

<<中文3ds Max9动画制作基础>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max9动画制作基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787300097121

10位ISBN编号：730009712X

出版时间：2009-1

出版时间：中国人民大学出版社

作者：文东

页数：361

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是目前PC平台上最优秀的3D动画制作软件之一，也是当前使用最广泛、销售量最大的3D建模、渲染及动画产品。

从静态三维物体表现到动画，从建筑效果图到建筑漫游，从人体建模到游戏角色，从工业造型到机械仿真，3ds Max都能够胜任。

3ds Max 9中文版作为市场领先的简体中文动画制作软件，它的推出方便了更多的中国用户使用该软件进行动画制作。

本书是一本介绍中文版3ds Max 9的实训教程。

全书共分14章，几乎涉及了3ds Max 9的所有基本功能和使用方法，涵盖了3ds Max 9中的建模、对象编辑、材质贴图、场景设计、创建动画、粒子系统、渲染和后期合成等知识。

全书语言通俗易懂，讲解深入细致。

在内容上，通过对实例的具体操作，强化了必须掌握的基础知识，通过对常见问题和项目的分析，强化了3D制作的各种方法和高级技巧，将3ds Max 9的功能全面地展现在读者面前。

另外，本书不仅在每章为读者准备了具有针对性的上机实训和课后练习，还专门提供了具有行业代表性的项目实训，以帮助读者在实践中检验所学的内容，以便更快、更好地掌握各种3ds Max技术，在短时间内打下扎实的基础，迅速把学到的知识应用到实际工作中。

本书在体例编排和内容编写上，着重考虑了教学工作的需要。

学生可以从书中找到自己需要掌握的知识并进行针对性的学习；教师则可以根据书中的习题和实例进行课后测验，以了解学生对课程的掌握程度。

因此，本书特别适合应用型本科、示范性高职高专和计算机培训学校作为教材使用，也非常适合动画制作从业人员和学员学习。

为了便于学习和参考，本书配有多媒体教学光盘，内容包括45小节长达640分钟的高清视频教学课程（AVI）和书中全部实例的素材文件与最终效果文件。

本书能在短时间内与读者见面，要感谢在本书编写过程中提供了技术支持的各位朋友，以及出版社为本书付诸辛勤劳动的工作人员。

由于时间仓促，加之笔者水平有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

## <<中文3ds Max9动画制作基础>>

### 内容概要

《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》是一本介绍中文版3ds Max 9的实训教程。全书共分14章，涵盖了3ds Max 9中的建模、对象编辑、材质贴图、场景设计、创建动画、粒子系统、渲染和后期合成等知识。在结构上又分为三大部分：一是3ds Max动画制作基础；二是项目的实现过程；三是实训（即课程设计）。

《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》的第1章详细介绍了3ds Max 9中文版的基础知识和新特性；第2-9章将知识点与实例融合，每章最后都提供了具有针对性的上机实训，这些上机实训都是从典型工作任务中提炼出来的，符合读者认知过程和学习领域要求的项目，可以帮助读者巩固所学知识；第10~14章为项目实训（即课程设计），介绍了当前软件所涉及到的具有行业代表性的案例。

《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》语言通俗易懂，讲解深入细致。在体例编排和内容编写上，着重考虑了教学工作的需要。学生可以从书中找到自己需要掌握的知识并进行有针对性的学习；教师则可以根据书中的习题和实例进行课后测验，以了解学生对课程的掌握程度。

因此，《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》特别适合应用型本科、示范性高职高专和计算机培训学校作为教材使用，也非常适合动画制作从业人员与学员学习使用。

为了便于学习和参考，《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》配有多媒体教学光盘，内容包括45小节长达640分钟的高清视频教学课程（AVI）和书中全部实例的素材文件与最终效果文件。

