

<<3ds Max 9动画设计与制作案>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9动画设计与制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787115205551

10位ISBN编号：7115205558

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：王健 主编

页数：232

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

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分。

中等职业教育的培养目标定位于“具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质劳动者和初中级专门人才”。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要；是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。

在编写过程中，我们参照了教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及劳动和社会保障部职业技能鉴定中心制定的《全国计算机高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

2004年本套教材一经出版，在社会上引起了巨大反响，被众多学校的老师所选用。

2005年针对本套教材，人民邮电出版社成功举办了全国多媒体电子教学课件大赛，期间得到了全国各地教育行政部门和职教科研机构的支持与帮助；全国各中职学校的老师踊跃参与，参赛作品从内容到形式充分体现了目前中等职业教育课程改革的发展趋势。

随着计算机技术的发展以及软件版本的不断更新，我们针对老师反馈的普遍问题和学校的课程设置变化，陆续对这套教材进行修订与补充。

修订后的教材更加注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大与实际应用相结合实例的编写比例，更加突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。

同时，修订的教材继续保持原教材的编写风格。

<<3ds Max 9动画设计与制作案>>

内容概要

本书共4章：第1章为3ds Max 9基本知识；第2章为建模基础，通过15个课堂实训介绍3ds Max 9创建模型的方法、技巧和步骤；第3章为动画制作，通过12个课堂实训介绍3ds Max 9动画制作方法、技巧和步骤；第4章是综合练习，通过5个可进行商业化应用的大型实例，介绍在三维项目开发过程中需要掌握的核心知识和技能。

附录为3ds Max 9快捷键一览表。

本书可作为中等职业学校电脑动画专业教材，也可作为三维动画培训的入门教材，还可供三维动画爱好者学习参考。

<<3ds Max 9动画设计与制作案>>

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识	1.1 初识3ds Max	1.1.1 启动3ds Max 9	1.1.2 创建长方体建立地面
	1.1.3 使用噪波修改工具创建群山	1.1.4 创建二维与三维文字	1.1.5 设置材质
	1.1.6 创建摄像机	1.1.7 建立动画	1.1.8 添加粒子系统创建雪景
	1.1.9 渲染输出	1.2 3ds Max 9的基本操作	1.2.1 屏幕布局及各部分的主要功能
	1.2.2 选择功能	1.2.3 空间坐标系统	1.2.2 选择功能
	1.3 建模基础	1.3.1 标准基本体	1.3.2 扩展基本体
	1.3.3 复合对象	1.3.4 二维图形	1.4 材质
	1.4.1 启动材质编辑器	1.4.2 材质编辑器相关面板与参数	1.4.3 材质库应用
	1.5 灯光	1.5.1 灯光的建立与设置	1.5.2 灯光相关知识
	1.6 摄影机	1.6.1 摄影机的建立与设置	1.6.2 摄影机相关的面板和参数
	小结	习题	第2章 三维建模
	2.1 六角星徽章——组合造型	2.3 象棋子——文字图形	2.1 立体五角星——挤出功能
	2.5 宝剑——网络编辑顶点操作	2.6 装饰画——放样建模	2.4 高脚玻璃杯——车削建模
	2.8 圆桌的制作——三维模型的组合与对齐操作	2.9 圆桌桌布——包裹建模	2.7 DNA分子——阵列工具
	——网格编辑与网格平滑	2.11 拉开的窗帘——多段放样	2.10 丁字锤
	2.13 房间的制作——3ds Max 9的建筑造型功能	2.12 制作靠垫——拟合变形	2.14 毛绒玩具——3ds Max 9的毛发功能
	2.15 苹果——3ds Max 9的NURBS曲线与曲面建模	小结	习题
	3.1 星体运行——轨道运行动画	3.2 车削水杯动画——使用自动关键点创建动画	第3章 动画创意
	3.4 飞毯——涟漪与面片变形	3.5 海上升明月——空间扭曲与光学滤镜	3.1 星体运行——轨道运行动画
	3.6 飞火流星——粒子流与大气效果	3.7 绚丽钻石——光学滤镜	3.3 旋转文字——弯曲与环绕动画
	3.9 跳舞小人——character studio角色动画	3.10 跌落的球——reactor刚体动画	3.5 海上升明月——空间扭曲与光学滤镜
	飘扬旗帜——reactor可变形实体(布料)动画	3.12 机械运动——骨骼与蒙皮动画	3.8 放大镜——光学折射效果
	习题	第4章 综合实战	3.9 跳舞小人——character studio角色动画
	4.1 “国际新闻”片头动画	4.2 “红酒”广告动画	3.10 跌落的球——reactor刚体动画
	4.4 沙漠自行车(三维模型与二维图景的完美结合)	4.5 室内设计效果图	3.11 飘扬的旗帜——reactor可变形实体(布料)动画
	习题	附录A ds Max 9快捷键	3.12 机械运动——骨骼与蒙皮动画
	参考文献		小结

章节摘录

插图：1，灯光类型介绍。

泛光灯：泛光灯在场景中显示为正八面体图标，向四周发散光线，常用来照亮整个场景。

它的优点是易于建立和调节，不用考虑是否有物体在光照范围之外而不被照射；缺点是不能创建太多泛光灯，否则效果显得平淡而无层次。

目标聚光灯：目标聚光灯在场景中产生锥形的照射区域，在照射区以外的物体不受灯光影响。

目标聚光灯有投射点和目标点，方向性非常好，加入投影设置，可以产生良好的仿真效果。

缺点是在进行动画照射时不易控制方向，也不易进行跟踪照射。

它有矩形和圆形两种投影区域，矩形特别适合制作电影投影图像和窗户投影等，圆形适合路灯、车灯、台灯等灯光照射效果，如果作为质量光，它将产生一个锥形的光柱。

自由聚光灯：产生锥形的照射区域，它其实是一种受限制的目标聚光灯，不能在视图中对发射点和目标点进行分别调节，只能控制整个聚光灯。

它的优点是不会在视图中改变投射范围，特别适合一些动画的灯光，如摇晃的船桅灯、晃动的手电筒、舞台上的投射灯等。

目标平行光：主要用途是模拟阳光的照射，对于户外场景尤为适用，如果作为质量光，它将产生一个光柱，常用来模拟探照灯、激光束等特殊效果。

<<3ds Max 9动画设计与制作案>>

编辑推荐

《3ds Max 9动画设计与制作案例教程》为中等职业学校计算机系列教材之一。

<<3ds Max 9动画设计与制作案>>

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>