

<<中文3ds Max 动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max 动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787300097060

10位ISBN编号：7300097065

出版时间：2009-3

出版时间：中国人民大学出版社

作者：刘培文，关庆珍 主编

页数：274

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

3ds Max是目前PC平台上最优秀的3D动画制作软件之一，也是当前应用最广泛、销售量最大的3D建模、渲染及动画产品。

从静态三维物体表现到动画，从人体建模到游戏角色，从工业造型到机械仿真等，3ds Max都能够胜任。如今，3ds Max?9中文版作为应用广泛的简体中文动画制作软件，它的普及方便了更多的中国用户使用该软件进行动画制作。

**本书特点** 本书是一本介绍中文3ds Max?9动画设计的教程，以知识要点为线索，结合丰富的实用案例，引导读者学习3ds Max?9的各种建模方法、材质与贴图方式、灯光与环境设置以及动画创作的技术，并帮助读者在实践中检验所学的内容，以便更快、更好地掌握3ds Max技术。

全书语言通俗易懂，讲解深入细致。

每章都配有上机实战和习题，并附有答案，本书最后一章还提供了综合案例，使学生在巩固理论知识的同时，能够进一步提高实际操作技能。

**本书内容** 全书共分15章，内容介绍如下： 第1章“3ds Max?9用户界面”介绍了3ds Max?9的用户界面，主要包括视图、菜单栏、工具栏、命令面板等部分，还介绍了相应的操作方法。

第2章“文件和对象管理”主要介绍了文件的管理、创建和修改对象、显示修改器堆栈、选择对象、选择集和组等知识。

第3章“对象的变换”主要介绍了变换、克隆对象和坐标系等知识，以及对象的捕捉和增量捕捉的方法。

第4章“基本动画技术”主要介绍了关键帧动画的创建和编辑、轨迹视图的使用等内容，以及轨迹线、控制器和动画切线类型。

第5章“约束动画与渲染动画”主要介绍了摄影机的类型和使用，以及约束动画和渲染动画的操作。

第6章“创建和编辑图形”主要介绍了3ds Max的图形以及应用，还介绍了面片建模的基础和方法。

第7章“使用修改器”介绍了修改器的概念和修改器堆栈显示区域，重点介绍了修改器堆栈的应用。

第8章“创建复合对象”主要介绍了几种常用的复合对象，包括布尔、放样、连接和水滴网格复合对象。

第9章“多边形建模”介绍了可编辑多边形的知识，重点介绍了创建多边形建模的方法，逐步细致地介绍了创建过程。

第10章“材质编辑器”主要介绍了材质编辑器布局和定制，以及材质编辑器的使用。

第11章“使用纹理贴图”主要介绍了位图和程序贴图、贴图通道的作用以及UVW贴图修改器。

第12章“灯光和阴影”主要介绍了灯光的特性和灯光的应用，包括标准灯光、自由灯光和目标灯光，以及灯光特效的制作。

第13章“渲染设置”主要介绍了景深、动态着色渲染、渲染场景窗口和mental ray渲染等内容。

第14章“reactor动力学系统”主要介绍了reactor的基础、刚体、可变形体以及水和风等内容。

第15章“综合案例”提供了两个典型实用案例——卡通形象一笔画和摄影机漫游动画，通过这两个案例，提高学生的实用技能。

**本书读者对象** 本书可作为各类职业院校、大中专院校、计算机培训学校的教材，也可供3ds Max动画制作爱好者自学参考。

## <<中文3ds Max 动画设计教程>>

### 内容概要

《中文3ds Max 动画设计教程（教材）》是一本介绍中文3ds Max 9动画设计的教程，语言通俗易懂，讲解深入细致。

以知识要点为线索，结合丰富的实用案例，引导读者学习3ds Max 9的各种建模方法、材质与贴图方式、灯光与环境设置以及动画创作的技术，并帮助读者在实践中检验所学的内容，以便更快、更好地掌握3ds Max技术。

全书共分15章，前14章内容包括：3ds Max 9用户界面、文件和对象管理、对象的变换、基本动画技术、约束动画与渲染动画、创建和编辑图形、使用修改器、创建复合对象、多边形建模、材质编辑器、使用纹理贴图、灯光和阴影、渲染设置、reactor动力学系统等内容，每章都配有上机实战和习题，并附有答案；《中文3ds Max 动画设计教程（教材）》最后一章还提供了两个综合案例，使学生在巩固理论知识的同时，能够进一步提高实用技能。

