2.5 时间滑动块与动画控制区的有关概念 | 1.2.6 视图导航区域    | 1.3 3ds Max 2010的有关概念   |
| 1.3.1 对象            | 1.3.2 层级               | 1.3.3 材质与贴图     | 1.4 自定义3ds Max 2010工作环境 |
| 1.4.1 自定义工具栏        | 1.4.2 自定义布局            | 1.4.3 自定义快捷键    | 1.5 上机练习                |
| 1.4.4 自定义工作空间       | 1.4.5 自定义命令面板          | 1.4.6 自定义快捷键    | 1.5.1 查看模型文件            |
| 1.5.2 自定义工作环境       | 1.6 习题                 | 第2章 创建与编辑基本二维图形 | 2.1 创建二维图形              |
| 2.1 创建线             | 2.1.2 创建圆、椭圆和圆环        | 2.1.3 创建弧       | 2.1.4 创建多边形             |
| 2.1.6 创建星形          | 2.1.7 创建螺旋线            | 2.1.8 创建截面      | 2.2 创建扩展样条线图形           |
| 2.2.2 创建通道          | 2.2.3 创建T形             | 2.3 编辑二维模型      | 2.3.1 编辑顶点              |
| 2.3.3 编辑样条线         | 2.4 上机练习               | 2.4.1 使用截面截取图形  | 2.4.2 制作跳绳模型            |
| 第3章 创建三维基本体模型       | 3.1 创建标准基本体            | 3.1.1 长方体       | 3.1.2 球体                |
| 3.1.4 茶壶            | 3.1.5 平面               | 3.2 扩展基本体的创建    | 3.2.1 创建异面体             |
| 3.2.3 创建软管          | 3.2.4 创建环形波            | 3.3 调整创建的基本体    | 3.3.1 常用参数的修改           |
| 3.4 上机练习            | 3.4.1 制作酒杯             | 3.4.2 制作软管模型    | 3.4.3 制作座椅模型            |
| 第4章 对象的操作           | 4.1 选择对象               | 4.1.1 使用鼠标选择对象  | 4.1.2 通过区域选择            |
| 4.1.4 使用对象选择集       | 4.2 对象的基本变换            | .....           | 第5章 使用编辑器修改对象           |
| 第6章 复合建模方式          | 第7章 高级建模方式             | 第8章 使用材质与贴图     | 第9章 使用灯光与摄影             |
| 第10章 渲染与特效          | 第11章 制作动画              | 第12章 制作简单角色动画   | 第13章 空间扭曲和粒子系统          |

## 章节摘录

插图：在3ds Max中，用户可以很轻松地将任何对象制作成动画，并且还可以实时查看所制作的动画效果；通过各个面板中的参数设置，轻易实现复杂的动画效果设置；通过渲染预览窗口，可以即时预览材质贴图效果；操作过程中按下动画按钮，可以按照制作对象变形和时间的推移改变形成动画效果等。

3ds Max不但可以与Autodesk公司自己开发的后期合成软件Combustion完美结合，而且还可以与其他公司开发的后期合成软件相互配合，从而合成出理想的视觉动画及3D合成效果。

作为性能卓越的三维动画软件，3ds Max被广泛应用于影视制作、产品设计、建筑设计、多媒体制作、游戏开发、辅助教学及工程可视化等诸多行业领域。

1. 电脑游戏Autodesk公司的3dsMax是全世界数字内容的标准，3D业内使用量最大，是顶级艺术家和设计师优先选择的3D制作解决方案，世界很多知名游戏基本上都使用了3dsMax参与开发。

当前许多电脑游戏中大量地加入了三维动画的应用，细腻的画面、宏伟的场景和逼真的造型，使游戏的视觉效果和真实性大大增加，同时也使得3D游戏的玩家愈来愈多，使3D游戏的市场得以不断壮大，如图1.1所示为使用3ds Max参与开发的《极品飞车13》游戏的场景画面。

2. 建筑装潢在建筑设计领域中，3ds Max占据着领导地位。

使用3ds Max制作的建筑效果图比较精美，可以令观赏者赏心悦目，具有较高的欣赏价值；用户还可以根据环境的不同，自由地设计和制作出不同类型和风格的室内外效果图，并且对于实际工程的施工也有着一定的直接指导性作用。

因此，使用3dsMax创建的场景效果图，被广泛应用于工程招标或者施工指导、宣传及广告活动。

如图1.2所示为使用3dsMax制作的建筑效果图。

编辑推荐

《中文版3ds Max 2010三维动画创作实用教程》：（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。

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>