

<<中文3ds Max9案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max9案例教程>>

13位ISBN编号：9787113099756

10位ISBN编号：7113099750

出版时间：2009-5

出版时间：罗红霞、郑波晖、周瑀、沈大林 中国铁道出版社 (2009-05出版)

作者：沈大林 编

页数：321

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>

<<中文3ds Max9案例教程>>

前言

3ds Max是Discreet公司推出的功能强大的三维设计软件，它是世界上应用最广泛，也是国内最早引进的立体建模动画软件之一，能满足高质量动画制作、游戏特效等领域的需要。

本书介绍中文3ds Max 9。

本书共分8章，通过18个三维动画案例的分析讲解，较全面地介绍了使用3ds Max 9制作三维动画的方法与技能。

第1章介绍了角色动画设计的基本概念和3ds Max 9设计环境的基本应用，使读者对三维室内装饰设计和3ds Max 9设计环境及对象操作有总体了解，为以后的学习打下良好的基础；第2章通过3个案例介绍了如何使用3ds Max 9的基本三维对象和常用三维修改器进行简单角色建模设计；第3章通过2个案例介绍了如何使用二维图形建模与复合模型进行角色建模；第4章通过2个案例介绍了如何使用面片、多边形和网格进行角色建模设计；第5章通过3个案例介绍了材质贴图、灯光设计和摄影机的设计方法与技巧；第6章通过2个案例介绍了环境特效与粒子系统，使用环境特效与粒子系统来为角色添加动画特效；第7章通过2个案例介绍了两足动物骨骼系统动画的创建及骨骼蒙皮动画的实现；第8章是综合案例，通过4个案例介绍了各阶段学习过程中相关知识应用技能的扩展，从而巩固所学知识（本书中案例的素材文件可在中国铁道出版社网站<http://edu.tqbooks.net>下载）。

本书采用案例驱动的教学方式，以节为一个教学单元，由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”、“思考与练习”四部分组成。

在对案例进行讲解时，充分注意保证知识的相对完整性和系统性。

在编写过程中，本书遵从教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则，注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力，注重提高学生的学习兴趣和培养学生的创造能力，注重将重要的制作技巧融于案例的介绍中。

每个案例都有详细的讲解，以方便学生容易看懂、教师便于教学。

本书内容丰富、结构清晰、图文并茂，易于教学与自学。

即使是一个非专业的学习者，通过对本书的学习，也能快速掌握中文3ds Max 9的基本使用方法，从而制作出三维动画作品。

本书由沈大林主编。

参加编写工作的主要人员还有罗红霞、郑淑晖、周踬、杨东霞、马广月、崔元如、李耀洲、王尧、黄青、靳轲、孟宪刚、任心燕、章国显、康胜强、刘璐、曲彭生、张凤红、尚义明、于站江、韩德彦、于向飞、于金霞、李明哲、姜树昕、高献伟、苏飞、丰金兰、李斌、李俊、王小兵等。

本书适合作为中等学校计算机专业或高等院校非计算机专业建筑装饰、美工设计和多媒体设计专业的教材，也可以作为初学者自学的参考书。

由于编者水平和经验有限，书中难免有不足之处，恳请读者提出宝贵意见和建议。

<<中文3ds Max9案例教程>>

内容概要

3ds Max是Discreet公司推出的功能强大的三维设计软件，它是世界上应用最广泛的立体建模动画软件之一，能满足高质量动画制作、游戏特效等领域的需要。

《中文3ds Max9案例教程（角色篇）》介绍中文3ds Max 9。

《中文3ds Max9案例教程（角色篇）》共分8章，通过18个三维动画案例的分析讲解，较全面地介绍了使用3ds Max 9制作三维动画的方法与技能。

《中文3ds Max9案例教程（角色篇）》采用案例驱动的教学方式，以节为一个教学单元，由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”、“思考与练习”四部分组成。

在对案例进行讲解时，充分注意保证知识的相对完整性和系统性。

《中文3ds Max9案例教程（角色篇）》遵从面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则，注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力，注重提高学生的学习兴趣和培养学生的创造能力，便于教与学。

《中文3ds Max9案例教程（角色篇）》适合作为中等职业学校计算机专业或高等院校非计算机专业建筑装饰、美工设计和多媒体动画设计专业的教材，也可以作为初学者自学的参考书。

