

<<中文3ds Max9动画制作基础>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max9动画制作基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787030272805

10位ISBN编号：7030272803

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：文东 编

页数：294

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>

<<中文3ds Max9动画制作基础>>

前言

3ds Max是计算机图形行业中最流行的三维制作软件，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，使用该软件可以很容易地制作出各种生活用品、人物角色、自然场景等几乎所有现实中的对象，且效果逼真。

Autodesk的子公司Discreet公司于2006年10月正式发布了享有盛誉的三维建模、动画、渲染软件3ds Max 9。

3ds Max 9能满足游戏开发、角色动画、电影电视视觉效果和设计行业方面日新月异的制作需求，专为流畅的角色动画和新一代的三维工作流程而设计。

3ds Max是Autodesk.公司屡获奖的关于3D建模、动画和渲染的产品。

3ds Max 9软件能够有效解决由于不断增长的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，是目前帮助用户实现游戏开发、电影和视频制作，以及可视化设计中3D创意的最受欢迎的产品之一。

它适应3D工作流程的复杂性操作需求，提供先进的角色动画和数据管理功能，同时支持扩展的mental ray网络渲染功能。

Autodesk最早提出了用3ds Max和Backburner性能进行无限制网络渲染的概念。

现在，Autodesk又推出了业界首款针对3ds Max、可扩展mental ray网络渲染的解算选项。

这次基于自有技术的新增性能为使用3ds Max软件的用户带来了极大的渲染便利。

3D设计师借此可以在没有增加费用的情况下采用集成的mental ray渲染器在网络上分发3ds Max渲染任务（通过Backburner），从而能够根据网络限制或渲染服务器能力来有效地分配mental ray的渲染资源。

3ds Max 9的所有新增特性能够满足动画设计师处理更为复杂的特效项目、下一代游戏机游戏和照片质量可视化设计的需求。

新的角色开发功能包括先进的角色设定工具、运动混合功能和运动重定目标功能（非线性动画）。

建模和贴图的扩展功能包括新的UV贴图展开以及对。

DirectX和FX文件格式的支持。

全方位开发构架的新增功能包括增强的SDK（软件开发工具包）工具和文档、提供有效交换场景和动画数据的XML格式支持、互动的MAXScript调试器，以及用于方便查阅3D数据的Autodesk DWF浏览器。

复杂数据和资源管理的新增性能继续支持与第三方资源管理系统的互联，同时集成了Autodesk Vault全功能数据管理和资源跟踪解决方案。

3ds Max软件的发布极大地提高了客户的制作效率，为客户提供更加灵活的mental ray网络渲染构架，使他们能够自由配置其渲染服务器，从而获得更大的成本优势。

<<中文3ds Max9动画制作基础>>

内容概要

本书是一本介绍如何使用3ds Max 9进行动画制作的实训教程，由Autodesk软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写，不仅对3ds Max 9的常用功能和使用方法进行了讲解，还介绍了利用3ds Max 9进行3D创作的方法。

另外，通过对典型实例的制作和常见问题的分析，讲解了3D制作的高级技巧。

全书共15章，从结构上分为3部分。

基础部分(第1~9章)分别介绍了3ds Max 9基础知识、基础模型的创建与编辑、对象的基本操作、基本编辑操作、网格建模、NURBS建模、材质与贴图、灯光与摄影机及动画等内容；项目实训部分(第10~14章)介绍了5个综合实训项目，包括常用三维文字的制作、工装效果图的制作、家装效果图的制作、星空的制作及电视栏目片头的制作；课程设计部分(第15章)精选了4个课程设计题目，方便教师布置课程设计作业，进一步帮助学生提高动画制作的能力。

本书适合高等职业院校、大中专院校和计算机培训学校作为教材使用，也可供动画制作从业人员和爱好者学习参考。

为方便教学，本书特为任课教师提供多媒体教学资源包(1DVD)，包括播放时间长达628分钟的32小节多媒体教学视频(AVI)、电子教案，以及书中实例的素材文件与最终效果文件，充分满足教师的教学需求。

用书教师请致电(010)64865699转8033或发送E-mail至bookservice@126.com免费获取此多媒体教学资源包。

书籍目录

第1章 3ds Max 9基础知识第2章 基础模型的创建与编辑第3章 对象的基本操作第4章 基本编辑操作第5章 网格建模 第6章 NURBS建模 第7章 材质与贴图第8章 灯光与摄影机第9章 动画第10章 项目实训——常用三维文字的制作 第11章 项目实训——工装效果图的制作 第12章 项目实训——家装效果图的制作 第13章 项目实训——星空的制作 第14章 项目实训——电视栏目片头的制作 第15章 课程设计附录 习题参考答案

章节摘录

插图：3ds Max是计算机图形行业中最流行的三维制作软件，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，使用该软件可以很容易地制作出各种生活用品、人物角色、自然场景等几乎所有现实中的对象，且效果逼真。

Autodesk的子公司Discreet公司于2006年10月正式发布了享有盛誉的三维建模、动画、渲染软件3ds Max 9。

3ds Max 9能满足游戏开发、角色动画、电影电视视觉效果和设计行业方面日新月异的制作需求，专为流畅的角色动画和新一代的三维工作流程而设计。

3ds Max是Autodesk公司屡次获奖的关于3D建模、动画和渲染的产品。

3ds Max 9软件能够有效解决由于不断增长的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，是目前帮助用户实现游戏开发、电影和视频制作，以及可视化设计中3D创意的最受欢迎的产品之一。

它适应3D工作流程的复杂性操作需求，提供先进的角色动画和数据管理功能，同时支持扩展的mental ray网络渲染功能。

Autodesk最早提出了用3ds Max和Backburner性能进行无限制网络渲染的概念。

现在，Autodesk又推出了业界首款针对3ds Max、可扩展mental ray网络渲染的解算选项。

这次基于自有技术的新增性能为使用3ds Max软件的用户带来了极大的渲染便利。

3D设计师借此可以在没有增加费用的情况下采用集成的mental ray渲染器在网络上分发3ds Max渲染任务（通过Backburner），从而能够根据网络限制或渲染服务器能力来有效地分配mental ray的渲染资源。

3ds Max 9的所有新增特性能够满足动画设计师处理更为复杂的特效项目、下一代游戏机游戏和照片质量可视化设计的需求。

新的角色开发功能包括先进的角色设定工具、运动混合功能和运动重定目标功能（非线性动画）。

建模和贴图的扩展功能包括新的UV贴图展开以及对。

DirectX和FX文件格式的支持。

全方位开发构架的新增功能包括增强的SDK（软件开发工具包）工具和文档、提供有效交换场景和动画数据的XML格式支持、互动的MAXScript调试器，以及用于方便查阅3D数据的Autodesk DWF浏览器。

复杂数据和资源管理的新增性能继续支持与第三方资源管理系统的互联，同时集成了Autodesk Vault全功能数据管理和资源跟踪解决方案。

3ds Max软件的发布极大地提高了客户的制作效率，为客户提供更加灵活的mental ray网络渲染构架，使他们能够自由配置其渲染服务器，从而获得更大的成本优势。

<<中文3ds Max9动画制作基础>>

编辑推荐

《中文3ds Max 9动画制作基础与项目实训(修订版)》：由Autodesk软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写依托“基础知识+上机实训+项目实训+课程设计”项目教学模式.全方位提升学生的动画设计技能通过上机实训+5个综合实训项目+4个课程设计,将各个知识点融会贯通提供多媒体教学资源包(1DVD),充分支持教学工作适合对象：高等职业院校,大中专院校,成人教育院校,计算机培训学校,动画设计与制作人员。

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>