

## <<3DMAX建模与动画>>

### 图书基本信息

书名：<<3DMAX建模与动画>>

13位ISBN编号：9787560979991

10位ISBN编号：7560979998

出版时间：2012-8

出版时间：华中科技大学出版社

作者：彭国安

页数：369

字数：616000

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>

## <<3DMAX建模与动画>>

### 前言

3ds max是Autodesk公司旗下Discreet公司开发出来的一款三维动画制作软件。

该软件具有强大的三维建模功能和强大的三维动画制作功能。

自然界的物体纷繁复杂，运动千变万化。

无论何种物体、何种运动都能用3ds max模拟出来。

即使自然界中不存在的物体和运动，只要你想得到的，也能用3ds max实现。

用这个软件制作的三维效果图和动画，无论是外形、材质、灯光和运动形态都可以达到以假乱真的程度。

3ds max的奇特功能，使得它在建筑效果图制作、室内装饰效果图设计、动画片制作、游戏开发、网页制作、电影特技和电影片头制作、三维广告制作及其他很多领域都得到了广泛应用。

国内目前学习、使用人数最多的三维动画软件非3ds max莫属了。

目前3ds max的最高版本是3ds max2012。

但考虑到很多学校和个人由于某些原因，现在依然使用3ds max9以前的版本，因此，编者选择了3ds max9编写本书。

3ds max9与前三个版本界面布局相近，而功能最好。

本书的特点主要有以下几方面。

第一，本书采用理论与实例相结合的方法，全面、系统地介绍了3ds max9的建模和动画制作。

为了配合3ds max和多媒体应用技术的教学，编者创建了一个百家动漫网站，网址是

：<http://61.183.139.120:99/bjdm/>，本书中用到的背景图像和贴图图像都可以在网站中下载。

本书中的大部分实例可以在网站中打开播放。

部分学生的毕业设计作品和期末考试作品也上传到了网站中。

网站给教学带来了极大的方便。

第二，本书语言精炼，通俗易懂，大量有趣的、与生活贴近、难度适中的实例对于掌握全书内容和破解难点极有帮助。

第三，软件中的所有专业名词均采用中英文对照，这在中、英文界面之间起到了很好的桥梁作用。

本书特别适合做本、专科教材，对于自学的人也是不错的选择。

全书由彭国安主持编写。

左堃编写了第1~3章，陈少敏编写了第4~6章，刘冠男编写了第7~9章，庾坤编写了第10~12章，廖国良编写了第13章和第14章，李垠编写了第15章和第16章，彭丽桐参加了第1~3章的编写，李立新参加了第4~6章的编写，何兴利参加了第7~9章的编写，田保峰参加了第10~12章的编写，刘襄参加了第13~16章的编写。

葛辉编审了第1~5章，白翔编审了第6~10章，刘霜编审了第11~16章。

感谢各位专家、学者对编写本书的支持，欢迎对书中的谬误和不足之处予以指正。

## <<3DMAX建模与动画>>

### 内容概要

本书共分为两篇：第一篇介绍用3ds max创建模型；第二篇介绍用3ds max创建动画。

第一篇内容包括：3ds

max9入门、3ds

max9的常用操作、几何体与建模、曲线与建模、修改器与建模、复合对象与建模、灯光与摄影机、材质与贴图、后期制作等。

第二篇内容包括：关键帧动画、reactor对象与动画、粒子系统与动画、空间扭曲与动画、二维角色与动画、约束动画与控制器动画等。

最后一章集中介绍了16个实例的制作。

# <<3DMAX建模与动画>>

## 书籍目录

### 第一篇 3ds max9建模

#### 第1章 3ds max9入门

- 1.1 3ds max9的界面
- 1.2 界面的设置
- 1.3 3ds max9的视口配置
- 1.4 3ds max9视图的控制

#### 思考题

#### 第2章 3ds max9的常用操作

- 2.1 选择对象
- 2.2 变换对象
- 2.3 复制对象
- 2.4 对齐对象
- 2.5 对象的链接
- 2.6 Group(组)的操作
- 2.7 Viewport Background(视口背景)设置
- 2.8 输出背景设置
- 2.9 渲染输出

#### 思考题

#### 第3章 几何体与建模

- 3.1 创建对象与修改对象参数
- 3.2 标准基本体与扩展基本体的创建
- 3.3 几个基本体的创建
- 3.4 创建AEC Extended(AEC扩展)对象
- 3.5 创建门窗与楼梯
- 3.6 创建Patch Grids(面片栅格)

#### 思考题

#### 第4章 曲线与建模

- 4.1 创建Splines(样条线)
- 4.2 创建样条线实例
- 4.3 Extended Splines(扩展样条线)
- 4.4 修改Splines(样条线)
- 4.5 创建和修改NURBS Curves(NURBS曲线)

#### 思考题

#### 第5章 修改器与建模

- 5.1 修改器堆栈及其管理
- 5.2 对曲线的修改
- 5.3 对曲面的修改器
- 5.4 几何体的修改器
- 5.5 其他修改器

#### 思考题

#### 第六章 复合对象与建模

#### 第7章 灯光与摄影机

#### 第8章 材质与贴图

#### 第9章 后期制作

### 第二篇 3ds max9动画

<<3DMAX建模与动画>>

第10章 关键帧动画

第11章 reactor对象与动画

第12章 粒子系统与动画

第13章 空间扭曲与动画

第14章 二足角色与动画

第15章 约束动画与控制器动画

第16章 3ds max9实训

<<3DMAX建模与动画>>

章节摘录

版权页： 插图：

## <<3DMAX建模与动画>>

### 编辑推荐

《普通高等教育"十二五"规划计算机辅助设计系列教材:3ds max建模与动画》语言精炼，通俗易懂，大量有趣的、与生活贴近的、难度适中的实例对于掌握全书内容和破解难点极有帮助。特别适合做本、专科教材，对于自学的人也是不错的选择。

<<3DMAX建模与动画>>

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>