

<<3ds max 9中文版应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787111244790

10位ISBN编号：7111244796

出版时间：2008-6

出版时间：张凡、王浩、宋兆锦 机械工业出版社 (2008-06出版)

作者：张凡等著

页数：307

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>

<<3ds max 9中文版应用教程>>

前言

3ds max 9是Discreet公司(Autodesk下属子公司)开发的优秀三维软件,在建筑效果图制作、动漫、游戏、影视片头和广告动画制作等领域得到了广泛应用。

本书选取其最新版本~“3ds max 9中文版”作为学习平台。

本书将艺术设计理念和电脑制作技术相结合,通过丰富的实例全面讲述了3ds max 9中文版的使用方法和技巧。

全书分为11章,每章开头均有“本章要点”,以便读者学有目标;每章最后均有课后练习,以供读者进行知识点复习和相应的操作练习;每章的实例都包括制作要点和操作步骤两部分,以帮助读者理清思路,便于操作:随书附赠光盘中含有相关实例的源文件和结果文件,以及电子课件,以便教学。

本书内容丰富,语言生动,结构清晰,实例典型,讲解详尽,富于启发性。

实例均是各高校(北京师范大学、中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、首都经贸大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学美术学院、石家庄职业艺术学院等)教师从教学 and 实际工作中总结出来的。

本书由设计软件教师协会组织编写,参与编写的有以下人员:张凡、王浩、宋兆锦、李岭、王世旭、李羿丹、顾伟、孙立中、李营、田富源、郑志宇、关金国、于元青、冯贞、程大鹏、韩立凡、肖立邦、张锦、郭开鹤、李波、李建刚、许文开。

由于编者水平有限,本书疏漏之处难免,敬请读者批评指正。

<<3ds max 9中文版应用教程>>

内容概要

《全国高等职业教育规划教材：3ds max 9中文版应用教程（附CD光盘1张）》全面介绍了3ds max 9中文版的基础知识和使用方法，主要内容包括3ds max动画制作基础知识、基础建模、基本操作、编辑修改器、复合建模和高级建模、材质与贴图、场景、基本动画、粒子系统和空间扭曲、视频特效，以及综合实例。

《全国高等职业教育规划教材：3ds max 9中文版应用教程（附CD光盘1张）》语言精炼，通俗易懂，所选实例经典实用，具有较强的实践性，使读者能够快速掌握3ds max 9中文版的使用方法。

《全国高等职业教育规划教材：3ds max 9中文版应用教程（附CD光盘1张）》的配套光盘中含有相关实例的源文件和结果文件，以及电子课件。

《全国高等职业教育规划教材：3ds max 9中文版应用教程（附CD光盘1张）》可作为大中专院校艺术类专业、计算机专业及相关专业学生和社会培训班学员的教材，也可作为从事动画设计的初、中级用户的参考书。