## 书籍目录

第1章 3ds Max 9的基础知识1.1 3ds Max概述1.2 3ds Max 9的新增功能1.3 3ds Max 9的工作界面1.4 文件操作1.4.1 打开文件1.4.2 保存文件1.4.3 合并文件1.4.4 导入、导出文件1.4.5 重新设置文件1.5 单位设置1.6 视图操作1.6.1 选择视图1.6.2 控制视图1.7 自定义3ds Max 9的工作界面1.7.1 设置工具栏1.7.2 设置快捷键1.7.3 设置界面颜色1.8 课后习题第2章 基础模型的创建与编辑2.1 认识三维模型2.2 几何体创建时的调整2.2.1 确立几何体创建的工具2.2.2 对象名称和颜色2.2.3 精确创建2.2.4 参数的修改2.3 创建标准基本体2.3.1 创建长方体2.3.2 创建圆柱体2.3.3 创建球体2.3.4 创建管状体2.3.5 创建茶壶2.4 创建扩展基本体2.4.1 创建切角长方体2.4.2 创建切角圆柱体2.4.3 创建胶囊2.4.4 创建棱柱2.4.5 创建软管2.4.6 创建异面体2.4.7 创建环形波2.4.8 创建环形结2.5 编辑修改器堆栈的使用2.5.1 堆栈的基本功能及使用2.5.2 塌陷堆栈2.6 二维建模的意义2.7 创建二维图形2.7.1 创建线2.7.2 创建矩形2.7.3 创建圆形2.7.4 创建椭圆2.7.5 创建星形2.7.6 创建螺旋线2.7.7 创建文字2.8 建立二维复合造型2.9 二维编辑修改器——编辑样条线2.9.1 【顶点】选择集的修改2.9.2 【分段】选择集的修改2.9.3 【样条线】选择集的修改2.10 其他几何体2.10.1 楼梯2.10.2 AEC扩展2.11 上机实训2.11.1 倒角文字2.11.2 闪闪红星2.11.3 咖啡杯2.11.4 文件夹2.11.5 元宝2.11.6 衣柜2.12 课后习题第3章 对象的基本操作3.1 对象的选择3.1.1 用鼠标直接选择3.1.2 按名称选择3.1.3 用选择区域工具选择3.2 对象的变换3.2.1 对象的移动3.2.2 对象的旋转3.2.3 对象的缩放3.2.4 变换对象的轴3.2.5 精确的变换3.2.6 对象的对齐3.3 对象的复制3.3.1 使用【克隆】命令3.3.2 配合Shift键拖动3.3.3 使用【镜像】命令3.3.4 使用【阵列】命令3.3.5 【快照】复制3.3.6 使用【间隔工具】复制3.4 对象的成组3.4.1 组的创建与分解3.4.2 组的打开与关闭3.5 对象的链接3.5.1 父体、子体和根的关系3.5.2 构建对象间的链接3.5.3 解除链接对象3.5.4 查看链接的层次关系3.6 设置对象的属性3.6.1 查看对象的基本信息3.6.2 设置对象的渲染属性3.6.3 启动运动模糊效果3.6.4 设置对象的交互性3.7 上机实训3.7.1 快照——户外休闲椅3.7.2 复制——水井3.7.3 阵列——篮球筐3.8 课后习题第4章 基本编辑操作4.1 编辑修改器4.1.1 挤出修改器4.1.2 车削修改器4.1.3 倒角修改器4.1.4 弯曲修改器4.1.5 倒角剖面修改器4.1.6 晶格修改器4.1.7 噪波修改器4.1.8 拉伸修改器4.1.9 FFD编辑修改器4.1.10 网格平滑修改器4.1.11 扭曲修改器4.2 复合对象工具4.2.1 