

<<3ds Max动画制作与案例应用>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作与案例应用>>

13位ISBN编号：9787040290707

10位ISBN编号：7040290707

出版时间：2010-7

出版时间：高等教育出版社

作者：霍建亭，姚增辉 编

页数：356

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

本书是职业教育课程改革试验教材，采用项目教学法组织教材内容。通过本书的学习，学生可以掌握三维动画的前期制作流程，掌握三维动画的制作技巧，获得制作动画短片的技能。

1.教材思路 本书以“中华恐龙园”为主线，从最简单的恐龙蛋、树到复杂的恐龙、猴、飞龙的实例制作，在建模方面、材质方面、灯光方面、动画方面结合角色、场景具体讲解制作的技巧，最终串接制作出动画短片。

其特点就如先打磨一颗颗珍珠，再将一颗颗珍珠串起来，组成一串美丽的珍珠项链。

2.教材特色 教材配套的资源包括有：教案包、学案包、作业包和资源包。

教案包：为教师提供PPT电子教学课件，以减轻教师备课压力。

学案包：为学生提供学案，以学案为载体，以导学为方法，师生共同合作完成教学任务。

作业包：提供以项目课程式的作业包，让学生在课余时间仍能进行职业能力的训练。

资源包：为学生提供场景、贴图文件、Biped及CAT动作文件和视频教学录像。

3.写作班子 编者由国内规模最大、最著名的动画公司中的一线技术骨干及高校教师组成，公司高手的实践经验能使你掌握目前最先进的动画制作技术，掌握高手制作三维动画的奥秘；而来自一线的教师则最了解教师与学生需要什么。

4.教学方式 本教材从应用角度出发，从易到难、深入浅出、图文并茂、内容翔实。表现手法上既有卡通也有写实，让学生在熟练掌握3dsMax的同时，还能了解最时尚的Zbrush软件，以及各种插件在三维动画短片制作中的应用，并了解三维动画短片制作的行业标准。

本教材介绍最新版本的3dsMax2010的各个界面及功能，但在许多场合主要还是使用目前应用最广、性能最稳定的3dsMax9版本来进行讲解。

本教材由霍建亭、姚增辉主编，瑜林、杨坤、自魏、徐青、史爱军、薛鸣一参加编写。

本教材经王亮伟先生审稿，他对本书提出了中肯的修改意见，在此表示感谢。

## <<3ds Max动画制作与案例应用>>

### 内容概要

《3ds Max动画制作与案例应用》用模块的方式编排，以任务为载体，将知识点有机地分布到各项任务的任务去，每个项目分成一个或多个模块，各个教学模块可分可合，适合项目化教学。

每个项目的教学都有详细的操作步骤，学生只需按照步骤进行操作，就可掌握3dsMdx的知识点和操作技能。

通过学习，学生了解二维动画短片完整的制作流程，掌握三维动画的制作技巧，能将各种动画串接起来，有利于发挥想象力。

教材实例选择了人工建造的恐龙园和虚拟的侏罗纪时代原始森林，并以虚拟的侏罗纪故事为线索，将所学的知识、实例串接起来，从而制作出自己的动画短片，让学生在获得成就感，仿佛置身于美妙的虚拟三维世界之中，有效地提高了他们的学习兴趣及技能水平。

《3ds Max动画制作与案例应用》可作为中、高等职业学校的教材，也可以作为并类动漫培训班的教材。

## <<3ds Max动画制作与案例应用>>

### 书籍目录

第一章 3ds Max基础知识1.1 3ds Max概述1.2 用户界面1.3 视口大小、布局和显示方式1.4 工具栏1.5 命令面板1.6 对话框1.7 状态区域和提示行1.8 时间控制1.9 视口导航控制按钮1.10 小结第二章 修改器的应用2.1 恐龙蛋的制作（一）2.2 过山车的制作（一）第三章 场景建模3.1 浮雕柱子的制作（一）3.2 制作卡通城堡（一）3.3 河流模型的制作及贴图的使用3.4 树的制作（一）第四章 角色建模4.1 卡通恐龙的制作（一）4.2 猴头的制作4.3 写实恐龙的制作（一）第五章 材质贴图5.1 恐龙蛋的制作（二）5.2 浮雕柱子的制作（二）5.3 云彩的制作5.4 制作卡通城堡（二）5.5 树的制作（二）第六章 灯光与摄像机6.1 灯光类型、参数介绍6.2 灯光特技应用6.3 三点布光6.4 摄像机类型、参数介绍6.5 摄像机参数的调整及技巧第七章 基础动画7.1 摄像机动画7.2 过山车的制作（二）7.3 木头人动画7.4 卡通恐龙的制作（二）7.5 卡通恐龙的制作（三）第八章 高级动画8.1 写实恐龙的制作（二）8.2 写实恐龙的制作（三）第九章 高级应用组合9.1 虎纹的制作9.2 龙翼的制作9.3 火山的制作9.4 飞龙的制作9.5 草地的制作

## 章节摘录

Auto (自动关键点) 按钮用来打开或者关闭动画模式。  
时间控制按钮中的输入数据框用来将动画移动到指定的帧。

按钮用来在屏幕上播放动画。

当Auto按钮按下后, 在非第0帧给对象设置的任何变化将会被记录成动画。

例如, 按下Auto按钮并移动该对象, 就将创建对象移动的动画。

使用3ds: Max时, 会发现需要经常放大显示场景的某些特殊部分, 以便进行细节调整。

计算机屏幕的右下角是视口导航控制按钮, 如图19-1所示。

使用这些按钮可以用各种方法放大和缩小场景。

放大 / 缩小 (Zoom) : 放大或者缩小激活的视口。

放大 / 缩小所有视口 (ZoomAll) : 放大 / 缩小所有视口。

置缩放到范围或者将选择的对象缩放到范围 (Zoom Extents和Zoom ExtentsSelected) : 这个按钮有两个选项。

第一个按钮是灰色的, 它将激活的视口中的所有对象以最大的方式显示; 第二个按钮是白色的, 它只将激活的视口中的选择对象以最大的方式显示。

将所有视口缩放到范围或者将选择的对象在所有视口中缩放到范围 (Zoom.Extents All和Zoom Extents SelectedAll) : 这个弹出按钮有两个选项。

第一个按钮是灰色的, 它将所有视口中的所有对象以最大的方式显示; 第二个按钮是白色的, 它只将所有视口中的选择对象以最大的方式显示。

区域缩放 (RegionZoom) : 缩放视口中的指定区域。

目平移 (Pan) : 沿着任何方向移动视口。

## <<3ds Max动画制作与案例应用>>

### 编辑推荐

《3ds Max动画制作与案例应用》是计算机应用与软件技术专业教学用书。

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>