

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX 9三维建模与动画设计>>

13位ISBN编号：9787302164289

10位ISBN编号：7302164282

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：程凤娟

页数：447

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>

内容概要

《中文版3ds max 9三维建模与动画设计》通过通俗易懂的实例解析，从简单建模到复杂动画的制作，逐步引导读者引入动画设计殿堂。

《中文版3ds max 9三维建模与动画设计》共分13章，主要内容包括3ds max9使用基础、创建基本模型与复合对象、编辑修改对象、高级造型与调整、材质编辑、贴图设置、灯光与摄像机、环境控制、动画制作、粒子系统与空间扭曲以及渲染输出等内容。

《中文版3ds max 9三维建模与动画设计》中的三维造型和动画设计的实例针对性及实用性都较强，不仅体现了全新的创作概念，也展现了3ds max9的各项功能与技巧。

书籍目录

第1章 3ds max 9使用基础1.1 认识3ds max动画1.1.1 3ds max动画的特点1.1.2 三维动画的应用1.1.3 三维动画的制作过程1.1.4 3ds max 9新特性1.2 3dsmax9的工作界面1.2.1 菜单1.2.2 命令面板区1.2.3 工具栏1.2.4 工作视图区1.2.5 动画控制区1.2.6 视图控制区1.2.7 MAX脚本输入区1.3 3ds max 9基本概念1.3.1 对象1.3.2 层级1.3.3 视图1.3.4 空间坐标系统1.3.5 轴心第2章 创建基本对象2.1 创建标准基本体2.1.1 长方体2.1.2 球体2.1.3 几何球体2.1.4 圆柱体2.1.5 圆锥体2.1.6 圆环2.1.7 茶壶2.1.8 平面2.2 创建扩展基本体2.2.1 异面体2.2.2 环形结2.2.3 L-Ext2.2.4 切角长方体2.2.5 切角圆柱体2.2.6 环形波2.2.7 软管2.3 创建图形2.3.1 线2.3.2 文本2.3.3 弧2.3.4 圆和圆环2.3.5 螺旋线2.3.6 多边形2.3.7 星形2.3.8 W矩形2.4 实例应用——木桌第3章 创建复合对象3.1 应用布尔运算3.2 创建变形对象3.3 创建散布对象3.4 创建放样对象3.5 实例应用——钢勺第4章 编辑修改对象4.1 使用变换工具4.2 使用复制和阵列工具4.3 修改命令面板4.4 样条曲线修改器4.5 物体形变修改器4.6 实例应用——电扇第5章 高级造型与调整第6章 材质编辑第7章 贴图设置第8章 灯光与摄影机第9章 环境控制第10章 动画制作第11章 粒子系统与空间扭曲第12章 渲染输出第13章 综合实例

章节摘录

第1章 3ds max 9使用基础 1.1 认识3ds max动画 3ds max是当今世界上应用领域最广，使用人数最多的三维动画制作软件，为建筑表现、场景漫游、影视广告、角色游戏、机械仿真等行业提供了一个专业的、易掌握的、全面的解决方案。

3ds max 9支持大多数现有的3D软件，并拥有大量第三方的内置程序。

3ds max 9给生动的三维领域注入了新鲜的血液，该版本增加了一些新特性并且能大大优化工作区，使用户更高效、及时地完成工作。

1.1.1 3ds max动画的特点 三维计算机动画是采用计算机模拟现实中的三维空间物体，在计算机中构造三维的几何造型，并给造型赋予表面材料、颜色、纹理等特性，然后设计造型的运动、变形、灯光的种类、位置、强度及摄影机的位置、焦距、移动路径等，最终生成一系列可动态实时播放的运动图像，并可将制作的动画输出到其他硬件录制设备。

3ds max动画具有以下特点： 3ds max提供了基本造型工具和高级造型工具，前者用于构造长方体、圆球、圆柱和多边形等，后者用于制作山、水、不规则形体（诸如人体和动植物）等。

三维形体可以进行扭转、弯曲、缩放等变形操作。

3ds max提供了丰富的材质和贴图，可对整个对象或部分对象进行颜色、明暗、反射、透明度等编辑，可以通过设置对象、摄影机、光源和路径等来制作动画。

3ds max支持多种特殊效果，诸如淡出淡入、模糊、光晕、云、雾和雨等。利用这些特殊效果处理，可以产生变化莫测的神奇效果。

3ds max可使用户极为轻松地将任何对象形成动画。

实时的可视反馈使使用者有最大限度的直觉感受，编辑堆栈方便自由地返回创作的任何一步，并随时修改。通过它，使用者可以预览所做的所有工作，按下动画按钮，对象便可以随着时间的改变而形成动画。

建立影视和三维效果的融合，应用创造的摄影机和真实的场景相匹配，并可修改场景中的任意组件。由于3ds max运行于开放的平台上。

很容易地集成了近千种第三方开发工具，丰富了创作手段。

编辑推荐

本书从应用3ds max 9进行简单建模和动画设计入手，以真实范例的创意构思、制作细节为线索，通过通俗易懂的实例解析，由浅入深、循序渐进地将读者带入动画设计殿堂。全书共分13章，分别介绍了3ds max 9使用基础、创建基本模型、创建复合对象、编辑修改对象、高级造型与调整、材质编辑、贴图设置、灯光与摄影机、环境控制、动画制作、粒子系统与空间扭曲以及渲染输出等综合实例。

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>