第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX9 中文版三维设计制作 >

图书基本信息

书名：<<3DS MAX9 中文版三维设计制作教程>>

13位ISBN编号：9787122087829

10位ISBN编号：7122087824

出版时间：2010-8

出版时间：化学工业出版社

作者：苏学涛 等主编

页数：305

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

第一图书网, tushu007.com

前言

3DS MAX是目前PC平台上最优秀的3D动画软件之一，也是当前使用最广泛、销售量最大的3D建模、渲染及动画产品。
3DSMAX强大的功能使得它的应用领域非常广泛，从静态三维物体建模到动画，从人体建模到游戏角色，从工业造型到机械仿真等，它都能够胜任。
3DSMAX9中文版是一套应用广泛的简体中文动画制作软件，它的普及方便了更多中国用户使用该软件进行三维制作。
本书是一本介绍如何使用3DSMAX9进行三维动画制作的实训教程，不仅对3DSMAX9常用功能和使用方法进行了讲解，还主要介绍了利用3DSMAX9进行3D创作的方法，通过对典型实例的制作和常见问题的分析，讲解了3D制作的高级技巧。
全书讲述3DSMAX9的新增功能、界面布局和文件的基本操作；讲述各种三维物体的创建方法和参数设置方法；对创建三维物体的各种工具进行了详细的讲解，对使用技巧进行了全面的演示；通过大量范例讲述各种二维图形的创建方法和编辑方法；通过大量范例讲述常用的三维修改器的基本功能、使用和参数设置方法；讲述二维转三维建模中常用的修改器及其使用方法；通过大量范例讲述常用复合对象的创建方法和技巧；介绍NURBS曲面和多边形高级建模方法和技巧；通过大量范例讲述如何利用材质来模拟物体的真实质感；通过大量的图例对比讲述摄影机和灯光的创建和设置方法及使用技巧；介绍各种特效的渲染制作方法和技巧；介绍三维动画的制作方法和技巧。
各章之间紧密联系，前后呼应，由浅入深。
本书附有光盘，附盘内容（1CD）为本书使用的所有素材及最终完成的源文件均按章进行了归纳，使用时可按章查找。
本书适合高等职业院校、大中专院校和计算机培训学校作为教材使用，也可以供三维制作从业人员和爱好者学习参考。
旨在帮助读者用较短的时间熟练掌握3DSMAX9的应用技巧，并提高设计质量。
对于初级用户和从未接触过3DS：MAX的读者，可以通过本书的学习来快速入门。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本介绍如何使用3DS MAX 9进行三维动画制作的实训教程，主要内容包括：3DS MAX 9的新增功能、界面布局和文件的基本操作，各种三维物体的创建方法和参数设置方法，创建三维物体的各种工具及使用技巧，各种二维图形的创建和编辑方法，常用的三维修改器的基本功能、使用和参数设置方法，二维转三维建模中常用的修改器及其使用方法，常用复合对象的创建方法和技巧，NURBS曲面和多边形建模方法和技巧，材质与贴图的应用，摄影机和灯光的创建和设置方法及使用技巧，各种特效的渲染制作方法和技巧，动画制作和视频合成等。

本书可作为高校动漫专业的教材，也可以作为各类大、中专院校电脑艺术设计或多媒体制作课程的教材，社会动画专业培训班指定教材，职业资格考试三维动画师考试参考教材，也可供从事三维动画制作的设计人员自学使用。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 初识3DS MAX 9 1.1 基本术语约定 1.2 3DS MAX 9新增功能介绍 1.3 3DS MAX 9系统配置要求 1.4 3DS MAX 9操作界面基本布局 1.5 文件的基本操作 1.6 调整界面的基本布局 1.7 场景文件的渲染输出 小结 练习题 第2章 创建三维物体 2.1 创建标准基本体 2.2 创建扩展基本体 2.3 创建AEC扩展几何体 2.4 其他模型物体 2.5 模型应用实例 小结 练习题 第3章 创建三维物体的常用工具 3.1 选择对象 3.2 选择集和组的应用 3.3 对象的变换与复制 3.4 参考坐标系与轴向限制 3.5 撤消与重做 3.6 对象的镜像和对齐 3.7 对象的阵列 3.8 范例 制作梳妆台 小结 练习题 第4章 二维建模和二维转三维建模 4.1 二维曲线在3DS MAX 9中的应用 4.2 创建二维图形 4.3 范例 创建园艺铁门 4.4 编辑二维曲线 小结 练习题 第5章 三维模型的变形修改 5.1 修改器堆栈 5.2 【弯曲】修改器 5.3 【锥化】修改器 5.4 【扭曲】修改器 5.5 【晶格】修改器 5.6 【FFD】（自由变形）修改器 5.7 【噪波】修改器 5.8 【编辑网格】修改器 5.9 【网格平滑】修改器 小结 练习题 第6章 二维转三维建模 第7章 创建复合对象 第8章 多边形及NURBS曲面建模 第9章 模拟真实的质感——材质的应用 第10章 灯光和摄影机的应用 第11章 特效渲染和mental ray高级渲染 第12章 动画制作和视频合成 参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：视图区是3DS MAX 9的主要工作场所。
在默认状态下它由顶视图、前视图、左视图和透视图组成。
其中顶视图、前视图和左视图分别表示由上向下、由前向后和由左向右观察场景；而透视图则可以任意角度观察场景，并显示三维造型的透视效果。
在视图区中，正在进行操作的视图被称为当前视图，其边缘显示一个黄色方框（如果正在记录动画，将显示为红色方框）。
为了便于用户从不同角度观察场景，系统还提供了底视图、后视图、右视图、用户视图、摄影机视图和各种灯光视图，用户可以根据需要在各种视图之间进行切换，具体方法参见1.6.1节。
视图控制区位于操作界面的右下角，主要功能是对视图进行缩放、旋转和平移等操作，从而控制物体在视图中的显示情况，以便在不同的角度观察场景。
当选择不同类型的视图时，其中的控制按钮也将随之变化，下面将对标准视图、摄影机视图和灯光视图的视图控制区中的按钮分别讲行简单介绍。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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