第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009动画制作>>

13位ISBN编号：9787121081194

10位ISBN编号：7121081199

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：《3ds Max 2009动画制作》编委会

页数：338

字数：557000

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

<<3ds Max 2009动画制作>>

前言

电脑是现在人们工作和生活的重要工具，掌握电脑的使用知识和操作技能已经成为人们工作和生活的重要能力之一。
在当今高效率、快节奏的社会中，电脑初学者都希望能有一本为自己“量身打造”的电脑参考书，帮助自己轻松掌握电脑知识。

我们经过多年潜心研究，不断突破自我，为电脑初学者提供了这套学练结合的精品图书，可以让电脑初学者在短时间内轻松掌握电脑的各种操作。

此次推出的这套丛书采用“实用的电脑图书+交互式多媒体光盘+电话和网上疑难解答”的模式。
通过配套的多媒体光盘完成书中主要内容的讲解，通过电话答疑和网上答疑解决读者在学习过程中遇到的疑难问题，这是目前读者自学电脑知识的最佳模式。

本套丛书的最大特色是学练同步，学习与练习相互结合，使读者看过图书后就能够学以致用。

·突出知识点的学与练：本套丛书在内容上每讲解完一小节或一个知识点，都紧跟一个“动手练”环节让读者自己动手进行练习。
在结构上明确划分出“学”和“练”的部　　分，有利于读者更好地掌握应知应会的知识。

·图解为主的讲解模式：以图解的方式讲解操作步骤，将重点的操作步骤标注在图上，使读者一看就懂，学起来十分轻松。

·合理的教学体例：章前提出“本章要点”，一目了然；章内包括“知识点讲解”与　　“动手练”板块，将所学的知识应用于实践，注重体现动手技能的培养；章后设置　　“疑难解答”，解决学习中的疑难问题，及时巩固所学的知识。

·通俗流畅的语言：专业术语少，注重实用性，充分体现动手操作的重要性。
讲解文字　　通俗易懂。

·生动直观的多媒体自学光盘：借助多媒体光盘，直观演示操作过程，使读者可以方便地进行自学，达到无师自通的效果。

本丛书主要包括以下图书：　　·WirldowsVista操作系统（第2版）　　·Office2007办公应用（第2版）　　·Excel2007电子表格处理（第2版）　　·电脑入门（第2版）　　·Word2007电子文档处理（第2版）　　·网上冲浪（第2版）　　·电脑组装与维护（第2版）　　·Prlotoshop与数码照片处理（第2版）　　·PowerPoint2007演示文稿制作　　·Access2007数据库应用　　·Excel2007财务应用　　·Excel2007公式、函数与图表应用　　·五笔字型与Word2007排版　　·BIOS与注册表　　·系统安装与重装　　·电脑应用技巧

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009动画制作>>

内容概要

本书是指导初学者学习3ds Max 2009动画制作的入门书籍。
书中详细介绍了3ds Max 2009动画制作的方法。
全书共分为11章，分别介绍了3ds Max 2009基础、对象的基本操作、模型的创建方法、基础动画制作、环境和大气效果、粒子系统、空间扭曲、创建动力学动画、创建角色动画以及渲染输出等内容。

本书内容新颖，语言浅显易懂，创新地将知识点讲解和动手实战结合在一起，只要跟随“动手练”任务一边学习一边实践，就能够轻松掌握操作要点。
另外通过每章配搭的“疑难解答”，帮助读者拓展和提升知识面，同时巩固所学的知识。

本书不仅适合电脑初学者阅读，对于具有一定电脑基础并急需掌握动画制作技术的用户也同样适用。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009动画制作>>

