第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max2009动画制作标准 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787113101862

10位ISBN编号：7113101860

出版时间：2009-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：王海峰，王强，李少勇　编著

页数：484

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

第一图书网, tushu007.com

前言

作为一名三维动画爱好者，在学习三维动画的道路上。
了解了3dsMax的基本原理和操作方法之后，将面临一个常见的学习方向的问题，会面对许多种选择，包括学习技术的具体方法、个人的兴趣和专长等。
作者根据多年的教学经验和动画制作经验，通过本书，将给大家提供一些思路与启示。
在选择技术学习方向的问题上，我们提倡根据自己的兴趣爱好进行优先选择，因为兴趣是学习的最好动力，容易提高学习效率与质量。
3D技术是一套复杂庞大的应用技术，很难全面系统地完全掌握。
正因为如此，更要尽量系统全面地学习，因为在未来的工作中，绝大多数情况下是分工合作，了解了各个环节中的思路与特点，才能更好地发挥专长，促进团队效率与提高作品质量。
就学习来讲，由浅入深、循序渐进永远是最稳妥的方法。
本书内容本书具体内容如下：第1章介绍了三维动画的制作原理与流程、常用术语等知识。
第2章讲解有关3dsMax2009工作环境中各个区域以及部分常用工具的使用方法。
第3章介绍简单模型创建的基本方法以及基本几何体的特征及使用。
第4章介绍多边形建模、面片建模、NURBS建模。
第5章主要讲解材质编辑器、贴图工具的具体使用方法和使用技巧，并通过对皮肤和头发材质的编辑，讲述复杂材质的创建原理和技巧。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书以实际项目为教学目标，详细讲解3ds Max制作各种动画的方法和流程。
全书共分l4章，分别介绍了3ds Max的基础知识和基本操作，常用建模方法，材质、灯光和摄影机技术，特效制作，片头制作，路径动画，角色动画等内容。
书中通过一个卡通少女的建模、材质、灯光、摄影机以及角色动画的制作来贯穿全文，最后并通过对卡通少女的进一步编辑，制作出一个海底美人鱼动画。
本书配套光盘中提供了书中所有实例的场景文件和所用到的素材文件，同时还提供了书中实例的近19个小时的全程语音讲解的视频教学文件。
本书适合3ds Max初、中级读者阅读，可作为三维动画、影视传媒、游戏制作、广告制作等相关从业人员的参考书，也可作为大中专院校及培训班相关专业的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max2009动画制作标准 >

书籍目录

第1章 三维动画基础 1.1 什么是三维动画 1.2 三维动画的制作原理与流程 1.3 运行3ds Max2009的系统配置 1.4 常用文件格式 1.5 常用术语 1.6 3ds Max 2009的启动 1.7 小结 思考与练习第2章 3ds Max 2009操作基石 2.1 3ds Max 2009的操作界面 2.1.1 视图区 2.1.2 菜单栏 2.1.3 工具栏 2.1.4 命令面板区 2.1.5 视图控制区 2.1.6 动画和时间控制区 2.1.7 状态行与提示行 2.2 文件的打开与保存 2.2.1 建立新文件 2.2.2 重设场景 2.2.3 打开文件 2.2.4 存储/另存文件 2.3 场景中物体的创建 2.4 对象的选择 2.4.1 单击选择 2.4.2 按名称选择 2.4.3 工具选择 2.4.4 区域选择 2.4.5 范围选择 2.5 使用组 2.5.1 成组 2.5.2 取消组 2.5.3 打开组 2.5.4 关闭组 2.5.5 附加组 2.5.6 解组 2.5.7 分散组 2.5.8 分离组 2.6 移动、旋转和缩放物体 2.7 坐标系统 2.8 控制、调整视图 2.8.1 用视图控制工具按钮控制、调整视图 2.8.2 视图的布局转换 2.8.3 视图显示模式的控制 2.9 复制物体 2.9.1 最基本的复制方法 2.9.2 镜像复制 2.10 使用阵列工具 2.11 使用对齐工具 2.12 捕捉工具的使用和设置 2.12.1 捕捉与栅格设置 2.12.2 空间捕捉 2.12.3 角度捕捉 2.12.4 百分比捕捉 ……第3章 创建和编辑三维模型第4章 高级建模第5章 认识材质编辑器第6章 灯光与摄影机第7章 动画原理第8章 环境特效、粒子系统及Video Post第9章 三维影视片头动画制作第10章 路径动画第11章 角色动画的制作第12章 大气中闪烁的星空和行星第13章 山石滑坡第14章 海底美人鱼

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1. 4常用文件格式在没有正式进入主题之前，首先讲一下有关计算机图形图像格式的相关知识，因为它在某种程度上将决定所设计创作的作品输出质量的优劣。
另外，在制作影视广告片头时，会用到大量的图像以用于素材、材质贴图或背景。
当将一个作品完成后。
输出的文件格式也将决定所制作作品的播放品质。
在作品的输出过程中，同样也可以从容地将它们存储为所需要的文件格式，而不必再因为播放质量或输出品质的问题而被困扰。
下面就对日常所涉及的图像格式进行简单介绍。
BMP格式BMP全称为WindowsBitmapc它是微软公司Paint的自身格式，可以被多种Windows和0S／2应用程序所支持。
Photoshop中。
最多可以使用16兆的色彩渲染BMP图像。
因此，BMP格式的图像可以具有极其丰富的色彩。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max2009动画制作标准教程》：渗透式知识点+案例讲解的内容编排，学习更加高效所有操作过程详细标注于图中，制作过程一目了然从建模开始。
深入讲解各种常见动画的制作流程和技法以实际工作中的项目为目标，注重培养读者的应用技能

第一图书网, tushu007.com

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