

<<3ds Max 9中文版动画制作实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9中文版动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787115188991

10位ISBN编号：7115188998

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：夏祥红 主编

页数：283

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 9是由Autodesk公司开发的三维制作软件。

它功能强大、易学易用，深受三维动画设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将3ds Max作为一门重要的专业课程。

为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用3ds Max来进行动画设计创意，我们几位长期在高职院校从事3ds Max教学的教师和专业动画设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练、使学生快速掌握软件功能和动画设计思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

<<3ds Max 9中文版动画制作实例>>

内容概要

本书全面系统地介绍了3ds Max 9的基本操作方法和动画制作技巧，包括初识3ds Max 9、创建基本几何体、二维图形的创建、三维模型的创建、复合对象的创建、材质与贴图、灯光与摄像机、基础动画、粒子系统与空间扭曲、动力学系统、环境特效动画、高级动画设置等内容。

本书内容的讲解均以课堂案例为主线，通过各案例的实际操作，学生可以快速熟悉软件功能和动画制作思路。

书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能；课堂练习和课后习题，可以拓展学生的实际应用能力，提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业3ds Max课程的教材，也可作为相关人员的参考用书。

<<3ds Max 9中文版动画制作实例>>

书籍目录

- 第1章 初识3ds Max 9 1.1 ds Max 9动画设计概述 1.2 ds Max 9的操作界面 1.2.1 ds Max 9系统界面简介 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 命令面板 1.2.5 视图区域 1.2.6 视图控制区 1.2.7 动画控制区 1.2.8 提示栏 1.2.9 状态栏 1.3 ds Max 9的坐标系统 1.4 对象的选择方式 1.4.1 选择对象的基本方法 1.4.2 区域选择 1.4.3 名称选择 1.4.4 编辑菜单选择 1.4.5 过滤选择集 1.4.6 对象编辑成组 1.5 对象的变换 1.5.1 移动对象 1.5.2 旋转对象 1.5.3 缩放对象 1.6 对象的复制 1.6.1 直接复制对象 1.6.2 利用镜像复制对象 1.6.3 利用间距复制对象 1.6.4 利用阵列复制对象 1.7 捕捉工具 1.7.1 种捕捉工具 1.7.2 角度捕捉 1.7.3 百分比捕捉 1.8 对齐工具 1.9 撤销和重复命令 1.10 对象的轴心控制 1.10.1 使用轴心点控制 1.10.2 使用选择中心控制 1.10.3 使用变换坐标中心控制 第2章 创建基本几何体 2.1 创建标准几何体 2.1.1 课堂案例——冰块的制作 2.1.2 长方体 2.1.3 圆锥体 2.1.4 球体 2.1.5 圆柱体 2.1.6 几何球体 2.1.7 课堂案例——石头的制作 2.1.8 圆环 2.1.9 管状体 2.1.10 四棱锥 2.1.11 茶壶 2.1.12 平面 2.2 课堂练习——公共座椅的制作 2.3 课后习题——玻璃门的制作 第3章 二维图形的创建 3.1 创建二维线形 3.1.1 课堂案例——倒角文字 3.1.2 线 3.2 创建二维图形 3.2.1 矩形 3.2.2 圆和椭圆 3.2.3 文本 3.2.4 弧 3.2.5 圆环 3.2.6 多边形 3.2.7 星形 3.2.8 课堂案例——蚊香 3.2.9 螺旋线 3.3 课堂练习——烛台的制作 3.4 课后习题——记事本的制作 第4章 三维模型的创建 4.1 修改命令面板功能简介 4.2 二维图形转化三维模型的方法 4.2.1 车削命令 4.2.2 课堂案例——休闲椅的制作 4.2.3 倒角命令 4.2.4 挤出命令 4.2.5 锥化命令 4.2.6 扭曲命令 4.3 弯曲命令 4.3.1 弯曲命令的参数 4.3.2 弯曲命令参数的修改 4.4 编辑样条线命令 4.5 编辑网格命令 4.6 课堂练习——文件夹的制作 4.7 课堂练习——石英钟的制作 4.8 课后习题——椅子的制作 第5章 复合对象的创建 5.1 复合对象创建工具简介 5.2 布尔运算建模 5.2.1 课堂案例——休闲坐墩 5.2.2 布尔运算的基本用法 5.3 放样命令建模 5.3.1 课堂案例——画框的制作 5.3.2 放样命令的基本用法 5.3.3 放样对象的参数修改 5.4 课堂练习——液晶显示器的制作 5.5 课堂练习——室内盆栽的制作 5.6 课后习题——物品柜的制作 第6章 材质与贴图 6.1 材质编辑器 6.1.1 课堂案例——白色瓷器质感 6.1.2 认识材质编辑器 6.1.3 材质的编辑过程 6.2 材质的参数设置 6.2.1 课堂案例——黄金金属质感 6.2.2 明暗方式 6.2.3 材质基本参数 6.2.4 材质扩展参数 6.3 常用材质简介 6.3.1 课堂案例——多维子对象包装盒 6.3.2 “多维/子对象”材质 6.3.3 “混合”材质 6.3.4 课堂案例——光线跟踪材质 6.3.5 “光线跟踪”材质 6.3.6 “无光/投影”材质 6.3.7 “双面”材质 6.4 常用贴图 6.4.1 课堂案例——木纹和大理石材质 6.4.2 “位图”贴图 6.4.3 “合成”贴图 6.4.4 “渐变”贴图 6.4.5 “噪波”贴图 6.5 课堂练习——镜子材质 6.6 课后习题——地面反射材质的调试 第7章 灯光与摄影机 7.1 灯光的使用和特效 7.1.1 课堂案例——场景布光 7.1.2 标准灯光 7.1.3 标准灯光的参数 7.1.4 课堂案例——全局光照明效果 7.1.5 天光 7.1.6 课堂案例——体积光效果 7.1.7 光度测定型灯光 7.1.8 Rediosity光能传递渲染介绍 7.2 摄影机的使用及特效 7.2.1 课堂案例——摄影机跟随 7.2.2 摄影机的创建 7.2.3 摄影机的参数 7.2.4 景深特效 7.3 课堂练习——室外建筑灯光摄影机的应用 7.4 课后习题——室内灯光和摄影机的应用 第8章 基础动画 8.1 关键帧动画 8.1.1 课堂案例——文字标版 8.1.2 关键帧的设置 8.2 “轨迹视图”对话框 8.2.1 课堂案例——跳动的小球 8.2.2 认识轨迹视图 8.2.3 “轨迹视图”的组成 8.3 运动命令面板 8.3.1 课堂案例——制作叶子从树上落下 8.3.2 运动命令面板的组成 8.4 动画约束 8.4.1 课堂案例——鱼的路径跟随 8.4.2 路径约束 8.4.3 方向约束 8.4.4 附着约束 8.4.5 位置约束 8.4.6 注视约束 8.4.7 曲面约束 8.5 动画修改器的应用 8.5.1 课堂案例——路径约束文字 8.5.2 “路径变形”修改器 8.5.3 “噪波”修改器 8.5.4 “变形器”修改器 8.5.5 “融化”修改器 8.6 课堂练习——国际象棋 8.7 课后习题——展开的画 第9章 粒子系统与空间扭曲 9.1 粒子系统 9.1.1 课堂案例——下雨 9.1.2 基本粒子系统 9.1.3 课堂案例——火焰拖尾 9.1.4 高级粒子系统 9.2 常用的空间扭曲 9.2.1 课堂案例——礼花 9.2.2 “波浪”空间扭曲 9.2.3 “风”空间扭曲 9.2.4 “重力”空间扭曲 9.2.5 “爆炸”空间扭曲 9.3 课堂练习——下