书籍目录

第1章　3ds Max 2009基础 1.1 3ds Max 2009简介　1.1.1 3ds Max 2009的新功能　1.1.2　3ds Max 2009的应用领域 1.2　3ds Max 2009的启动和退出　1.2.1 3ds Max 2009的启动　1.2.2　3ds Max 2009的退出 1.3 3ds Max 2009的工作界面和基本操作　1.3.1 3ds Max 2009的工作界面　1.3.2 自定义工作界面　1.3.3　3ds Max 2009的基本操作　1.3.4　文件的合并　1.3.5 文件的导入和导出　1.3.6　配置3ds Max 2009的工作环境第2章　对象的基本操作 2.1 创建对象　2.1.1 创建造型对象的方法　2.1.2　对象的命名以及颜色设置 2.2　选择对象　2.2.1 使用【Select Object】按钮选择对象　2.2.2 使用【Selection Filter】和通过区域选择对象　2.2.3　通过名称选择对象　2.2.4　通过【Edit】菜单选择对象　2.2.5 通过【Named Selection Sets】对话框选择对象　2.2.6　隐藏和冻结对象 2.3 变换对象　2.3.1 移动对象　2.3.2　旋转对象　2.3.3 缩放对象　2.3.4　使用【变换线框】变换对象 2.4　坐标轴和轴心　2.4.1 编辑轴心　2.4.2　使用坐标轴 2.5　复制对象　2.5.1 克隆对象　2.5.2　镜像对象　2.5.3　阵列对象　2.6　对齐对象　2.6.1　使用【Align】按钮　2.6.2　使用【Clone and Align Tool】按钮　2.7　对象的捕捉和组合　2.7.1　捕捉对象 2.7.2　组合对象第3章　模型的创建方法 3.1　创建基本模型　3.1.1 创建基本几何体　3.1.2　创建扩展几何体　3.1.3　创建复杂模型 3.2　二维图形对象建模　3.2.1 创建二维图形　3.2.2　编辑二维图形 3.3　编辑模型　3.3.1 【Lathe】修改器　3.3.2 【Extrude】修改器　3.3.3 【Bevel】修改器　3.3.4 【Bevel Profile]修改器第4章　基础动画制作 4.1 基本动画的设置　4.1.1　关键帧动画　4.1.2　自动关键帧动画 4.2 【Motion】命令面板 4.3　动画控制器 4.4　约束　4.4.1 Attachment Constraint　4.4.2 Surface Constraint　4.4.3 Path Constraint　4.4.4 Position Constraint　4.4.5 Link Constraint　4.4.6 LookAt Constraint　4.4.7 Orientation Constraint 4.5 轨迹视图第5章　材质与贴图 5.1　认识材质与贴图 5.2　材质编辑器 5.2.1 【材质编辑器】对话框简介　5.2.2　样本槽　5.2.3 工具栏 5.3　材质的基本控制参数　……第6章　环境和大气效果第7章　粒子系统第8章　空间扭曲第9章　创建动力学动画　第10章　创建角色动画第11章　渲染输出

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009动画制作>>

章节摘录

3ds Max是3DS tudioMax的简称，是在3DS tudio基础上发展起来的一种三维实体造型及动画制作软件。
3ds Max2009在程序界面的结构上做了部分改进，使其具有更为强大的易用性与扩展性。
界面中的功能划分更为合理，将三维动画制作过程中的各个功能任务组井然有序地整合在一起，因此使用3ds Max2009进行三维动画制作的设计师一定要对界面结构有一个清晰的认识。

另外，3ds Max2009在各个方面进行了精心设计，在总体功能及系统稳定性方面得到了很大提升，为用户提供了直观易用的工具，界面风格和使用方法上也有了较大的变化。
这些变化为设计师提供了友好的界面和简捷的操作，使其成为当前应用范围最广、使用人数最多、功能最完善的三维设计工具。

在3ds Max2009中，用户可以轻松地将任何对象制作成动画，并且可以随时预览制作的动画效果。
通过各个面板的参数设置，可以实现复杂的动画效果。
同时通过渲染预览窗口，可以即时预览材质贴图的效果。
如果在操作过程中单击相应的按钮，还可以制作出对象变形和时间推移所形成的动画效果等。
……

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009动画制作>>

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