<<中文3ds Max9案例教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 9角色动画基础1.1 计算机三维角色动画基础1.1.1 3ds Max在动画和视觉效果中的应用1.1.2 3ds Max 9的工作环境1.1.3 视图设置1.1.4 命令面板1.1.5 参考坐标系1.1.6 3ds Max 9的坐标系统思考与练习1.2 对象的基本操作1.2.1 基本选择操作1.2.2 选择并变换工具1.2.3 复制、阵列、镜像和对齐对象思考与练习1.3 文件的基本操作1.3.1 新建、保存文件和重置场景1.3.2 合并文件、暂存与取回操作1.3.3 配置外部文件路径1.3.4 设置显示单位思考与练习第2章 角色建模基础2.1 【案例1】跳舞娃娃相关知识标准基本体建模3dsMax9中的标准基本体长方体圆锥体球体几何球体圆柱体相关知识管状体圆环四棱锥茶壶平面思考与练习2.2 【案例2】卡通小人相关知识扩展基本体建模3dsMax 9中的扩展基本体异面体环形结切角长方体和切角圆柱体油罐L - Ext (L形挤出) 和C - Ext (C形挤出) 软管思考与练习2.3 【案例3】贪吃的熊猫相关知识修改命令面板与修改器修改命令面板使用修改器FFD (自由变形) 修改器FFD (长方体) 与FFD (圆柱体) 修改器弯曲修改器锥化修改器扭曲修改器噪波修改器拉伸修改器思考与练习第3章 二维图形建模3.1 【案例4】海星相关知识二维图形建模二维图形对象概述样条线二维图形对象的子对象利用修改器创建三维对象思考与练习3.2 【案例5】卡通灯泡人相关知识复合对象复合对象简介布尔复合放样建模思考与练习第4章 面片建模与网格、多边形建模4.1 【案例6】卡通狗相关知识面片建模面片建模简介创建面片编辑面片利用曲面修改器进行面片建模NURBS修改命令面板的使用NURBS子对象的修改思考与练习4.2 【案例7】商务人士相关知识网格和多边形建模网格建模多边形建模网格平滑修改器思考与练习第5章 材质贴图、灯光与摄影机5.1 【案例8】卡通兔子相关知识材质编辑“材质编辑器”简介在“基本参数”卷展栏中设置对象颜色在“基本参数”卷展栏中调整高光曲线在“基本参数”卷展栏中调整自发光颜色和不透明度在“扩展参数”卷展栏中设置高级透明选项在“扩展参数”卷展栏中设置线框在“扩展参数”卷展栏中设置“反射暗淡”选项组明暗器渲染方式材质的分类及常用材质思考与练习5.2 【案例9】人物材质贴图相关知识材质贴图与渲染材质贴图贴图类型渲染输出思考与练习5.3 【案例10】观察角色相关知识灯光、摄影机与动画设计灯光摄影机动画设计思考与练习第6章 环境特效与粒子系统6.1 【案例11】兔子的魔法相关知识环境设置及特效环境设置环境特效思考与练习6.2 【案例12】伤心的小老鼠相关知识粒子系统与空间扭曲喷射粒子雪粒子超级喷射粒子粒子阵列粒子云暴风雪粒子流空间扭曲思考与练习第7章 骨骼系统与蒙皮7.1 【案例13】骨骼动画相关知识Biped两足动物骨骼系统Biped骨骼系统简介Biped (两足动物) 骨骼系统的结构足迹动画思考与练习7.2 【案例14】蒙皮动画.相关知识骨骼蒙皮骨骼蒙皮概述Physique修改器及其应用思考与练习第8章 综合案例8.1 【案例15】美丽的鹭鸶8.2 【案例16】人物头部建模8.3 【案例17】人物头部模型材质设计8.4 【案例18】浪漫女孩

章节摘录

插图：“粒子类型”选项组：用于设置粒子的基本类型。

“标准粒子”单选按钮，设置粒子的基本类型为标准粒子，可以在下面的“标准粒子”栏中选择系统提供的标准粒子类型。

“变形球粒子”单选按钮，设置粒子的基本类型为紧密球体的形式，可用于模拟液态的粒子，在下面的“超粒子参数”栏中可以设置超粒子的参数。

“案例几何体”单选按钮，设置粒子的基本类型为关联的几何体，即用视图中创建的几何体作为粒子，可以在下面的“关联参数”栏中选择作为粒子的几何体。

“标准粒子”选项组：用于选择标准粒子的类型。

“三角形”单选按钮，可以将粒子渲染为三角形。

“立方体”单选按钮，可以将粒子渲染为立方体。

“特殊”单选按钮，可以将粒子渲染为包含单个正方形和2~3个相交的正方形。

“面”单选按钮，可以将粒子渲染为面向视图的正方形。

“恒定”单选按钮，可以将粒子渲染为圆形。

“四面体”单选按钮，可以将粒子渲染为四面体形，以模拟水滴或火花。

“六角形”单选按钮，可以将粒子渲染为六角星形。

“球体”单选按钮，可以将粒子渲染为球体。

“变形球粒子参数”选项组：用于设置超粒子的变形参数。

“张力”数值框，用于设置粒子间贴近的紧密程度，数值越大，粒子越容易结合在一起。

“变化”数值框，用于设置粒子间张力变化的程度。

“计算粗糙度”选项，用于设置系统对粒子的计算细节，可以在其下面的两个数值框中进行设置。

“渲染”数值框，用于设置粒子在渲染时的估计粒度。

“视口”数值框，用于设置粒子在视图中的估计粒度。

“自动粗糙”复选框，设置系统自动计算粒子的估计粒度。

“一个相连的水滴”复选框，设置系统只计算相邻的具有相互连接机会的粒子。

“案例参数”选项组：用于将视图中的几何体设置为粒子。

“拾取对象”按钮，用于在视图中选择作为粒子的几何体。

“使用子树”复选框，选择物体及其链接的子物体作为粒子。

“动画偏移关键点”，当关联的物体具有动画效果时，用于设置粒子的动画方式，可以在其下面的三个单选按钮中进行选择。

“无”单选按钮，将关联物体的动画效果设置为粒子的动画方式。

“出生”单选按钮，用关联物体生成的第一个粒子为依据，使以后产生的粒子动画效果均与这个粒子的形态相同。

“随机”单选按钮，以随机方式确定关联物体粒子的动画效果。

“帧偏移”数值框，用于设置偏离当前帧多长时间后粒子的动画效果。

“材质贴图 and 来源”选项组：用于设置粒子的材质贴图与来源。

“发射器适配平面”单选按钮，选择发射器喷射粒子时所在的平面进行粒子的贴图设置。

<<中文3ds Max9案例教程>>

编辑推荐

《中文3ds Max9案例教程(角色篇)》内容丰富、结构清晰、图文并茂，易于教学与自学。即使是一个非专业的学习者，通过对《中文3ds Max9案例教程(角色篇)》的学习，也能快速掌握中文3ds Max 9的基本使用方法，从而制作出三维动画作品。

<<中文3ds Max9案例教程>>

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>