

<<中文版3ds max 8基础教程与操作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8基础教程与操作实录>>

13位ISBN编号：9787302144021

10位ISBN编号：7302144028

出版时间：2007-2

出版时间：清华大学

作者：徐日强

页数：312

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

随着中国动画产业的飞速发展，国内的动画制作水平出现了日新月异的变化。

在国家对动画产业的高度重视下，国内逐步建成了多个动画产业基地，许多动画制作公司也雨后春笋般地蓬勃发展起来，从而呈现出空前繁荣的景象。

动画产业的发展，为三维设计师提供了广泛的就业及发展前景，因此，有越来越多的院校及社会培训机构开设三维设计相关的课程，同时也有大量的初学者开始学习三维动画技术，希望步入三维设计师的行列。

3ds max 8是目前最为成熟的三维动画设计软件，它以其强大的建模、贴图、灯光和动画等方面的功能，广泛应用于影视广告、虚拟现实、动漫游戏、建筑动画、效果图制作、产品设计等诸多领域之中，并成为三维设计师必须熟练掌握的软件工具之一。

本书按照3ds max 8的功能及知识点的分类，将内容划分为12章。

具体内容包括3ds max 8快速入门，文件与场景管理，三维建模基础，创建并编辑样条线，复合对象建模，编辑修改器，NURBS和AEC建模，材质与贴图，灯光、摄像机及大气环境，动画制作，粒子系统与空间扭曲，渲染输出等。

掌握了以上内容，也就掌握了3ds max 8的核心技术。

本书不但对各种基本命令及常用参数选项的功能进行了详细介绍，同时通过与大量实际操作范例的结合讲解，使大家可以边学边实践。

这样不但可以迅速领会各种参数及命令的实际含义，同时也能够在设计动画时灵活地运用各种命令及操作。

限于篇幅，本书只是提供了基础知识的讲解及基本实例的上机练习，只有掌握了这些基础知识，才能制作出复杂的动画。

如果希望快速创建一些综合性的实例，并迅速巩固学习过的知识点，以便在短时间内大大提高自己的技术水平，可以学习本书的配套书——《中文版3ds max 8上机操作实训》，该书提供了大量综合实例的上机练习。

通过这些实例的学习，不但可以重点练习并巩固某一部分的知识点，同时还可以综合运用3ds max 8的不同功能，从而达到迅速学以致用目的，满足实际工作的需要。

本书编写过程中，得到了很多老师及同学的帮助，其中葛世友、王克杰、张虎、陈小兰、曹卫锋、乔丰立、张婷、史振山、冯冬梅为本书提供了很多素材并制作了多个实例，杨龙、李翠莲、杨小勇、牛宇、李文斌、王晓鹏、陆颖、赵磊、张海霞整理并编写了部分内容，在此一并表示感谢。

