

## <<3ds Max应用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max应用教程>>

13位ISBN编号：9787532393190

10位ISBN编号：7532393194

出版时间：2008-5

出版单位：上海科学技术出版社

作者：李良训,李振东,张蓓瑾

页数：215

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>

## <<3ds Max应用教程>>

### 内容概要

本书集教程与实验指导于一身，简要阐述了3ds Max软件的基本功能，并提供了大量应用实例作为操作指导。

每章末针对本章学习知识点，编制了供学生和教师检验学效果的练习。

本书可作为高等院校、中等职业院校三维图象制作和动漫课程使用的教材及实验指导书，也可作为社会办学机构相关职业培训的教程和上机指导书。

# <<3ds Max应用教程>>

## 书籍目录

第1章 基本知识与基本操作1.1 3ds Max的基本功能1.2 3ds Max 8.0的操作界面和基本操作1.2.1 界面区域1.2.2 界面控制1.3 对象的创建和修改1.4 文件操作1.4.1 保存文件1.4.2 新建文件（场景）1.4.3 重设场景1.4.4 合并文件对象1.4.5 导入其他类型文件对象1.4.6 导出其他类型文件1.5 尝试和体验1.5.1 从建模到动画制作的过程1.5.2 从建模到效果图的制作过程练习第2章 基本体与基本变换2.1 3ds Max的基本体类型和种类2.1.1 标准基本体（Standard Primitives）2.1.2 扩展基本体（Extended Primitives）2.2 基本体的创建参数及其属性2.2.1 标准平面基本体参数2.2.2 标准曲面基本体参数2.2.3 扩展基本体参数2.3 几何体的命名、颜色和轴心2.4 基本体的组合——布尔运算2.4.1 组合类型2.4.2 组合操作2.4.3 组合体的编辑2.5 对象的基本变换2.5.1 对象的选择2.5.2 坐标系与变换轴限定2.5.3 基本变换类型及其操作2.6 变换中的目标捕捉和数值追踪2.7 本章实验练习二第3章 几何体的基本变形3.1 变形造型概述3.2 弯曲（Bend）变形3.3 锥化（Taper）变形3.4 扭曲（Twist）变形3.5 截切（Slice）3.6 修改器堆栈及其操作3.6.1 修改器堆栈及操作按钮3.6.2 修改器的排序和删除3.7 本章实验练习三第4章 二维形体及其三维建模4.1 二维形体概述4.2 线的创建4.2.1 顶点形式和创建方法4.2.2 线的可渲染性设置4.3 其他二维形体的创建4.3.1 矩形4.3.2 圆4.3.3 椭圆4.3.4 圆弧4.3.5 圆环4.3.6 正多边形4.3.7 星形4.3.8 文本4.3.9 螺旋线（Helix）4.3.10 截面4.4 二维形体的编辑4.4.1 线的编辑4.4.2 其他二维形体的编辑4.4.3 二维形体的附加、分离与布尔操作4.5 挤出（Extrude）和车削（Lathe）建模4.5.1 挤出建模4.5.2 车削（旋转）建模4.6 放样建模4.6.1 放样的类型及操作4.6.2 单截面放样的操作4.6.3 多截面放样的操作4.6.4 放样体的主要参数设置4.6.5 放样体的编辑变形4.7 本章实验练习四第5章 网格与多边形编辑建模5.1 网格编辑与建模概述5.2 网格体的次级对象5.3 次级对象的常用编辑5.3.1 顶点编辑5.3.2 网格边编辑5.3.3 网格面和多边形的编辑5.3.4 网格编辑的其他操作5.4 网格平滑5.5 立体转换为多边形及其编辑5.6 本章实验练习五第6章 材质与贴图6.1 材质基本知识6.1.1 材质的基本类型6.1.2 相关材质术语6.1.3 材质的调制和赋予6.2 