书籍目录

前言第1章 3ds max动画制作基础知识1.1 动画原理与基本概念1.2 制作动画的一般流程1.3 3ds max在三维动画的应用1.4 3ds max 9的系统需求和配置1.5 3ds max 9的用户界面1.6 课后练习第2章 基础对象的创建2.1 二维样条线的创建2.1.1 创建线2.1.2 创建矩形2.1.3 创建圆2.1.4 创建椭圆2.1.5 创建弧2.1.6 创建圆环2.1.7 创建多边形2.1.8 创建星形2.1.9 创建文本2.1.10 创建螺旋线2.1.11 创建截面2.2 标准三维模型的创建2.2.1 创建长方体2.2.2 创建球体2.2.3 创建几何球体2.2.4 创建圆柱体2.2.5 创建圆环2.2.6 创建茶壶2.3 扩展三维模型的创建2.3.1 创建异面体2.3.2 创建软管2.4 课后练习第3章 对象的基本操作3.1 选择对象3.1.1 使用工具按钮3.1.2 根据名称进行选择3.1.3 使用范围框进行选择3.2 变换对象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 变换对象的轴心点3.2.5 变换对象的坐标系3.3 复制对象3.3.1 使用克隆命令3.3.2 使用镜像命令3.3.3 使用阵列命令3.3.4 使用间隔工具命令3.4 组合对象3.5 课后练习第4章 编辑修改器4.1 修改器概述4.1.1 认识修改器4.1.2 堆栈中修改按钮的作用4.1.3 重命名、删除、复制和粘贴编辑修改器4.2 堆栈的使用4.2.1 修改器集的配置4.2.2 使用修改面板4.3 常用编辑修改器4.3.1 “编辑样条线”修改器4.3.2 “挤出”修改器4.3.3 “车削”修改器4.3.4 “倒角”修改器4.3.5 “倒角剖面”修改器4.3.6 “弯曲”修改器4.3.7 “噪波”修改器4.3.8 “锥化”修改器4.3.9 FFD修改器4.3.10 “拉伸”修改器4.3.11 “对称”修改器4.3.12 其他常用修改器4.4 实例讲解4.4.1 制作山脉造型4.4.2 制作欧式沙发4.4.3 制作中式凉亭4.4.4 制作路径变形动画4.5 课后练习第5章 复合建模和高级建模5.1 复合建模5.1.1 变形5.1.2 水滴网格5.1.3 布尔5.1.4 放样5.2 高级建模5.2.1 网格建模5.2.2 多边形建模5.3 实例讲解5.3.1 制作饮料瓶5.3.2 制作烟灰缸5.3.3 制作排球5.3.4 制作人手模型5.4 课后练习第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器的界面与基本命令6.1.1 材质编辑器的界面6.1.2 材质样本球6.1.3 材质编辑器工具条6.2 材质的参数面板设置6.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏6.2.2 “基本参数”卷展栏6.2.3 “扩展参数”卷展栏6.2.4 “超级采样”卷展栏6.2.5 “贴图”卷展栏6.2.6 “动力学属性”卷展栏6.3 材质类型6.3.1 “混合”材质6.3.2 “双面”材质6.3.3 “多维/子对象”材质6.3.4 “顶/底”材质6.3.5 “光线跟踪”材质6.3.6 Ink'n Paint材质6.3.7 其他材质类型6.4 贴图类型6.4.1 “位图”贴图6.4.2 “棋盘格”贴图6.4.3 “渐变”贴图6.4.4 “噪波”贴图6.4.5 其他贴图6.5 实例讲解6.5.1 制作金属镜面反射材质6.5.2 制作银币材质6.5.3 制作冰块材质6.5.4 制作景泰蓝花瓶材质6.6 课后练习第7章 场景7.1 灯光7.1.1 光的概念7.1.2 灯光的种类7.1.3 灯光的卷展栏参数7.2 高级照明7.2.1 光跟踪器7.2.2 光能传递7.3 摄影机7.3.1 摄影机的种类7.3.2 摄影机的参数7.3.3 摄影机视图按钮7.4 环境7.4.1 环境的概念7.4.2 环境参数设置.....第8章 基本动画第9章 粒子系统和空间扭曲第10章 视频特效第11章 综合实例习题答案

章节摘录

插图：第1章 3ds max动画制作基础知识1.1 动画原理与基本概念3ds max最为突出的优势在于制作动画，通过它可以制作出真正意义上的高端动画。

3ds max动画基本原理跟电影一样。

当一系列相关的静态图片快速从眼前闪过时，利用人眼的视觉暂留现象，我们会认为它是连续运动的。

这一系列相关的图片称为动画序列，其中每一张图片称为一帧。

一个最基本的动画每秒播放最少15帧。

这是因为人眼的视觉暂留时间是0.04秒，要形成连续的播放，每秒必须有24帧图像。

过去的黑白影片播放每秒少于15帧，以至于看到的都是些不自然的运动画面。

根据不同的需要应选择相应的帧速率(制式)。

我们日常接触的帧速率(制式)主要有4种：？

NTSC(N制式)：美国和日本录像播放使用的制式，其播放速率为30帧 / 秒。

？

PAL(P制式)：欧洲录像播放使用的制式，其播放速率为25帧 / 秒。

？

电影制式：播放速率为24帧 / 秒。

？

卡通片制式：播放速率为15帧 / 秒。

编辑推荐

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>