第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9三维动画创作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX 9三维动画创作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302189244

10位ISBN编号：7302189242

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张瑞兰

页数：298

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

随着计算机技术的迅猛发展，3D动画制作技术已经广泛应用于人们日常生活中的各行各业，3ds Max集众多软件之长，提供了非常丰富的造型建模方法及更好的材质渲染功能。
它是目前Windows平台上最为流行的三维动画软件之一。
本书从教学实际需求出发，合理安排知识结构，从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解了3ds Max9的基本知识和使用方法，本书共分为12章，主要内容如下：第1章介绍了3ds Max的基础知识，包括3ds Max的界面、自定义视口的布局、自定义命令和工具的快捷键以及3ds Max制作动画的工作流程。
第2章介绍了对象的基本变换，包括对象的概念、变换和复制对象的操作方法。
第3章介绍了创建与编辑基本参数模型的基本操作方法。
第4章介绍了创建NURBS曲线和曲面的操作方法。
第5章介绍了复合建模的操作方法。
第6章介绍了使用修改器编辑模型对象的操作方法。
第7章介绍了设计材质与贴图的操作方法。
第8章介绍了设计灯光和摄影机的操作方法。
第9章介绍了设置环境与效果的方法，包括雾和体积光的创建与编辑方法。
第10章介绍了制作基础动画和粒子动画的操作方法。
第11章介绍了制作简单角色动画的方法，包括层级与运动的关系、正向运动和反向运动、创建骨骼并为骨骼蒙皮、创建简单的人物或动物角色动画等。
第12章介绍了动画的演染与输出，以及各参数选项的设置方法。
本书图文并茂，条理清晰，通俗易懂，内容丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，方便读者上机实践。
同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示，让读者能够快速地提高操作技能。
此外，本书配有大量综合实例和练习，让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9三维动画创作>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了3ds Max 9三维动画制作软件的使用方法。
全书共分12章，详细介绍了3ds Max入门基础、对象的基本变换、创建与编辑基本参数模型、NURBS建模、复合建模、使用修改器编辑模型对象、设计材质与贴图、设计灯光和摄影机、设置环境与效果、制作基础动画和粒子动画、制作简单角色动画以及动画的渲染与输出。
此外，本书还通过多个上机练习来帮助用户巩固本书所介绍的三维动画制作知识。
本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。
本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到http://www.tupwk.com.cn/edu网站下载。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9三维动画创作>>

书籍目录

第1章 3ds Max入门基础 1.1 3ds Max简介 1.1.1 3ds Max的应用领域 1.1.2 3ds Max 9的运行要求 1.2 3ds Max的界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视口 1.2.5 提示行与状态栏 1.2.6 时间滑块与轨迹栏 1.2.7 动画和时间控件 1.2.8 捕捉工具 1.2.9 视口导航控件 1.3 自定义3ds Max 9界面 1.3.1 自定义工具栏 1.3.2 自定义菜单 1.3.3 自定义视口布局 1.3.4 自定义命令和工具的快捷键 1.3.5 设置栅格 1.4 制作动画的基础知识 1.4.1 动画原理 1.4.2 传统动画与3ds Max动画比较 1.4.3 3ds Max的动画分类 1.4.4 3ds Max制作动画的工作流程 1.5 上机练习 1.6 习题第2章 对象的基本变换 2.1 认识对象 2.2 对象的轴向与轴心控制 2.2.1 设置参考坐标系 2.2.2 坐标的轴向控制 2.2.3 坐标的轴心控制 2.3 选择对象 2.3.1 选择对象的基本操作方法 2.3.2 使用区域选择对象 2.3.3 使用选择集选择对象 2.3.4 使用选择过滤器和名称选择对象 2.4 变换对象 2.4.1 移动对象 2.4.2 旋转对象 2.4.3 缩放对象 2.5 复制对象 2.5.1 通过菜单命令复制对象 2.5.2 镜像复制对象 2.5.3 按键复制对象 2.5.4 阵列复制对象 2.5.5 间隔复制对象 2.6 使用组管理对象 2.7 对齐对象 2.8 上机练习 2.9 习题第3章 创建与编辑基本参数模型 3.1 3ds Max建模方法概述 3.2 创建二维基本参数模型 3.2.1 创建线 3.2.2 创建文本 3.2.3 创建星形 3.2.4 创建螺旋线 3.3 编辑二维基本参数模型 3.3.1 【编辑样条线】修改器 3.3.2 编辑顶点 3.3.3 编辑分段 3.3.4 编辑样条线 3.4 创建标准基本体 3.4.1 创建长方体 3.4.2 创建球体 3.4.3 创建几何球体 3.5 创建扩展基本体 3.5.1 创建异面体 3.5.2 创建切角长方体 3.6 创建特殊扩展基本体模型 3.6.1 AEC扩展基本体 3.6.2 楼梯基本体模型 3.6.3 门基本体模型 3.7 上机练习 3.8 习题第4章 NURBS建模第5章 复合建模第6章 使用修改器编辑模型对象第7章 设计材质与贴图第8章 设计灯光和摄影机第9章 设置环境与效果第10章 制作基础动画和粒子动画第11章 制作简单角色动画第12章 动画的渲染与输出

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：1. 电脑游戏3ds Max是3D业内使用量最大的三维软件之一，也是世界上销售量最好的游戏开发软件之一。
3D效果的电脑游戏具有画面细腻、场景宏伟和造型逼真等特点，极大增加了游戏的视觉效果、真实性和可玩性。
由于游戏玩家对于该类游戏青睐有加，促使3D游戏的市场不断壮大。
图1-1所示为使用3dsMax参与开发的游戏场景画面。
2. 建筑设计在建筑设计领域中，3ds Max占据绝对主导地位。
通过使用该软件，用户可以自由地根据环境来设计和制作不同类型和风格的室内外效果图。
此外，该软件对于实际的工程施工也有着一定的指导作用。
图1-2所示为使用3ds Max制作的室内外效果图。
3. 展示设计使用3ds Max设计和制作的展示效果，不但可以体现设计者丰富的想象力、创造力、较高的审美观和艺术造诣，而且还可以在建模、结构布局、色彩、材质、灯光和特殊效果等制作方面自由地进行调整，以协调不同类型场馆环境的需要。
图1-3所示为使用3ds Max制作的展示台效果图。
4. 产品设计在现代生活中，人们对于生活消费品和家用电器的外观、结构以及易用性有了更高的要求。
通过使用3dsMax参与产品造型的设计，可以很直观地模拟企业产品的材质、造型和外观等特性，从而降低产品的研发成本，加快研发速度，提高产品的市场竞争力。
图1-4所示为使用3ds Max制作的产品效果图。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中文版3ds Max9三维动画创作实用教程》是“计算机基础与实训教材系列”之一。
《中文版3ds Max9三维动画创作实用教程》主要特色有：（理论→实例→上机→习题）4阶段教学模式；任务驱动的讲解方式，方便学习和教学；众多典型的实例操作，注重培养动手能力；PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域，熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。
因此，如何快速地掌握计算机知识和使用技术，并应用于现实生活和实际工作中，已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。
为适应这种需求，各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程，同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划，并陆续出台了相应的教学大纲。
基于以上因素，清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”，以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

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