第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max动画设计案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787030262455

10位ISBN编号：703026245X

出版时间：1970-1

出版时间：科学出版社

作者：刘斯 编

页数：371

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是美国Autodesk公司的子公司——Discreet公司推出的基于Windows操作平台的一个应用软件包，是当今运行在PC上的最畅销的三维动画和建模软件，已经广泛应用于电脑游戏、电视广告、电影制作、机械制造、军事技术、科学研究、建筑艺术等各个领域，为使用者提供了强有力的开发工具。
它具有极为精彩的图形输出质量和快速的运算速度，任意的动画表现和广泛的特殊效果，还包括丰富而友善的开发环境，具备独特直观的建模和动画设计功能以及高速的图像生成能力。
本书遵循初学者的求知规律，以3ds Max 9为蓝本，由浅入深、循序渐进地介绍了中文版3ds Max的操作方法和动画制作技巧。
本书内容翔实，叙述通俗易懂，具有很强的实用性和可操作性。
除此之外，本书在内容安排和版式结构上还具有以下特点。
①内容设计精心。
本教材的编写力求体现当前的教学改革精神，始终贯彻“案例教学和项目教学”的思想，各章节的实例应用“任务驱动”的编写手法，依循“任务目的一相关知识一任务分析一任务实施”的线索讲授操作技能，具有很强的针对性、实用性和可操作性，尤其对于高级建模、角色动画等关键章节的编写更是独具匠心。
在实例设计上也是环环相扣，采用梯度式教学法，由易到难，有利于学生在短期内掌握整套学习模式。
②结构清晰。
为了适合初学者的求知特点，本书在版式结构上做了认真的规划。
在每一章开始部分都明确指出了本章的学习目标，有助于学生抓住重点，清楚自己的学习计划。
内容叙述部分将知识点贯穿于实例中讲解。
在每个章节的结束部分又都配有本章要点环节，为读者做好知识点的总结，以帮助学生巩固所学的内容，达到举一反三的效果。
各章内容的总体结构切实做到了适应职校学生的学习规律。
③实例丰富。
本书中的所有实例均由从业多年的优秀专业教师精心挑选，每一个实例都具有很强的实战性。
书中所涉及的每个知识点的讲解均有实例贯穿其中，将3ds Max的各项操作方法充分融合到实例中。
同时通过每章中的“能力提升”实例来强化学生对各知识点的深入理解。
④采用图解方式。
教材编写方便学生的自学，在行文过程中，每一个操作步骤后均附上对应的操作截屏图，便于学生直观、清晰地看到操作效果，牢牢记住操作的各个细节。
实例中配有一定数量的“提示”内容，列出了一些学生应该特别注意的内容或知识点，以供学生参考，十分便于教师施教和学生自学。
⑤注重实际能力。
本书从职业学校学生的实际出发，注重培养学生的实践动手能力和创新能力。
在最后一章“职业项目实训”中含有仿真场景制作、影视片头效果设计等，实例新颖典型。
通过这种综合实战来扩大学生视野，树立学生的创新精神，培养学生独立解决问题的能力与创业能力，全面提高学生的职业素养。
为了方便学习，本书配有光盘，收录了每个章节的所有实例的源文件、最终效果文件以及相关的素材。

内容概要

《3ds Max动画设计案例教程》贯彻“案例教学和项目教学”的思想，采用“任务驱动”的教学方式，由浅入深、循序渐进地介绍了三维设计软件3ds Max 9的使用方法和操作技巧。
《3ds Max动画设计案例教程》共分10章，主要内容包括精彩的3ds Max世界、基础建模、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、基础动画、粒子系统和空间扭曲、角色动画、环境与渲染以及职业项目实训等。
《3ds Max动画设计案例教程》范例丰富、典型，操作步骤详细，图文并茂，通俗易懂，软件功能与所列举的实例紧密结合，便于提高和拓展读者对3ds Max基本功能的掌握与应用。
《3ds Max动画设计案例教（附光盘1张）》适合作为中等职业学校“三维制作”课程的教学用书，也可作为工业产品外观设计、室内外装潢的多媒体制作、影视广告及动漫等商业设计人员的参考用书，还可作为各类计算机培训学校开办3ds Max三维设计初、中级培训班的首选教材。

