第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max基础教程>>

13位ISBN编号：9787811232943

10位ISBN编号：7811232944

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社，北京交通大学出版社

作者：秦敏

页数：281

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基础教程>>

内容概要

本书是基于目前较为普及的三维动画剖析软件3dsMax 8英文版编写的、偏重于应用的基础教程。本书从动画制作的基础知识入手，结合大量实例由浅入深、循序渐进地讲解了使用3dS Max 8软件的基本方法，系统地介绍了进行三维动画制作的流程与各种方法。

本书融入了编者长期从事教学的经验，注重培养学生的实际动手操作技能。

本书共分11章，主要内容包括动画概述、3ds Max 8基本知识、二维图形的建立、三维立体模型的创建、复杂几何体的生成、对象的加工、灯光与摄像机的添加、材质的运用、关键帧动画的设置、渲染输出与后期合成等。

本书结构清晰，内容翔实，图文并茂，实例丰富，所选实例具有代表性，操作步骤清晰、完整，在每章最后配有习题，以便读者巩固本章所学的知识，进一步提高实际操作能力。

本书可作为各类大专院校相关专业的教材，也可作为各类初、中级动画设计人员与计算机三维动画爱好者学习和参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max基础教程>>

书籍目录

第1章 动画概述1.1 动画的定义1.2 动画的原理1.3 动画的分类1.4 计算机动画的发展历史1.4.1 传统动画的成熟1.4.2 计算机动画的诞生与发展1.5.计算机动画的应用1.5.1 影视、广告领域1.5.2 商业领域1.5.3 教学科研、模拟领域1.5.4 游戏娱乐领域1.5.5 虚拟现实和3DWeb1.6 相关软件介绍1.6.1 二维动画制作软件1.6.2 三维动画制作软件1.7 计算机三维动画制作步骤习题第2章 3dsMax8基本知识2.1 3dsMax8的启动与退出2.1.1 3dsMax8的启动2.1.2 3dsMax8的退出2.2 3dsMax8的界面简介2.2.1 标题栏2.2.2 菜单栏2.2.3 主工具栏与工具栏2.2.4 工作视图2.2.5 命令面板2.2.6 脚本输入区2.2.7 状态提示栏2.2.8 关键帧编辑区与动画控制区2.2.9 视图控制区2.3 3dsMax8的新增功能2.4 3dsMax8的用户环境设置2.4.1 设置屏幕布局2.4.2 设置坐标系统2.4.3 单位设置2.4.4 设置栅格和目标捕捉2.4.5 配置文件路径2.5 基本编辑操作2.5.1 选择操作2.5.2 组群操作2.5.3 变化操作2.5.4 复制操作2.6 3dsMax8中常见的快捷方式2.7 快速入门实例习题第3章 建立基本的二维图形3.1 矢量Slaapes（二维图形）的功能3.2 样条线的类型及其建立方法3.2.1 样条线的类型3.2.2 样条线的建立方法3.3 NI瓜BS的含义与优点3.3.1 NLJRBS的含义3.3.2 NLJRBS的优点3.4 建立NURBS曲线3.4.1 NURBS曲线的类型3.4.2 NURBS曲线的建立方法3.5 基础实例3.6 拓展实例习题第4章 建立标准几何体4.1 标准几何体类型4.2 建立方法和步骤4.2.1 建立方法4.2.2 建立步骤4.3 参数的妙用4.4 基础实例4.5 拓展实例习题第5章 建立延伸几何体5.1 延伸几何体类型5.2 建立方法与步骤5.2.1 建立方法5.2.2 建立步骤5.3 参数的调整5.4 基础实例5.5 拓展实例习题第6章 复杂几何体的建立6.1 创建复合对象6.1.1 布尔（Boolean）6.1.2 放样（Loft）6.1.3 变形（Morph）6.2 建立粒子系统6.3 建立网格平面与其他物体6.3.1 面片与面片栅格6.3.2 创建与编辑面片栅格6.3.3 NURBS曲面6.4 拓展实例习题第7章 对象的加工7.1 编辑修改器7.2 二维图形编辑7.2.1 编辑节点7.2.2 编辑线段7.2.3 编辑曲线7.3 三维图形编辑7.3.1 常用的三维图形编辑命令7.3.2 编辑三维图形7.4 基础实例7.5 拓展实例习题第8章 光源与摄像机8.1 光源8.1.1 灯光的类型8.1.2 标准灯光8.1.3 光源的建立与编辑调整参数8.1.4 光源的参数8.1.5 其他光照环境的设置与编辑8.2 摄像机8.2.1 摄像机的种类8.2.2 摄像机的建立与编辑8.2.3 摄像机的参数8.2.4 摄像机视图导航区8.3 基础实例8.4 拓展实例习题第9章 材质9.1 材质的相关概念9.2 材质编辑器9.2.1 材质编辑器的功能9.2.2 进入材质编辑器的方式9.2.3 材质编辑器的组成9.2.4 材质参数的设定9.2.5 材质／贴图浏览器与贴图9.2.6 设置其他参数9.3 材质的类型9.4 材质的运用9.4.1 编辑材质9.4.2 调整贴图坐标9.5 基础实例9.6 拓展实例9.6.1 水果材质制作实例9.6.2 镂空茶壶材质制作实例习题第10章 三维动画10.1 动画涉及的重要概念10.2 三维动画制作的一般流程10.3 动画的基本形式10.3.1 物体动画的形式10.3.2 物体动画的形式实例10.3.3 其他动画形式10.3.4 其他动画形式实例10.4 动画的基本工具10.4.1 动画的工具10.4.2 实例10.5 拓展实例习题第11章 渲染11.1 渲染11.1.1 渲染的步骤11.1.2 其他渲染方式11.1.3 渲染实例11.2 视频合成器11.2.1 视频合成器的主要功能11.2.2 视频合成器实例习题参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　动画概述　　1.1　动画的定义　　视频是由一系列单独的图像（一幅单独的图像被称为一帧）组成的。
每秒钟在屏幕上播放若干张图像，人的视觉就会产生动态画面的感觉。
我们日常生活中所看到的电影、电视的画面就是连续播放的图像。
动画的概念与此类似。
动画的一般定义是：通过连续播放一系列画面（或图像），给视觉造成连续变化的图画。
计算机动画则是指用绘制程序生成一系列的景物画面，其中当前帧画面是对前一帧画面的部分修改。
我们需要正确地理解动画中“动”的含义。
“动”指的是“变化”（如位置、形状、颜色、光强变化等）。
如果是静止不动的画面就不能产生变化的效果。
因此，从严格意义上说，“动”的特性必须符合视觉原理，在视觉上必须感受到变化的画面，达到变化的效果，才能视为动画。
1.2　动画的原理　　如上所述，动画的基本原理与电影、电视相似，都是视觉原理。
传统的动画片是通过逐帧拍摄、连续播放呈现的。
电影最重要的原理是“视觉暂留”。
科学实验证明，人眼在某个视像消失后，仍可使该物像在视网膜上滞留0.1～0.4秒左右。
电影胶片以每秒24格（电影中称为格，格即帧）画面匀速转动，一系列静态画面就会因视觉暂留作用而造成一种连续的视觉印象，产生逼真的动感。
动画的基本原理同样也是利用人类视觉暂留的原理和特性。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max基础教程>>

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