

图书基本信息

书名：<<3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787564026332

10位ISBN编号：7564026332

出版时间：2009-8

出版时间：北京理工大学出版社

作者：魏衍君 编

页数：298

字数：367000

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

《3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程》既可作为高等院校三维造型、动画设计、影视特效和广告创意课程的教材，也是其他相关专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

众所周知，Autodesk是世界领先的设计软件和数字内容创建公司，其产品广泛应用于建筑设计、土地资源开发、生产、公用设施、通信、媒体和娱乐等领域。

3D Studio Max，常简称为：3Ds Max或MAX，是Autodesk公司开发的基于Pc系统的三维动画渲染和制作软件。

广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

新版3Ds Max 9.0能够有效解决不断增长的3D工作流程的复杂性对数据管理、角色动画及其速度、性能提升的要求，是目前业界帮助客户实现游戏开发、电影和视频制作以及可视化设计中3D创意的最受欢迎的解决方案之一。

《3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程》将知识学习与技能训练融为一体，侧重于三维建模及室内效果图设计等技能的训练。

其核心是让学生在实践的过程中，在学到知识的同时又培养了实用技能。

书中的内容都是结合实例展开，按照案例教学的目标进行介绍，使学生从实际需要出发，有针对性地开展学习。

这样有利于学生学会如何将技术用于实践，进而掌握针对项目要求进行制作的方法，最终掌握三维动画设计的相关专业知识和实用技能。

《3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程》深入浅出，图文并茂，通过实例的创作过程，充分展示了3Ds Max9这款软件的强大功能和使用技巧。

《3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程》共分7章：第1章介绍3Ds Max基础知识；第2章介绍二维建模；第3章介绍几何体建模；第4章介绍材质与贴图；第5章介绍灯光、摄像机和环境渲染特效；第6章介绍动画制作及后期处理；第7章介绍室内外效果图设计。

本教材强调实践能力：本教材紧扣提高学生实践能力这一目标，采用案例教学的方法，使读者更易于掌握工具的实际应用技巧，从而完成各种不同的工作任务。

本教材知识结构完整，层次分明，内容通俗易懂，操作简单实用，每个章节均安排有经典实例，并附有思考与练习题，达到了理论教学与操作技巧紧密结合的目的，使读者更易于接受和掌握。

内容概要

本书按“案例效果、设计过程、相关知识”三步走的指导思想，以案例带动知识点学习的方法进行讲解，从案例设计过程着手，详细介绍了3DS Max9三维动画设计与制作的完整过程，具有很强的实用性和可操作性。

本书共分7章：第1章介绍3Ds Max基础知识；第2章介绍二维建模；第3章介绍几何体建模；第4章介绍材质与贴图；第5章介绍灯光、摄像机和环境渲染特效；第6章介绍动画制作及后期处理；第7章介绍室内外效果图设计。

本书内容翔实，案例丰富，既适用于本科计算机、电子信息类和工业设计专业教材。

书籍目录

第1章初入3Ds Max9-基础知识和操作 1.1 3Ds Max9基本操作 1.2 相关知识 1.2.1 3Ds Max9介绍和界面
1.2.2 3Ds Max 9新增功能 1.2.3 使用视图控制 1.2.4 使用坐标系统 1.2.5 文件操作 1.3 设计过程 1.3.1
进入3Ds Max 9 1.3.2 新建或打开文件 1.3.3 控制视图 1.3.4 合并 本章小结 习题1第2章 二维建模 2.1
【案例一】金属文字 2.1.1 案例效果 2.1.2 设计过程 2.1.3 相关知识 2.2 【案例二】酒杯 2.2.1 案例效
果 2.2.2 设计过程 2.2.3 相关知识 2.3 【案例三】百事可乐 2.3.1 案例效果 2.3.2 设计过程 2.3.3 相关
知识 2.4 【案例四】坛子 2.4.1 案例效果 2.4.2 设计过程 2.4.3 相关知识 2.5 【案例五】国际象棋棋盘
2.5.1 案例效果 2.5.2 设计过程 2.5.3 相关知识 2.6 【案例六】牵牛花 2.6.1 案例效果 2.6.2 设计过程
2.6.3 相关知识 本章小结 习题2第3章 三维建模 3.1 【案例一】办公桌 3.1.1 案例效果 3.1.2 设计过程
3.1.3 相关知识 3.2 【案例二】足球 3.2.1 案例效果 3.2.2 设计过程 3.2.3 相关知识 3.3 【案例三】烟灰
缸 3.3.1 案例效果 3.3.2 设计过程 3.3.3 相关知识 3.4 【案例四】高尔夫球 3.4.1 案例效果 3.4.2 设计
过程 3.4.3 相关知识 3.5 【案例五】金属锁 3.5.1 案例效果 3.5.2 设计过程 3.5.3 相关知识 3.6 【案例
六】生日蛋糕 3.6.1 案例效果 3.6.2 设计过程 3.6.3 相关知识第4章 材质与贴图第5章 灯光与摄
像机第6章 动画制作及后期处理第7章 综合案例

章节摘录

插图：(4) 渲染贴图——渲染当前贴图，创建位图或Avi文件（如果位图有动画的话）。渲染的只是当前贴图级别。

即，渲染显示的是当禁用“显示最终结果”时的图像。

如果处在材质级别，而不是贴图级别，那么这个菜单项不可使用。

(5) 选项——显示“材质编辑器选项”对话框。

这相当于单击“选项”按钮。

(6) 放大——生成当前示例窗的放大视图。

放大的示例显示在它单独，浮动（无模式）的窗口中。

最多可以显示24个放大窗口，但是一次不能用多于一。

个放大窗口显示相同的示例窗。

可以调整放大窗口的大小。

单击放大窗口也激活示例窗口，反之亦然。

(7) 快捷方式——双击示例窗，来显示放大窗口，如图4_8所示。

放大窗口的标题栏显示着材质名称字段的内容，字段是可编辑的。

它取决于材质活动的级别。

(8) 自动——禁用之后，放大窗口不能自动更新。

这可以节省渲染时间，尤其是将放大窗口增大时。

默认设置为启用。

(9) 更新——单击可以将放大窗口更新。

如果不禁用“自动”，这个按钮是不可选的。

“材质编辑器”始终有24个示例窗可用。

可以选择以较大的尺寸显示较少的示例窗。

执行操作时，滚动条用于在示例窗间来回移动。

(10) 3×2示例窗——以3×2阵列显示示例窗（默认值：6个窗口）。

(11) 5×3示例窗——以5×3阵列显示示例窗（15个窗口）。

(12) 6×4示例窗——以6×4阵列显示示例窗（24个窗口）。

重要信息：“材质编辑器”一次不能编辑超过24种材质，但场景可包含不限数量的材质。

如果要彻底编辑一种材质，并已将其应用到场景中的对象，则可以使用示例窗从场景中获取其他材质（或创建新材质），然后进行编辑。

窗口中的材质显示在采样对象上。

默认情况下，对象是一个球体，如图4-9所示。

编辑推荐

《3Ds Max9三维动画设计与制作案例教程》将知识学习与技能训练融为一体，侧重于三维建模及室内效果图设计等技能的训练。

其核心是让这生在实践的过程中，在学到知识的同时又培养了实用技能。

书中的内容都是结合实例展开，按照案例教学的目标进行介绍，使学生从实际需要出发，有针对性地开展学习。

这样有利于学生学会如何将技术用于实践，进而掌握针对项目要求进行制作的方法，最终掌握三维动画设计的相关专业知识和实用技能。

本教材由魏衍君任主编。

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>