材质编辑器及其使用6.2.1 材质编辑器的打开6.2.2 材质编辑器的界面分布6.2.3 标准材质的基本和扩展参数及其设置6.3 位图贴图及其操作6.3.1 获取图片6.3.2 设置位图重复数6.3.3 调整位图位置6.3.4 调整贴图坐标和贴图区域6.4 常用非标准材质6.4.1 光线跟踪（Raytrace）材质6.4.2 双面（Double Sided）材质6.4.3 混合材质（Blend）6.4.4 多维/次级对象材质6.5 特种贴图6.5.1 棋盘格（Checker）贴图6.5.2 噪波（Noise）贴图6.5.3 渐变（Gradient）贴图6.6 贴图方式和贴图效果6.6.1 凹凸贴图6.6.2 不透明贴图6.6.3 反射贴图6.7 本章实验练习六第7章 灯光、相机、背景、效果7.1 概述7.2 灯光7.2.1 标准灯光的种类和特性7.2.2 灯光的设置与参数7.2.3 平行光和聚光灯特有参数7.2.4 体积光7.3 相机与相机视图7.3.1 相机类型7.3.2 相机的设置和相机视图的显示7.3.3 相机的主要参数和相机视图的调整7.4 视图背景和渲染背景7.4.1 视图背景7.4.2 渲染背景7.5 效果与特效7.5.1 火焰效果7.5.2 镜头效果7.6 本章实验练习七第8章 动画基础8.1 动画基本知识8.1.1 动画及其原理8.1.2 动画术语8.1.3 动画制式8.2 动画的操作工具和按钮8.2.1 轨迹栏（Track bar）8.2.2 关键帧操作按钮8.2.3 动画回放按钮和帧显示操作区8.2.4 时间配置（Time Configuration）对话框8.3 关键帧动画的制作步骤8.4 运动轨迹及编辑8.5 动画的预览和输出8.6 各式关键帧动画的制作8.6.1 参数变化关键帧动画8.6.2 变换动画8.6.3 布尔运算动画8.6.4 变形动画8.6.5 挤出、车削、放样动画8.6.6 灯光、材质、相机变化动画8.7 路径动画及其制作8.7.1 简单路径动画的制作8.7.2 路径约束动画的制作8.8 动画控制器8.9 轨迹视图与运动编辑8.10 动作的循环8.11 对象的链接与运动关联8.12 本章实验练习八第9章 空间扭曲和粒子系统9.1 空间扭曲（Space Warps）9.1.1 涟漪（Ripple）9.1.2 波浪（wave）9.1.3 爆炸物（Bomb）9.2 粒子系统（Particle System）9.2.1 喷射（Spary）发射器9.2.2 雪粒子（Snow）发射器9.2.3 粒子阵列（PArray）9.2.4 超级喷射（Super Spary）发射器9.3 本章实验练习九附录一 面片建模、曲面建模和NURBS建模（选学内容）附录二 其他实用创建命令和修改器摘编附录三 3ds Max快捷键

## <<3ds Max应用教程>>

### 章节摘录

1 基本知识与基本操作      1.1 3dsMax的基本功能      3dsMax的全称是ThreeDimensionStudio，直译为三维画室。

画室可以是静态图象制作室，也可以是动画的制作室，该软件既可用于制作三维静态图像（如建筑效果图、产品造型、广告等）又可制作三维动画。

软件的具体功能有：      （1）三维造型功能：有预定义标准体、扩展体参数建模，拉伸、旋转、放样建模，变形（轴向缩放、弯曲、锥化、扭曲、杂化等）及曲面造型，布尔组合，切割成形等功能。

（2）立体和场景修饰功能：有材质调制和贴赋，灯光、背景、相机、配景、特效等的设置和制作等功能。

（3）动画制作功能：能制作和编辑多种类型动画，有模拟多种自然现象（如雨、雪、风、云、流水等）的粒子系统、空间扭曲发生器，动画渲染输出、预览播放等功能。

## <<3ds Max应用教程>>

### 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>