《中文3ds Max 动画设计教程（教材）》可作为各类职业院校、大中专院校、计算机培训学校的教材，也可供3ds Max动画制作爱好者自学参考。

书籍目录

第1章 3ds Max 9用户界面 1.1 用户界面 1.2 视图大小、布局和显示方式 1.3 命令面板 1.4 时间滑块和轨迹栏 1.5 视口导航控件 1.6 时间和动画控件 1.7 状态栏和提示行 1.8 上机实战 1.9 小结 1.10 习题  
第2章 文件和对象管理 2.1 文件的管理 2.2 创建和修改对象 2.3 显示修改器堆栈 2.4 选择对象 2.5 选择集和组 2.6 上机实战 2.7 小结 2.8 习题  
第3章 对象的变换 3.1 变换 3.2 克隆对象 3.3 其他变换方法 3.4 对象的捕捉 3.5 增量捕捉 3.6 坐标系 3.7 上机实战 3.8 小结 3.9 习题  
第4章 基本动画技术 4.1 关键帧动画 4.2 编辑关键帧 4.3 轨迹视图 4.4 轨迹线 4.5 改变控制器 4.6 动画切线类型 4.7 上机实战——对象的链接和正向运动 4.8 小结 4.9 习题  
第5章 约束动画与渲染动画 5.1 了解摄影机 5.2 约束动画 5.3 渲染动画 5.4 上机实战——制作魔法师的飞行动画 5.5 小结 5.6 习题  
第6章 创建和编辑图形 6.1 了解3ds Max 9的图形 6.2 创建3ds Max标志 6.3 面片建模 6.4 上机实战——创建水龙头模型 6.5 小结 6.6 习题  
第7章 使用修改器 第8章 创建复合对象 第9章 多边形建模 第10章 材质编辑器 第11章 使用纹理贴图 第12章 灯光和阴影 第13章 渲染设置 第14章 reactor动力学系统 第15章 综合案例 附录 习题答案

## 章节摘录

1.1.1 界面布局 用户界面的每个部分都有固定的名称，在所有标准的3ds Max 9教材和参考资料中，界面名称都是统一的。

1.视口 3ds Max界面中最大的区域是视口，可以在视口中查看和编辑场景。视口默认被分成4个称为“视图”的矩形区域，这4个视图的标签分别是“顶”、“前”、“左”和“透视”，利用这些视图能够以不同的视点观察场景对象。

在这些视图中，包含以下重要概念。

主栅格：每一个视图中都有一个由水平线和垂直线形成的网格，这个网格被称为“栅格”。栅格的中间有两条相互垂直的黑色直线，它们是“坐标轴”，它们的交点是“坐标原点”。将基于世界坐标轴的3个平面形成的栅格称为“主栅格”，它也是3D世界中的基本参考坐标系。

正交视图：“顶”视图、“前”视图和“左”视图都是正投影视图，显示的对象和场景没有近大远小的透视变形效果，也被称为“正交视图”。

透视图：透视图相对于正交视图而言，视图中的显示更接近人眼或相机“看”到的效果，有近大远小的透视变形。

3ds Max的透视视图和摄影机视图均属于此类型。

每个视图都包含垂直和水平线，这些线组成了3ds Max的主栅格。主栅格包含黑色垂直线和黑色水平线，这两条线在三维空间的中心相交，交点的坐标是 $X = 0$ 、 $Y = 0$ 和 $Z = 0$ 。

其余栅格都为灰色显示。

“顶”视图、“前”视图和“左”视图显示的场景没有透视效果，这就意味着在这些视口中同一方向的栅格线总是平行的，不能相交，如图1.1所示。

“透视”视图类似于人的眼睛和摄影机观察时看到的效果，视图中的栅格线可以相交。

2.菜单栏 菜单栏也叫做“菜单”，位于标题栏下方，包含“文件”、“编辑”、“工具”、“组”、“视图”、“创建”、“修改器”、reactor、“动画”、“图表编辑器”、“渲染”、“自定义”、MAX Script和“帮助”14个菜单项。

将鼠标指针移动到某个菜单项上，单击即可弹出相应的下拉式菜单，从中可选择所要执行的命令。

3.主工具栏 菜单栏下面是主工具栏，其中包含一些使用频率较高的工具，例如变换对象的工具、选择对象的工具和渲染工具等。

## <<中文3ds Max 动画设计教程>>

### 编辑推荐

《中文3ds Max 动画设计教程》经过多次改版升级，综合一线教师多年用书经验和建议，紧跟IT行业应用的最新动向和潮流，既体现易教易用性，又体现技术的先进性。

《中文3ds Max 动画设计教程》重视教学方法的研讨改进和教学立体化配套资源的建设，已有多本教材被评为省级、国家级精品课配套教材。

“双师技能型”专家作者团队精心编写，走实践应用案例教学之路，培养技能型紧缺人才。

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>