布尔运算4.2.2 放样4.3 上机实训4.3.1 挤压编辑——调羹4.3.2 组合编辑——躺椅4.3.3 组合建模——毛巾4.3.4 组合编辑——组合器械4.4 课后习题第5章 网格建模5.1 网格建模编辑修改器5.1.1 【顶点】层级5.1.2 【边】层级5.1.3 【面】层级5.1.4 【元素】层级5.2 上机实训5.2.1 水果与果篮5.2.2 抽水马桶5.3 课后习题第6章 NURBS建模6.1 创建NURBS模型6.1.1 创建NURBS曲线6.1.2 创建NURBS曲面6.1.3 修改NURBS曲线6.2 NURBS工具箱的应用6.2.1 创建变换曲面和偏移曲面6.2.2 创建混合曲面6.2.3 创建挤出曲面6.2.4 创建车削曲面6.2.5 创建U向放样曲面6.2.6 创建封口曲面6.2.7 创建单轨扫描曲面和双轨扫描曲面6.3 上机实训6.3.1 中世纪武士头盔的制作6.3.2 棒球棒6.4 课后习题第7章 材质与贴图7.1 材质编辑器7.1.1 材质概述7.1.2 材质编辑器简介7.1.3 材质编辑器的界面7.1.4 将材质指定到对象上7.2 基本材质的参数设置7.2.1 明暗器基本参数7.2.2 Blinn基本参数7.3 贴图通道7.3.1 漫反射颜色贴图通道7.3.2 不透明度贴图通道7.3.3 凹凸贴图通道7.3.4 反射贴图通道7.4 贴图类型7.4.1 位图贴图7.4.2 平铺贴图7.4.3 三色渐变贴图7.4.4 噪波贴图7.4.5 混合贴图7.4.6 合成贴图7.4.7 光线跟踪贴图7.5 上机实训7.5.1 瓷器质感7.5.2 基本贴图的设置——石头7.5.3 金属质感7.5.4 不锈钢金属质感7.5.5 玻璃质感7.5.6 多层次物体——酒包装7.6 课后习题第8章 灯光与摄影机8.1 灯光的基础知识8.2 灯光的类型8.2.1 泛光灯8.2.2 聚光灯8.3 摄影机8.4 上机实训8.4.1 基本三光源的设置8.4.2 摄影机与灯光阴影8.4.3 文字体积光标版8.5 课后习题第9章 动画9.1 动画的概念及分类9.2 制作基本动画9.3 粒子系统9.3.1 超级喷射9.3.2 喷射9.3.3 粒子阵列9.4 上机实训9.4.1 粒子系统——飘雪9.4.2 喷射粒子——下雨9.4.3 镜头光斑——太阳耀斑9.4.4 十字亮星特技——星光闪烁9.4.5 粒子系统——礼花9.4.6 弯曲工具——展开的画9.4.7 入门关键帧动画——文字标版9.5 课后习题第10章 项目实训——常用三维文字的制作10.1 浮雕文字10.1.1 文本的创建10.1.2 摄影机与灯光的创建10.2 沙砾金文字10.2.1 创建文本10.2.2 创建摄影机和灯光10.3 波浪字10.4 卷页字10.4.1 创建文本10.4.2 动画的设置10.4.3 摄影机和灯光的创建10.5 课后习题第11章 项目实训——工装效果图的制作11.1 展厅的制作11.1.1 展厅框架的制作11.1.2 调整摄影机窗口11.1.3 合并模型11.1.4 创建灯光11.1.5 输出效果图11.2 会议室的制作11.2.1 会议室框架的制作11.2.2 合并模型并创建摄影机11.2.3 创建灯光第12章 项目实训——家装效果图的制作12.1 室内框架的制作12.1.1 地板和地板线的制作12.1.2 墙体的创建12.1.3 门框的制

