

<<3ds Max三维动画设计标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画设计标准教程>>

13位ISBN编号：9787560625218

10位ISBN编号：7560625215

出版时间：2011-2

出版时间：西安电子科大

作者：赵鑫 编

页数：292

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三维动画设计标准教程>>

### 内容概要

由赵鑫主编的《3ds

Max三维动画设计标准教程》是根据多位业界资深动画设计师和美院动画专业教师结合教学与实践经验编写而成的。

全书共8

章，循序渐进地讲解了3ds

Max2009的基础知识、建模、材质与贴图、灯光与摄影机、渲染器、角色动画与约束、骨骼与蒙皮、环境与特效、空间扭曲与粒子系统、Reactor动力学、Character

Studio等内容。

此外，《3ds

Max三维动画设计标准教程》还附带了1张DVD光盘，包含书中所有案例的源文件、素材文件和多媒体教学文件。

《3ds

Max三维动画设计标准教程》可作为各高校动画专业的教材，同时也可作为各类动画教育培训机构、游戏设计人员和动画爱好者的参考资料。

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识

- 1.1 3ds Max的应用领域
- 1.2 3ds Max软件介绍
  - 1.2.1 3ds Max2009新功能介绍
  - 1.2.2 用户界面简介
  - 1.2.3 视图操作
  - 1.2.4 工具栏的使用方法
  - 1.2.5 命令面板的使用方法
- 1.3 对象的选择
  - 1.3.1 选择对象的基本方法
  - 1.3.2 选择过滤器
  - 1.3.3 选择集的使用
  - 1.3.4 使用组
- 1.4 复制方法
  - 1.4.1 克隆
  - 1.4.2 变换复制
  - 1.4.3 镜像复制
  - 1.4.4 阵列复制

本章小结

习题

第2章 3ds Max建模技术

- 2.1 建模简介
  - 2.1.1 多边形建模
  - 2.1.2 桌子的制作
  - 2.1.3 面片建模
  - 2.1.4 水壶的制作
  - 2.1.5 水杯的制作
  - 2.1.6 NURBS建模
  - 2.1.7 圆帽的制作
- 2.2 应用案例——场景
  - 2.2.1 简单地形的制作
  - 2.2.2 木头桥梁的制作
  - 2.2.3 房子的制作
  - 2.2.4 制作围栏
  - 2.2.5 制作大门
  - 2.2.6 制作屋顶茅草
- 2.3 应用案例——道具
  - 2.3.1 标靶的制作
  - 2.3.2 制作木桶
  - 2.3.3 制作袖箭
  - 2.3.4 刀的制作
  - 2.3.5 制作仙人球
  - 2.3.6 制作望远镜
  - 2.3.7 制作手剑
- 2.4 应用案例——角色

