

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max 9动画制作基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787300101798

10位ISBN编号：7300101798

出版时间：2009-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：文东，赵建功 编

页数：296

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

市场经济的发展要求高等职业院校能培养具有操作技能的应用型人才。所谓有操作技能的应用型人才，是指能将专业知识和相关岗位技能应用于所从事的专业和工作实践的专门人才。

有操作技能的应用型人才培养应强调以专业知识为基础，以职业能力为重点，知识能力素质协调发展。在具体的培养目标上应强调学生综合素质和操作技能的培养，在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面都应以知识在实际岗位中的应用为重点。

近年来，已经出版的一些编写得较好的培养操作技能的应用型教材，受到很多高职高专师生的欢迎。

随着IT技术的不断发展，行业应用的不断拓宽，原有的应用型教材很难满足时代发展的需要，特别是已有教材中，与行业背景、岗位需求紧密结合，以项目实训为特色的教材还不是很多，而这种突出项目实训、培养操作技能的应用型教材正是当前高等职业院校迫切需要的。

为此，在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下，以培养动手能力强、符合用人单位需求的熟练掌握操作技能的应用型人才为宗旨，我们组织职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套计算机操作技能与项目实训示范性教程——国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材。

本套丛书重点放在“基础与项目实训”上（基础指的是相应课程的基础知识和重点知识，以及在实际项目中会应用到的知识，基础为项目服务，项目是基础的综合应用）。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求。在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“精品”意识，力争打造出一套满足现代高等职业教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

内容概要

《国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材：中文3ds max 9动画制作基础与项目实训》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常用功能和使用方法进行了讲解，还主要介绍了利用3ds Max 9进行3D创作的方法，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，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。

《国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材：中文3ds max 9动画制作基础与项目实训》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。