作12.1.4 踢脚线的制作12.1.5 阳台的制作12.1.6 创建影视墙12.1.7 顶的制作12.2 合并模型并创建灯光12.3 设置渲染输出12.4 后期处理12.4.1 裁剪图像的大小和明度12.4.2 添加装饰素材12.4.3 制作窗户外景物12.4.4 存储、输出后期效果第13章 项目实训——星空的制作13.1 配置动画时间13.2 设置星空背景13.3 模拟银河效果13.4 制作地球13.5 模拟月亮的效果13.6 创建摄影机13.7 制作地球周围的云层13.8 转动的地球13.9 设置发光气体13.10 创建模拟太阳的灯光13.11 渲染输出第14章 项目实训——电视栏目片头制作14.1 场景的构建14.1.1 配置动画时间14.1.2 创建标志和标题14.2 设置动画14.2.1 设置标志和标题动画14.2.2 创建摄影机动画14.2.3 绘制直线并为其设置动画14.2.4 创建背景动画14.2.5 创建辅助点并设置动画14.3 设置场景事件14.3.1 添加事件14.3.2 设置图像过滤事件14.4 渲染输出附录 习题答案

## 章节摘录

第1章 人身保险概论 1.1 人身保险概述 1.1.5 人身保险与社会保险、储蓄的比较 1.人身保险与社会保险 社会保险是一国社会保障制度的核心。

社会保障制度是指国家通过立法,采取强制手段对国民收入进行分配和再分配,形成社会消费基金,对基本生活发生困难的成员给予物质上的帮助,以保证社会安定的一系列有组织的措施和制度的总称。

社会保障是社会成员应享有的基本权利,也是国家应该履行的确保社会成员基本生活的一种法律责任。

社会保障主要包括:社会保险、社会救济、社会福利、医疗卫生等内容。

其中的社会保险,是国家通过立法采取强制手段,对国民收入进行分配和再分配,形成专门的消费基金,对劳动者因为年老、患病、生育、伤残、死亡等原因,丧失劳动能力和失业而中断劳动,导致本人及其家庭失去生活来源时,由国家(或社会)提供物质帮助的各种经济制度,包括养老保险、医疗保险、生育保险、工伤保险和失业保险等。

社会保险与人身保险有许多相似之处,从举办目的来看,都是为了保障人们生活安定、社会稳定和推动一国经济的发展;从保险标的来看,都是以人的身体或生命作为保险标的;从经营方式来看,都是采取后备基金的方式,通过收取保险费来建立后备基金以应对未来的人身风险;从经营技术来看,都以大数法则为经营数理基础,以精算技术作为保障制定保险费和赔付金额。

但二者的性质有较大的区别,主要体现在:(1)性质不同。

人身保险由专门经营该业务的商业寿险公司举办,遵循等价有偿的商业原则,并以赢利为目的;而社会保险是为了确保社会经济生活的安定而实施的一项社会保障政策,强调基本需要与公民权利,一般由国家政府特设的部门经营管理,或者在国家的严格监督下由自治性的社会团体经营管理,通过社会保险立法,明确界定社会保险的范围,以社会安定为目的,不追求赢利。

(2)实施方式不同。

人身保险一般是自愿保险,投保人根据自身实际需要和缴费能力,做出投保选择;而社会保险是强制实施,即通过社会保险法律或法令,要求规定范围内的所有社会成员必须投保,没有选择权。

(3)保险对象不同。

一般人身保险的保险对象、保险范围比较灵活,可由个人根据需要选择投保;而社会保险的对象是社会劳动者,有的甚至扩大到全体国民,凡是法律规定属于社会保险的对象,都必须依法投保,其社会化程度较人身保险高。

编辑推荐

《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》由Autodesk软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写。

基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识。

提供多个具有行业代表性的三维制作项目，便于巩固知识、学以致用。

**体例新颖，三位一体** 在国家计算机应用技能最新教育理念的指导下，我们邀请企业技术专家和一线骨干教师共同精心企划本套丛书，依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容，体例新颖。

**实例丰富，紧贴行业应用** 精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例，且实例丰富，让教师在授课过程中有更多的演示环节，让学生在在学习过程中有更多的动手实践机会，迅速将所学内容应用于实际工作中。

**以项目实践 / 实训为目标** 本丛书都是通过一个或多个项目的实现过程，将知识点融入其中。这里的“项目”是指：基于工作过程的；是从典型工作任务中提炼、分析得到的符合学习认知过程和应用领域要求的项目；是模拟任务、与实际工作岗位一致的项目。

**作者团队** 本丛书的作者来自国内一线资深设计师或开发专家，双师技能型教师，（国家级或省级）精品课教师，本丛书最终由企业专业技术人员和国内职业教育专家、学者进行审读，以保证内容符合企业的需求。

45小节长达640分钟高清视频教学课程（AVI），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。

附送书中全部实例的素材文件与最终效果文件，提高学习效率。

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>