

<<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。

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

1.2.4 视图窗口和提示栏

1.2.5 时间滑动块与动画控制区

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

1.5.1 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

2.1.1 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

2.1.5 创建文本

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

2.2.1 创建矩形

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

2.3.2 编辑分段

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

2.5 习题

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

3.1.3 圆柱体

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

3.2.2 创建切角长方体

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

3.3.2 精确修改参数

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

4.1.3 对象名称选择

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>