## <<3ds Max三维动画设计标准教程>>

2.4.1 角色制作

2.4.2 制作恐龙

2.5 合并场景

本章小结

习题

第3章 3ds Max材质

3.1 材质基础

3.2 标准类型材质

3.2.1 明暗器基本参数

3.2.2 材质基本参数

3.2.3 扩展参数

3.2.4 贴图通道

3.3 各种材质类型

3.3.1 双面材质

3.3.2 顶部, 底部材质

3.3.3 混合材质

3.3.4 多维/子对象材质

3.3.5 合成材质

3.3.6 光线追踪材质

3.3.7 无光, 投影材质

3.4 各种贴图类型

3.4.1 位图

3.4.2 光线跟踪贴图

3.4.3 遮罩贴图

3.4.4 混合贴图

3.4.5 程序贴图

3.5 贴图坐标

3.6 应用案例

3.6.1 金属材质的制作

3.6.2 玻璃材质的制作

3.6.3 陶瓷材质的制作

3.6.4 蝴蝶材质的制作

3.6.5 角色材质的制作

3.6.6 恐龙材质的制作

本章小结

习题

第4章 3ds Max灯光技术

4.1 灯光简介

4.2 标准灯光

4.3 光度学灯光

4.4 高级灯光

4.5 应用案例

本章小结

习题

第5章 3ds Max摄影机

5.1 摄影机简介

5.1.1 摄影机的创建

## <<3ds Max三维动画设计标准教程>>

### 5.1.2 摄影机对象

### 5.2 摄影机的重要参数

### 5.3 应用案例

### 本章小结

### 习题

## 第6章 3ds Max渲染

### 6.1 3ds Max渲染简介

### 6.2 渲染器简介

#### 6.2.1 Scanline Renderer (扫描线渲染器) 简介

#### 6.2.2 Mental Ray渲染器简介

#### 6.2.3 VUE文件渲染器简介

### 6.3 渲染对话框

#### 6.3.1 渲染设置“公用”选项卡

#### 6.3.2 渲染设置“渲染器”选项卡

#### 6.3.3 渲染设置“渲染元素”选项卡

#### 6.3.4 渲染设置“光线追踪”选项卡

#### 6.3.5 渲染设置“高级照明”选项卡

### 6.4 渲染输出窗口

#### 6.4.1 渲染帧窗口的操作

#### 6.4.2 渲染帧窗口工具栏

### 6.5 应用案例

### 本章小结

### 习题

## 第7章 3ds Max基础动画技术

### 7.1 动画的基础知识

#### 7.1.1 动画的基本原理

#### 7.1.2 3ds Max动画制作基本流程

### 7.2 基础动画

#### 7.2.1 使用自动关键帧制作动画

#### 7.2.2 关键帧和中间帧

### 7.3 篮球弹跳动画

#### 7.3.1 设置篮球弹跳动画

#### 7.3.2 设置篮球弹跳(变形动画)

#### 7.3.3 向前运动的篮球(控制器应用)

### 7.4 蝴蝶飞舞动画

#### 7.4.1 制作蝴蝶拍翅动画

#### 7.4.2 蝴蝶沿路径飞舞(路径约束)

### 7.5 角色动画基础

#### 7.5.1 智能机械手(正向运动学)

#### 7.5.2 发动机活塞运动(反向运动学)

### 7.6 粒子系统

#### 7.6.1 打开的水龙头

#### 7.6.2 绽放的礼花

#### 7.6.3 热气腾腾的咖啡

#### 7.6.4 PF粒子——鱼儿成群游

### 7.7 Reactor动力学

#### 7.7.1 小球入筐

## <<3ds Max三维动画设计标准教程>>

7.7.2 风吹窗帘飘动

7.7.3 小车下坡

7.7.4 碧波荡漾——水面的模拟

7.7.5 摔碎的花瓶

7.7.6 转动的电风扇

7.8 Character Studio简介

7.8.1 忍者角色骨骼的创建

7.8.2 忍者角色骨骼的绑定

7.8.3 自动足迹动画的使用

7.9 应用案例

7.9.1 调节忍者角色的走路动画

7.9.2 运用布料制作角色披风

本章小结

习题

第8章 Hair and Fur毛发制作系统

8.1 Hair and Fur毛发系统介绍

8.2 应用案例

8.2.1 牙刷刷毛的制作

8.2.2 用样条线制作头发

本章小结

习题

附录

参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：学习目标本章主要介绍3ds Max软件的发展历史和相关的基本概念，主要包括3ds Max软件的基础知识、界面的组成、各功能区的作用、视图显示控制、常用命令和工具的使用方法，并对场景的变换操作以及坐标系统进行了较为详细的介绍。

通过本章的学习，要求达到以下目标：· 掌握软件的基础知识和基本概念。

- 熟练掌握软件界面的组成以及各功能区的作用。
- 掌握视图工具的使用方法。
- 掌握常用命令和工具的使用方法。
- 理解各种坐标系统的原理、适用环境以及使用方法。

1.1 3ds Max的应用领域随着3ds Max 2009新版本的发布，越来越多的新功能使其更加强大，应用也更加广泛。

目前3ds Max主要应用于以下领域：（1）网络游戏产业。

网络游戏产业是21世纪成长最快的产业之一，也是三维动画技术最具发展潜力的应用领域。

3ds Max可用于游戏中虚拟场景和角色模型的建立，可以设置角色在场景中的各种复杂运动，如图1.1所示。

支持游戏、娱乐业的应用是3ds Max新版本的主要目标。

编辑推荐

《3ds Max三维动画设计标准教程》：普通高等教育“十二五”规划教材



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>