

<<3ds max动画设计标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画设计标准教程>>

13位ISBN编号：9787303113101

10位ISBN编号：730311310X

出版时间：2010-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：邱省林，李佳 主编

页数：296

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

近年来,越来越多的高职院校开设了3DS Max课程,实践证明这门课程可以提升各专业毕业生的空间想象能力、美术鉴赏能力、产品设计能力、计算机操作能力,等等,适合学生学习的特点和有利于学生的未来发展。

随着我国高等职业教育的发展,高职院校数量和在校生人数均有了大幅激增,已经成为我国高等教育的重要组成部分,该课程的未来发展以及服务于其他相关课程的实践也会逐步深入。

为了配合高职高专院校的学制改革和教材建设,组织了一批工作在高等职业教育第一线的资深教师编写了本书。

他们了解学生、了解课堂,具有教学实践经验。

这些教师来自于天津渤海职业技术学院、天津城市职业学院、天津财经大学珠江学院、天津青年职业学院、天津机电职业技术学院、天津红桥职工大学、天津工业大学职业学院。

本书依据教育部《高职高专教育计算机公共基础课程教学基本要求》编写而成,基于3DS Max 9版本软件。

本书的主要特色如下:(1)本书实例内容丰富、讲解详尽,富于启发性、趣味性。

讲解中有演示实例,每章后有操作实例,最后一章有综合实例。

(2)可操作性强,软硬件环境符合院校的实际,讲述内容和操作实例都是经过各位编写教师实践验证的。

(3)讲解依附于操作,做到哪儿讲到哪儿,注重实际操作。

<<3ds max动画设计标准教程>>

内容概要

本书实例内容丰富、讲解详尽，富于启发性、趣味性。
讲解中有演示实例，每章后有操作实例，最后一章有综合实例。
可操作性强，软硬件环境符合院校的实际，讲述内容和操作实例都是经过各位编写教师实践验证的。
讲解依附于操作，做到哪儿讲到哪儿，注重实际操作。

<<3ds max动画设计标准教程>>

书籍目录

- 第1章 三维造型与动画概述 1.1 三维造型与动画的发展历史 1.2 计算机三维造型与动画的应用领域
1.3 3DS Max 9的硬件环境和软件环境 1.3.1 硬件环境 1.3.2 软件环境 1.4 3DS Max 9的用户界面
1.4.1 标题栏 1.4.2 菜单栏 1.4.3 主工具栏 1.4.4 工作视图区 1.4.5 命令面板 1.4.6
轨迹栏 1.4.7 动画控制区 1.4.8 视图控制区 1.4.9 状态栏 1.4.10 MAX命令输入区 1.5 用户
界面的定制 1.5.1 改变视图的颜色 1.5.2 定制工具栏 1.5.3 改变界面外观 1.5.4 设置快捷键
1.5.5 定制视图显示方式 1.5.6 定制视图中物体的显示方式 1.6 操作实例 1.7 课后练习第2章
基础模型的创建和基本操作 2.1 基本三维模型的创建和参数编辑 2.1.1 标准基本体 2.1.2 扩展
基本体 2.2 对象的选择 2.2.1 直接选择 2.2.2 区域选择 2.2.3 按名称选择 2.3 对象的移动、
旋转和缩放 2.3.1 对象的移动 2.3.2 对象的旋转 2.3.3 对象的缩放 2.4 对象的复制 2.4.1
使用“克隆”命令复制对象 2.4.2 使用“镜像”命令复制对象 2.4.3 使用“阵列”命令复制对象
2.5 基本二维对象的创建及其参数编辑 2.5.1 样条线 2.5.2 NURBS曲线 2.5.3 扩展样条线
2.6 实例操作 2.6.1 制作长椅模型 2.6.2 制作婴儿椅 2.6.3 制作秋千 2.6.4 制作手风琴
2.7 课后练习第3章 常用编辑修改器 3.1 认识修改器面板 3.2 常用编辑修改器 3.2.1 “编辑样条
线”修改器 3.2.2 “挤出”修改器 3.2.3 “车削”修改器 3.2.4 “倒角”修改器 3.2.5 “锥
化”修改器 3.2.6 “倒角剖面”修改器 3.2.7 “弯曲”修改器 3.2.8 “噪波”修改器 3.2.9
其他修改器 3.3 实例操作 3.4 课后练习第4章 复合建模 4.1 放样建模 4.1.1 “放样”建模原理
4.1.2 二维样条线的分类 4.1.3 放样图形的要求 4.1.4 放样的建模方法 4.1.5 多截面放样
4.1.6 参数编辑 4.1.7 放样对象的次对象编辑 4.2 变形放样模型 4.2.1 主要变形命令 4.2.2
演示实例 4.3 布尔建模 4.3.1 操作方法与设置演示实例 4.4 操作实例 4.4.1 使用放样制作窗帘
4.4.2 制作带桌布的花园桌 4.4.3 制作趣味雕塑 4.4.4 制作茶几造型 4.5 课后练习第5章 高级
建模 5.1 多边形建模 5.1.1 创建可编辑多边形模型对象 5.1.2 可编辑多边形子对象 5.1.3 可
编辑多边形子对象的选择 5.1.4 可编辑多边形子对象的编辑 5.1.5 可编辑多边形与可编辑网格比
较 5.2 NURBS曲面建模 5.2.1 创建NURBS曲线 5.2.2 创建NURBS曲面 5.2.3 编辑NURBS曲面
5.2.4 NURBS工具箱 5.3 操作实例 5.3.1 可编辑多边形建模实例操作 5.3.2 NURBS建模实例
操作 5.4 课后练习第6章 材质与贴图 6.1 材质与贴图基础 6.1.1 材质与贴图的概念 6.1.2 “材
质编辑器”的界面 6.2 材质类型第7章 灯光与摄像机第8章 基础动画与动画控制器第9章 粒子系
统和空间扭曲第10章 动画的渲染与后期特效处理第11章 综合实例