<<3ds Max 9中文版动画制作实例>>

雪 9.4 课后习题——流水第10章 动力学系统 10.1 “动力学”程序 10.1.1 课堂案例——制作被撞
击的球 10.1.2 “动力学”程序参数设置 10.2 “柔体”变形修改器 10.2.1 课堂案例——制作飘
扬的红旗 10.2.2 “柔体”变形修改器参数设置 10.3 reactor系统 10.3.1 课堂案例——制作飘动
的窗帘 10.3.2 reactor系统参数设置 10.4 课堂练习——落下的果冻 10.5 课后习题——水动效果
第11章 环境特效动画 11.1 环境编辑器简介 11.1.1 “公用参数”卷展栏 11.1.2 “曝光控制”卷
展栏 11.2 大气效果 11.2.1 课堂案例——火苗燃烧 11.2.2 火效果参数设置 11.2.3 课堂案例
——山中云雾 11.2.4 体积雾设置 11.2.5 设置体积光 11.3 效果 11.4 Video Post后期合成
11.4.1 课堂案例——太阳耀斑 11.4.2 镜头效果光斑 11.4.3 镜头效果光晕 11.4.4 镜头效果高
光 11.4.5 镜头效果焦点 11.5 课堂练习——绚丽文字 11.6 课后习题——星光闪烁第12章 高级动画
设置 12.1 正向运动 12.1.1 课堂案例——蝴蝶 12.1.2 对象的链接 12.1.3 锁定和继承
12.1.4 图解视图 12.2 反向运动 12.2.1 课堂案例——活塞 12.2.2 使用反向运动学制作动画的
步骤 12.2.3 编辑对象的IK参数 12.3 课堂练习——机械手 12.4 课后习题——望远镜

章节摘录

插图：工具栏位于菜单栏的下方，包括各种常用工具的快捷按钮，使用起来非常方便。通常在1280像素×1024像素的显示分辨率下，工具按钮才能完全显示在工具栏中。

工具栏中的所有快捷按钮如图1-5所示。

显示器分辨率低于1280像素×1024像素的（通常设定的分辨率是1024．像素×768像素或800像素×600像素），可以通过两种方法解决工具栏的显示问题。

0将光标移到工具栏空白处，当光标变成小手标志时，按住鼠标左键不放并拖曳光标，工具栏会跟随光标滚动显示。

如果配备的鼠标带有滚轮，可在工具栏任意位置按住鼠标滚轮不放，这时光标变为小手标志，拖曳光标也能显示其他工具按钮。

<<3ds Max 9中文版动画制作实例>>

编辑推荐

《3ds Max9中文版动画制作实例教程》适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业3ds Max课程的教材，也可作为相关人员的参考用书。

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>