书籍目录

第1章 精彩的3ds Max世界1.1 3ds Max简介1.1.1 3ds Max的发展历程1.1.2 3ds Max的应用领域1.2 3ds Max的工作环境1.2.1 3ds Max的工作界面1.2.2 3ds Max文件基本操作1.2.3 场景中物体的基本操作1.3 动画制作即时体验1.3.1 3ds Max的创作流程1.3.2 我的第一个作品——飞翔的文字习题第2章 基础建模2.1 标准基本体的使用2.1.1 标准基本体的使用——简易桌椅2.1.2 圆柱体的使用——制作机器人模型2.2 扩展基本体的使用——组合沙发2.3 二维图形的使用——制作标志2.4 基本修改命令2.4.1 倒角命令的使用——制作CCTV台标2.4.2 车削命令的使用——制作高脚杯模型2.4.3 弯曲命令的使用——制作躺椅模型2.4.4 扭曲命令和锥化命令的使用——制作冰淇淋模型2.4.5 噪波命令的使用——制作山脉模型2.5 使用阵列和间隔工具命令复制对象2.5.1 阵列命令的使用——制作吊顶灯模型2.5.2 间隔工具命令的使用——制作项链模型2.6 使用复合对象制作造型2.6.1 布尔的使用1——制作烟灰缸模型2.6.2 布尔的使用2——制作螺丝刀模型2.6.3 放样的使用1——制作相框模型2.6.4 放样的使用2——制作香蕉模型2.6.5 放样的使用3——制作钢勺模型2.7 综合实例——制作台球桌模型习题第3章 高级建模3.1 多边形建模3.1.1 多边形建模基础1——西餐叉子3.1.2 多边形建模基础2——带切口的西餐叉子3.1.3 能力提升——制作带靠背的椅子模型3.1.4 长方体转化为切角长方体3.1.5 长方体转化为球体3.1.6 制作圆角边缘水槽模型3.1.7 能力提升——写实鼠标建模3.2 面片建模的使用习题第4章 材质与贴图4.1 认识材质编辑器4.1.1 材质编辑器的视窗区介绍4.1.2 材质编辑器的界面功能介绍4.1.3 将材质赋予指定对象4.1.4 材质编辑器的简单应用——制作纸篓材质4.2 材质简介及表现4.2.1 位图贴图——制作木制凳子效果4.2.2 光线跟踪材质——制作玻璃与金属茶壶效果4.2.3 多维/子对象材质——制作美丽的陶瓷碗效果4.2.4 建筑材质——制作简易房子效果4.3 贴图简介4.3.1 使用平面镜贴图——制作水面效果4.3.2 制作漂亮的双人床效果4.4 高级贴图4.4.1 镂空贴图——用面片制作一棵树4.4.2 凹凸贴图——带龙纹的立柱(不加灯光)效果4.4.3 亮度贴图——通过贴图模拟灯光下的龙纹立柱4.4.4 UVW展开贴图——药盒效果4.4.5 能力提升——客厅效果图设计习题第5章 灯光与摄影机5.1 3ds Max中的灯光5.1.1 灯光的基础知识5.1.2 标准灯光——给石膏静物打灯5.1.3 综合实例强化——球形天空内的建筑物5.2 架设摄影机5.2.1 架设摄影机5.2.2 综合实例练习——健身房效果图设计习题第6章 基础动画6.1 动画制作的基本概念6.2 动画制作工具简介6.2.1 轨迹视图6.2.2 轨迹栏6.2.3 运动面板6.2.4 动画控件和时间控件6.3 关键帧动画6.3.1 自动记录动画关键点6.3.2 手动记录动画关键点6.4 参数设置动画——弹簧伸缩6.5 轨迹视图编辑动画——制作摆球摆动6.6 制作弹跳的卡通球6.7 正向运动——制作地球仪转动6.8 动画控制器6.8.1 路径变形——制作画笔效果6.8.2 注视约束——人物的眼球运动6.8.3 路径约束——摄影机圆周运动习题第7章 粒子系统和空间扭曲7.1 粒子系统7.1.1 粒子系统介绍7.1.2 基本粒子系统实例——雪花飘飘7.1.3 高级粒子系统实例——秋风落叶7.2 空间扭曲7.2.1 空间扭曲介绍7.2.2 风扭曲——燃烧的香烟7.2.3 波浪扭曲——飘动的文字7.2.4 重力系统——喷泉7.2.5 导向器与马达的使用——缓释胶囊7.2.6 能力提升——节日的礼花习题第8章 角色动画8.1 卡通人物建模8.1.1 制作卡通人物的头部8.1.2 制作卡通人物的上衣8.1.3 制作卡通人物的裤子8.1.4 制作卡通人物的手和鞋子8.2 卡通人物贴图8.3 骨骼对位8.4 蒙皮8.5 动作调节习题第9章 环境与渲染9.1 环境9.1.1 环境编辑器介绍9.1.2 火效果9.1.3 雾效果9.2 渲染9.2.1 渲染介绍9.2.2 Video Post影视特效合成9.2.3 镜头效果高光——太阳习题第10章 职业项目实训10.1 建筑效果图设计10.1.1 估算尺寸及建模10.1.2 贴图、灯光和摄影机10.1.3 Photoshop后期处理10.2 电视栏目片头制作10.2.1 场景的创建10.2.2 设置动画附录1 3ds Max常用快捷键附录2 3ds Max常用材质参数附录3 习题选择题参考答案参考文献

章节摘录

插图：在3ds Max中，灯光在场景中起着关键的作用，它和材质在一起共同决定了三维场景的真实性。
大多数的三维场景中，灯光可以分为自然光和人工光两种类型。
自然光一般指太阳、月光以及天光等，而人工光通常指灯泡等人造发光物体提供的光。
其中，天光是指由大气反射和折射太阳光而产生的一种微弱的自然光，虽然微弱，但是它在表达场景的真实感上有着至关重要的作用。
在对场景进行灯光设置时，一般都不会设置一盏灯光。
三维场景中为了达到较好的照咀效果，一般会设置两到四盏灯光，有的场景需要达到某些特殊的效果，还会采用灯光组照明的方法。
一般来说，在场景的灯光设置中主要包括以下几部分光源。
主体光：最好选择聚光灯，它应该位于主体对象的前面，一般位于对象的前上方，与视平线成45°夹角。
它在场景中的作用主要是用于照亮全局和投射阴影。
辅助光：它在场景中用于填补光线的缺口，弱化阴暗面。
它可以放置在主体地面的任何一个方向，强度比主体光要低，不投射阴影。
背景光：它一般放置在主体的背后，与主体光成180°夹角，处于一条直线上。
用于增强主体的立体感，强度一般最低，不投射阴影。
在没有创建灯光的场景中，系统默认开启两盏灯光，分别位于整个空间的右上和左下两个对角上，并且它们在场景中是不可见的。
在3ds Max中包括多个不同的灯光类型，这些灯光类型各有不同的特征，了解灯光的这些特性有助于掌握如何控制灯光。
本节将结合几个具有代表性的实例讲解一些常用的灯光类型。

编辑推荐

《3ds Max动画设计案例教程》：全新项目式规划教材全新精彩案例呈现。

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