章节摘录

插图：1.“喷射”粒子“喷射”粒子是最简单的粒子系统，可以用来创建如喷泉、降雨、降雪、气泡、水流等效果。

喷射粒子的参数设置比较简单，只有一个“参数”卷展栏，如图9-4所示。

“粒子”选项组“粒子”选项组用于设定粒子本身的属性。

- “视窗显示数”用于控制在视图中显示出的粒子的数量。
- “渲染数量”用于控制在渲染输出时的粒子数量。

提示：将视图中的粒子数量和渲染的粒子数量分开设置，是因为粒子系统非常占用内存，所以在编辑调整时，可以将数量调少一些，从而加快显示速度。

- “水滴大小”用于控制单个粒子的尺寸大小。
- “速度”用于控制粒子从发射器中喷射出来的初始速度。
- “变化”用于控制粒子的喷射方向以及速度发生变化的程度，这个参数可以使各个粒子之间有所不同，其余粒子系统中也有这个参数。

· 选中“水滴”单选框后粒子的形状是水滴状；选中“圆点”单选框后，粒子的形状成为点状；选中“十字”单选框后，粒子形状成为十字形。

“渲染”选项组“渲染”选项组用于设定粒子物体渲染后的显示状态。

选中“四面体”单选框后，渲染时粒子成四面体状的晶体；选中“面”单选框后，渲染时粒子成面片状形态。

“定时”选项组“定时”选项组用于设定粒子动画产生的时间。

- “开始”数值框用于设定粒子系统产生粒子的起始时间。

要想提前产生粒子，此项应选负值。

- “寿命”数值框用于设定粒子产生后在视图中存在的时间。
- “再生速度”数值框用于设定粒子产生的速率。
- 选中“常量”复选框后，粒子产生的速率将被固定下来。

“发射器”选项组“发射器”选项组用于控制发射器是否显示以及显示的尺寸。

- “宽度”数值框用于控制发射器的宽度。
- “长度”数值框用于控制发射器的长度。
- 选中“隐藏”复选框后，发射器将被隐藏起来，不在视图中显示。

<<3ds max动画设计标准教程>>

编辑推荐

《3ds max动画设计标准教程》：教育部推荐教材,21世纪高职高专系列规划教材。

<<3ds max动画设计标准教程>>

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>