

<<新概念3ds Max9教程>>

图书基本信息

书名：<<新概念3ds Max9教程>>

13位ISBN编号：9787900451729

10位ISBN编号：7900451722

出版时间：2009-1

出版时间：吉林电子出版社

作者：成昊，秦然，任艳伟 编著

页数：345

字数：499000

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>

## <<新概念3ds Max9教程>>

### 内容概要

本书最大的特点是通俗易懂，知识全面，实例丰富且具有较强的代表性。

全书共分为15章。

前14章中首先介绍了中文3ds Max 9的基础知识、重要概念以及基本操作：然后介绍了创建基本形体，从二维形体到三维模型的转变，创建复合模型，模型变形，高级建模，材质与贴图，灯光与渲染，动画基础，常用控制器与层级动画，骨骼系统，摄像机与后期特效制作等内容。

第15章介绍了3个综合实例，帮助读者提高实际应用的能力，并掌握相关的操作技巧。

同时，书中还配有习题与解答，帮助读者更好地掌握3ds Max动画制作的方法。

本书可以作为职业院校、大中专院校以及计算机培训学校的教材，也可以作为三维动画设计爱好者的参考用书。

光盘中不仅包括精彩范例的素材图片和源文件，还提供了多媒体教学视频演示，播放时间长达249分钟，帮助读者提高学习效率。

## &lt;&lt;新概念3ds Max9教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 中文3ds Max 9基础知识 1.1 3dsMax 9应用概述 1.2 安装与卸载3dsMax 9 1.3 启动3dsMax 9  
1.4 用户界面 1.5 调整视图布局 1.5.1 重新定位工具栏 1.5.2 改变视图的大小 1.5.3 改变视图  
的布局 1.6 课堂演练——设置自定义用户界面 1.6.1 实例效果 1.6.2 操作过程 1.7 本章小结  
1.7.1 点拨——如何学好3ds Max 9 1.7.2 习题第2章 3ds Max 9的重要概念 2.1 三维视图的观察方  
法 2.1.1 正交视图 2.1.2 轴侧视图 2.1.3 透视视图 2.2 3ds Max 9的空间坐标系统 2.2.1 坐标系  
的类型 2.2.2 坐标轴心的使用 2.3 参数化对象 2.3.1 度量单位 2.3.2 物体显示方式 2.4 课堂演  
练——设置3ds Max单位为厘米 2.4.1 实例效果 2.4.2 操作过程 2.5 本章小结 2.5.1 经验点拨  
2.5.2 习题第3章 3ds Max 9的基本操作 3.1 设置捕捉功能 3.2 设置快捷键 3.3 变换对象 3.4 复  
制对象 3.4.1 变换复制对象 3.4.2 阵列复制对象 3.4.3 镜像复制对象 3.5 对齐对象 3.6 工作流  
程 3.6.1 创建模型 3.6.2 修改模型 3.6.3 切换坐标 3.6.4 恢复操作 3.6.5 赋予材质 3.6.6 设  
置动画 3.6.7 渲染输出 3.7 课堂演练——阵列球体 3.7.1 实例效果 3.7.2 操作过程 3.8 本章小  
结 3.8.1 经验点拨 3.8.2 习题第4章 创建基本形体 4.1 二维形体的基本概念 4.2 创建基本二维  
形体 4.3 创建复合二维形体 4.3.1 直接利用二维图形工具产生复合二维形体 4.3.2 通过关闭“开  
始新图形”模式产生复合二维形体.....第5章 从二维形体到三维模型的转变第6章 创建复合模型第7章  
模型变形第8章 高级建模第9章 材质与贴图第10章 灯光与渲染第11章 动画基础第12章 常用控制器与  
层级动画第13章 骨骼系统第14章 摄像机与后期特效制作第15章 综合实例附录 习题参考答案

## 章节摘录

第2章 3ds Max9的重要概念 2.1 三维视图的观察方法 世界上的万物都是三维的，但人们常常用二维方法展现，不论是在图片、照片上，还是在计算机屏幕上，三维对象都被抽象到二维平面中。

在计算机的建模过程中，都在使用描图员、设计师以及艺术家使用了几个世纪的分析方法，与之不同的是，可以在任何时候从任何角度来查看三维模型的信息。

从这一方面来看，计算机建模与雕塑有些相似，只不过雕塑是实实在在的三维，而计算机建模是一种虚拟三维，是二维的，但是计算机建模与雕塑技法基本相同。

传统的绘图方法和透视方法在计算机绘图中同样也可使用（既可交替使用又可同时使用）。

理解绘图方法中的术语以及具体使用很有意义，能够帮助大家将用传统方式产生的信息与计算机图像联系起来；主要的标准绘图规范对3ds Max 9同样适用并与其工作有关。

为了在3ds Max 9视窗中更加自然地透视、观看场景，需要了解几种常用的观察视图的方法，包括正交视图、轴侧视图和透视视图。

2.1.1 正交视图 绝大多数图纸采用的都是正交投影方法，即主体与投影光呈 $90^\circ$ ，不进行任何透视，如图2.1所示。

可以看出，观察方向正对着模型的侧面，即观察方向与观察对象垂直。

正交视图能够准确表明高度和宽度之间的关系，因而十分重要。

主体所有部分都与参观者的视线平面平行，这样透视的时候就不会变形和缩小。

正交视图中各个部分的比例都相同，而不像透视视图，对象距离越近就越大，对象距离越远就越小。

## <<新概念3ds Max9教程>>

### 编辑推荐

《新概念3ds Max9教程(第5版)》可以作为职业院校、大中专院校以及计算机培训学校的教材，也可以作为三维动画设计爱好者的参考用书。

光盘中不仅包括精彩范例的素材图片和源文件，还提供了多媒体教学视频演示，播放时间长达249分钟，帮助读者提高学习效率。

《新概念3ds Max9教程(第5版)》结合读者的认知过程，循序渐进地讲解3ds Max 9的基本操作和应用技巧。

资深讲师精心打造，将多年教学经验融入其中。

语言通俗易懂，知识全面。

实例丰富，且具有较强的代表性。

大型多媒体教学系统。

全程语音讲解的多媒体学习环境。

超大容量，播放时间长达249分钟。

书中精彩范例的素材图片和源文件。

看多媒体光盘：有效提高学习兴趣和学习效率。

用新概念教材：迅速掌握应用软件和操作技能。

<<新概念3ds Max9教程>>

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>