尽管作者根据多年积累的从业经验及教学经验对书中的内容进行了反复筛选及疏理，对实例也进行了精心挑选，但是可能还存在一些不足之处，希望大家多提宝贵意见。

## 内容概要

本书是一本专门介绍3ds mas 8基本知识与使用技巧的书籍。

全书共分12章，讲述了3ds mas 8各个方面的功能。

本书不但思路新颖、知识点全面，同时还注重实践操作，通过大量的上机实例的学习及练习，读者可以迅速掌握并巩固所学的知识。

另外，本书也是作者多年从事三维制作和教学经验的总结，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

本书配套光盘中提供了书中所有实例的素材及源文件，并提供了许多实例的操作录像，大家可以边学边做。

本书既可以作为大专院校相关专业学生的教材，也可以作为培训班学员及初、中级读者的学习用书。

书籍目录

第1章 3ds max 8快速入门 1.1 系统配置 1.2 动画欣赏 1.3 3ds max 8主界面介绍 1.4 3ds max 工作流程 1.5 创建一个完整动画 1.6 思考练习题第2章 文件与场景管理 2.1 新建、打开和保存文件 2.2 与其他文件的交互 2.3 与文件相关的其他功能 2.4 主工具栏常用工具 2.5 一些基本概念 2.6 编辑场景常用功能 2.7 思考练习题第3章 三维建模基础 3.1 “创建”面板介绍 3.2 创建标准几何体 3.3 创建扩展几何体 3.4 思考练习题第4章 创建并编辑样条线 4.1 创建样条线 4.2 可编辑样条线的次对象 4.3 可编辑样条线常用的修改器 4.4 扩展样条线 4.5 思考练习题第5章 复合对象建模 5.1 复合对象创建命令面板 5.2 变形 5.3 散布 5.4 一致 5.5 连接 5.6 水滴网络 5.7 图形的合并 5.8 布尔 5.9 地形 5.10 放样 5.11 网格化 5.12 思考练习题第6章 编辑修改器 6.1 基本修改器 6.2 FFD修改器 6.3 编辑网络 6.4 思考练习题第7章 NURBS和AEC建模 7.1 NURBS曲面建模 7.2 NURBS曲线建模 7.3 AEC建筑建模 7.4 思考练习题第8章 材质与贴图 8.1 材质编辑器 8.2 材质/贴图浏览器 8.3 材质类型 8.4 贴图类型 8.5 UVW Map贴图坐标 8.6 综合实例：光芒四射的文字 8.7 思考练习题第9章 灯光、摄像机及大气环境 9.1 使用灯光 9.2 使用摄像机 9.3 大气环境效果 9.4 思考练习题第10章 动画制作 10.1 制作简单动画 10.2 轨迹视图 10.3 运动命令面板 10.4 动画控制器 10.5 正向运动和反向运动 10.6 贴图动画 10.7 思考练习题第11章 粒子系统与空间扭曲 11.1 粒子系统 11.2 空间扭曲 11.3 思考练习题第12章 渲染输出 12.1 渲染方式及范围 12.2 渲染场景对话框 12.3 mental ray渲染器 12.4 影片的后期合成 12.5 思考练习题参考文献

## 章节摘录

插图：【圆角】按钮：单击该按钮，然后在样条线中选择一个顶点（非端点）后再拖动鼠标，则可以看到该顶点被分成两个顶点。

如果顶点所处的位置是一个角点，随着鼠标拖动距离的增大，其将会变为越来越平滑的圆角。

【切角】按钮：单击该按钮，然后在样条线中选择一个顶点并拖动鼠标，则该顶点被分成两个顶点，并且两个顶点之间会使用一条直线段连接。

如果原来顶点处于一个拐角位置，就会形成物体被切掉一个角的效果。

【切线】选项组：使用该选项组中的【复制】和【粘贴】按钮，可以从一个顶点上复制切线控制柄并粘贴到另一个顶点控制柄上，从而改变粘贴顶点所在位置曲线的形状。

选中【粘贴长度】复选框，会将原来切线控制柄的长度和方向一起粘贴；否则，只会粘贴控制柄的方向。

【隐藏】按钮：单击该按钮，可以将当前选取的顶点隐藏起来。

【全部取消隐藏】按钮：单击该按钮，可以显示所有被隐藏的顶点。

【绑定】按钮：用于将样条线的一个端点绑定到一条线段上，该点将无法再单独进行移动，而只能随绑定的线段移动。

绑定方法是：单击该按钮后，然后在一个端点上按下左键，并向要绑定的线段位置拖拉鼠标，此时会出现一条虚线。

当光标改变形状时，释放鼠标，则该端点会移动到释放鼠标的线段位置，从而完成绑定。

绑定通常用于由多条曲线组成一个样条线对象时（即在图形创建面板中创建图形对象时，不选中【开始新图形】复选框）。

【取消绑定】按钮：选中绑定的顶点，然后单击该按钮，则解除顶点的绑定状态，此时该顶点又可以单独移动了。

【删除】按钮：删除当前选择的顶点。

删除顶点通常会改变样条线的形状。

【显示】选项组：选中【显示选定线段】复选框，可以高亮显示当前选择的线段。

2. 线段次对象单击可编辑样条线对应的参数面板中的【选择】卷展栏中的到按钮，就进入“线段”次对象编辑状态，此时其对应的【几何体】和【曲面属性】卷展栏的分段显示如图4-22所示（【几何体】卷展栏中间位置有一些参数不能用于线段次对象，所以该图中就省略了）。

下面对线段次对象对应的可用参数进行说明，与顶点次对象作用一样或基本相似的参数将不再重复。其他卷展栏的参数可以参考顶点次对象及创建图形时对应的卷展栏中的参数说明。

编辑推荐

《中文版3ds max 8基础教程与操作实录》：21世纪高职高专艺术设计规划教材

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>