书籍目录

第1章 3dsMax9基础知识1.1 3dsMax概述1.2 3dsMax9的功能介绍1.3 3dsMax9的工作界面1.4 文件操作1.4.1 打开文件1.4.2 保存文件1.4.3 合并文件1.4.4 导入, 导出文件1.4.5 重新设置文件1.5 单位设置1.6 视图操作1.6.1 选择视图1.6.2 控制视图1.7 自定义3dsMax9的工作界面1.7.1 设置工具栏1.7.2 设置快捷键1.7.3 设置界面颜色1.8 课后习题第2章 基础模型的创建与编辑2.1 认识三维模型2.2 几何体创建时的调整2.2.1 确定创建几何体的工具2.2.2 对象名称和颜色2.2.3 精确创建2.2.4 参数的修改2.3 创建标准基本体2.3.1 创建长方体2.3.2 创建圆柱体2.3.3 创建球体2.3.4 创建管状体2.3.5 创建茶壶2.4 创建扩展基本体2.4.1 创建切角长方体2.4.2 创建切角圆柱体2.4.3 创建异面体2.5 编辑修改器堆栈的使用2.5.1 堆栈的基本功能及使用2.5.2 塌陷堆栈2.6 二维建模的意义2.7 创建二维图形2.7.1 创建线2.7.2 创建矩形2.7.3 创建圆形2.7.4 创建椭圆2.7.5 创建星形2.7.6 创建螺旋线2.7.7 创建文字2.8 建立二维复合造型2.9 二维编辑修改器——编辑样条线2.9.1 “顶点”选择集的修改2.9.2 “分段”选择集的修改2.9.3 “样条线”选择集的修改2.10 上机实训2.10.1 咖啡杯2.10.2 文件夹2.10.3 元宝2.11 课后习题第3章 对象的基本操作3.1 对象的选择3.1.1 用鼠标直接选择3.1.2 按名称选择3.1.3 用选择区域工具选择3.2 对象的变换3.2.1 对象的移动3.2.2 对象的旋转3.2.3 对象的缩放3.2.4 变换对象的轴3.2.5 对象的对齐3.3 对象的复制3.3.1 使用“克隆”命令3.3.2 配合Shift键拖动3.3.3 使用“镜像”命令3.3.4 使用“阵列”命令3.3.5 使用“快照”复制3.3.6 使用“间隔工具”复制3.4 对象的成组3.4.1 组的创建与分解3.4.2 组的打开与关闭3.5 对象的链接3.5.1 父体、子体、根和层级的关系3.5.2 构建对象间的链接3.5.3 解除链接对象3.5.4 查看链接的层次关系3.6 设置对象的属性3.6.1 查看对象的基本信息3.6.2 设置对象的渲染属性3.6.3 设置运动模糊效果3.7 上机实训3.7.1 快照——户外休闲椅3.7.2 阵列——篮球筐3.8 课后习题第4章 基本编辑操作4.1 编辑修改器4.1.1 挤出修改器4.1.2 车削修改器4.1.3 倒角修改器4.1.4 弯曲修改器4.1.5 噪波修改器4.1.6 拉伸修改器4.1.7 FFD编辑修改器4.1.8 网格平滑修改器4.1.9 扭曲修改器4.2 复合对象工具4.2.1 布尔运算4.2.2 放样4.3 上机实训4.3.1 组合编辑——组合器械4.3.2 鼠标的制作4.4 课后习题第5章 网格建模5.1 网格建模编辑修改器5.1.1 “顶点”层级5.1.2 “边”层级5.1.3 “面”层级5.1.4 “元素”层级5.2 上机实训——抽水马桶5.3 课后习题第6章 NURBS建模6.1 创建NURBS模型6.1.1 创建NURBS曲线6.1.2 创建NURBS曲面6.1.3 修改NURBS曲线6.2 NURBS工具的应用6.2.1 创建变换曲面和偏移曲面6.2.2 创建混合曲面6.2.3 创建挤出曲面6.2.4 创建车削曲面6.2.5 创建U向放样曲面6.2.6 创建封口曲面6.2.7 创建单轨扫描曲面和双轨扫描曲面6.3 上机实训——中世纪武士头盔的制作6.4 课后习题第7章 材质与贴图7.1 材质编辑器7.1.1 材质概述7.1.2 材质编辑器简介7.1.3 材质编辑器的界面7.1.4 将材质指定到对象上7.2 基本材质的参数设置7.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏7.2.2 “Blinn基本参数”卷展栏7.3 贴图通道7.3.1 漫反射颜色贴图通道7.3.2 不透明度贴图通道7.3.3 凹凸贴图通道7.3.4 反射贴图通道7.4 贴图类型7.4.1 位图贴图7.4.2 平铺贴图7.4.3 噪波贴图7.5 上机实训7.5.1 多维次物体——酒包装7.5.2 文件柜材质的设置7.6 课后习题第8章 灯光与摄影机8.1 灯光的基础知识8.2 灯光的类型8.2.1 泛光灯8.2.2 聚光灯8.3 摄影机8.4 上机实训——摄影机与灯光阴影8.5 课后习题第9章 动画9.1 动画的概念及分类9.2 制作基本动画9.3 粒子系统9.3.1 超级喷射9.3.2 喷射9.3.3 粒子阵列9.4 上机实训9.4.1 喷射粒子——下雨9.4.2 镜头光斑——太阳耀斑9.4.3 粒子系统——礼花9.4.4 弯曲工具——展开的画9.5 课后习题第10章 项目实训——常用三维文字的制作10.1 浮雕文字10.1.1 创建文本10.1.2 创建摄影机和灯光10.2 沙砾金文字10.2.1 创建文本10.2.2 创建摄影机和灯光10.3 波浪字10.4 卷页字10.4.1 创建文本10.4.2 动画的设置10.4.3 创建摄影机和灯光10.5 课后习题第11章 项目实训——工装效果图的制作11.1 展厅的制作11.1.1 展厅框架的制作11.1.2 调整摄影机窗口11.1.3 合并模型11.1.4 创建灯光11.1.5 输出效果图11.2 会议室的制作11.2.1 会议室框架的制作11.2.2 合并模型并创建摄影机11.2.3 创建灯光第12章 项目实训——家装效果图的制作12.1 室内框架的制作12.1.1 地板和地板线的制作12.1.2 墙体的制作12.1.3 门框的制作12.1.4 踢脚线的制作12.1.5 阳台的制作12.1.6 影视墙的制作12.1.7 顶的制作12.2 合并模型并创建灯光12.3 设置渲染输出12.4 后期处理12.4.1 调整图像的大小和明度12.4.2 添加装饰素材12.4.3 制作窗外的景物12.4.4 存储、输出后期效果第13章 项目实训——星空的制作13.1 配置动画时间13.2 设置星空背景13.3 模拟银河效果13.4 制作地球13.5 模拟月亮的效果13.6 创建摄影机13.7 制作地球周围的云层13.8 转动的地球13.9 设置发光气体13.10 创建模拟太阳的灯光13.11 渲染输出第14章 项目实训——电视栏目片头的制作14.1 场景的构建14.1.1 配置动画时间14.1.2 创建标志和标题14.2 设置动画14.2.1 设置标志和标题动

画14.2.2 创建摄影机动画14.2.3 绘制直线并为其设簧动画14.2.4 创建背景动画14.2.5 创建辅助点并设置动画14.3 设置场景事件14.3.1 添加事件14.3.2 设置图像过滤事件14.4 渲染输出第15章 课程设计15.1 制作羽毛球拍15.2 为组合书架添加摄影机和灯光15.3 制作光影文字效果15.4 制作火焰拖尾效果附录 习题答案

章节摘录

NURBS曲面同样也分为两种：点曲面和CV曲面。

点曲面可以交互地调整曲面，并且可以避免复杂混乱的控制点遮住工作区域，因此在创建诸如人体模型等高级生物时会更容易一些。

在创建命令面板中单击“几何体”按钮，在下面的列表中选择“NURBS曲面”选项，单击“点曲面”按钮，然后在视图中单击鼠标左键创建编辑点并拖曳出平面，从而创建出编辑点曲面，如图6-5所示。

CV曲面采用控制点来调整曲率，对曲面形状影响较小，所以它适合对曲面进行细微调整。

在创建命令面板中单击“几何体”按钮，在下面的列表中选择“NURBS曲面”选项，单击“CV曲面”按钮，然后在视图中单击鼠标左键创建控制点并拖曳出平面，从而创建出控制点NURBS曲面，如图6-6所示。

编辑推荐

《中文3ds Max9动画制作基础与项目实训》由Autodesk软件教育专家和资深动画设计师联袂策划和编写。

基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识。

精选5个综合实训项目及4个课程设计，便于巩固知识、学以致用。

为教师提供教学资源包（1DVD），更多教学资源，方便教学。

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>