

<<中文版3ds Max 2011三维动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2011三维动画创作实训教程>>

13位ISBN编号：9787302243397

10位ISBN编号：7302243395

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：郑强

页数：290

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

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，它的根本任务是培养生产、建设、管理和服务第一线需要的德、智、体、美全面发展的高等技术应用型专门人才，所培养的学生在掌握必要的基础理论和专业知识的基础上，应重点掌握从事本专业领域实际工作的基本知识和职业技能，因此与其对应的教材也必须有自己的体系和特色。

为了顺应当前我国高职高专教育的发展形势，配合高职高专院校的教学改革和教材建设，进一步提高我国高职高专教育教材质量，在教育部的指导下，清华大学出版社组织出版了“新世纪高职高专规划教材”。

为推动规划教材的建设，清华大学出版社组织并成立“新世纪高职高专规划教材编审委员会”，旨在对清华版的全国性高职高专教材及教材选题进行评审，并向清华大学出版社推荐各院校办学特色鲜明、内容质量优秀的教材选题。

教材选题由个人或各院校推荐，经编审委员会认真评审，最后由清华大学出版社出版。

编审委员会的成员皆来源于教改成效大、办学特色鲜明、师资实力强的高职高专院校和普通高校，教材的编写者和审定者都是从事高职高专教育第一线的骨干教师和专家。

编审委员会根据教育部最新文件政策，规划教材体系，“以就业为导向”，以“专业技能体系”为主，突出人才培养的实践性、应用性的原则，重新组织系列课程的教材结构，整合课程体系；按照教育部制定的“高职高专教育基础课程教学基本要求”，教材的基础理论以“必要、够用”为度，突出基础理论的应用和实践技能的培养。

“新世纪高职高专规划教材”具有以下特点。

(1) 前期调研充分，适合实际教学。

本套教材在内容体系、系统结构、案例设计、编写方法等方面进行了深入细致的调研，目的是在教材编写前充分了解实际教学需求。

(2) 精选作者，保证质量。

本套教材的作者，既有来自院校一线的授课老师，也有来自IT企业、科研机构等单位的资深技术人员。

通过老师丰富的实际教学经验和技术人员丰富的实践工程经验相融合，为广大师生编写适合教学实际需求的高质量教材。

(3) 突出能力培养，适应人才市场要求。

本套教材注重理论技术和实际应用的结合，注重实际操作和实践动手能力的培养，为学生快速适应企业实际需求做好准备。

(4) 教材配套服务完善。

对于每一本教材，我们在出版的同时，都将提供完备的PPT教学课件、案例的源程序、相关素材文件、习题答案等内容，并且提供实时的网络交流平台。

高职高专教育正处于新一轮改革时期，从专业设置、课程体系建设到教材编写，依然是新课题。

清华大学出版社将一如既往地出版高质量的优秀教材，并提供完善的教材服务体系，为我国的高职高专教育事业作出贡献。

<<中文版3ds Max 2011三维动画>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了autodesk公司最新推出的、面向国内用户的全新三维动画制作软件——中文版3ds max 2011的使用方法和操作技巧。

全书共分13章，分别介绍了中文版3ds max 2011的工作界面、创建基础三维图形、对象的操作、二维图形建模方法、使用常用修改器命令、复合建模方式、高级建模方式、设计材质和贴图、灯光与摄影机、3d动画技术、制作角色动画、空间扭曲和粒子系以及渲染与特效等内容。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合于高职高专院校、成人高等学校相关专业的优秀教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

书籍目录

第1章 熟悉3ds max 2011 1.1 3ds max简介及应用领域 1.2 3ds max 2011的工作界面 1.3 3ds max 2011的有关概念 1.4 自定义3ds max 2011工作环境 1.5 上机实战 1.6 习题 第2章 创建基础三维图形 2.1 创建标准基本体 2.2 扩展基本体的创建 2.3 调整创建的基本体 2.4 上机实战 2.5 习题 第3章 对象的操作 3.1 设置段落格式 3.2 对象的基本变换 3.3 复制对象 3.4 使用组管理对象 3.5 对象的排列和对齐 3.6 上机实战 3.7 习题 第4章 二维图形建模方法 4.1 创建二维图形 4.2 创建扩展样条线图形 4.3 编辑二维模型 4.4 上机实战 4.5 习题 第5章 使用常用修改器命令 5.1 使用[修改]命令面板 5.2 常用修改器命令 5.3 上机实战 5.4 习题 第6章 复合建模方式 6.1 放样建模 6.2 编辑放样对象 6.3 挤出建模 6.4 车削建模 6.5 上机实战 6.6 习题 第7章 高级建模方式 7.1 可编辑网格建模 7.2 可编辑多边形建模 7.3 nurbs建模 7.4 上机实战 7.5 习题 第8章 设计材质与贴图 8.1 材质与贴图基础 8.2 常用材质类型 8.3 常用贴图类型 8.4 常用贴图方式 8.5 上机实战 8.6 习题 第9章 灯光与摄影机 9.1 灯光 9.2 摄影机 9.3 上机实战 9.4 习题 第10章 3d动画技术 10.1 动画制作基础 10.2 制作关键点动画 10.3 使用轨迹视图编辑动画 10.4 动画层的应用 10.5 动画层的合成与输出 10.6 上机实战 10.7 习题 第11章 制作角色动画 11.1 角色动画基础 11.2 正向运动原理及应用 11.3 反向运动原理及应用 11.4 创建并编辑骨骼 11.5 character studio功能 11.6 上机实战 11.7 习题 第12章 空间扭曲和粒子系统 12.1 空间变形 12.2 非事件驱动粒子系统 12.3 粒子流 12.4 上机实战 12.5 习题 第13章 渲染与特效 13.1 渲染 13.2 添加环境雾效 13.3 创建燃烧效果 13.4 体积光 13.5 上机实战 13.6 习题

章节摘录

插图：在【火效果参数】卷展栏中，主要选项的作用如下。

【失去Gizmo】按钮：单击该按钮可以选定场景中的一个线框，该线框将出现在右侧的下拉列表中，从中可以选择多个线框。

若用户要将线框从列表中去掉，可以选中它们并单击【移除Gizmo】按钮。

【颜色】选项区域：该选项区域包括【内部颜色】、【外部颜色】和【烟雾颜色】共3个选项。

其中【烟雾颜色】选项仅在选中了【爆炸】复选框时才可用。

默认红色和黄色可以产生真实的火焰效果。

【图形】选项区域：该选项区域包括【火舌】和【火球】两个单选按钮供选择，火舌可以产生火焰纹理，而火球图形显得更圆、更蓬松一些。

【拉伸】文本框用于沿z轴方向对单个火焰进行拉伸。

【规则性】文本框用于决定填充大气装置的数值。

【特性】选项区域：【火焰大小】文本框中的值将会影响每个单独火焰的大小。

【火焰细节】文本框中的值将控制每个火焰边缘的尖锐程度，值的范围可以从0调整到10。

【密度】文本框中的值决定了每个火焰在中部的厚度，较高的值可以使这些火焰的中心显得明亮，而较低的值则会产生较为稀薄、纤细的火焰效果。

【采样数】文本框用于设置采样效果的速率，提高该文本框中的数值将可以得到更加清晰的效果，但同时也会增加渲染时间。

【动态】选项区域：【相位】文本框中的值决定了火焰燃烧的宽度范围。

【漂移】文本框中的值用于设置火焰的高度。

、【爆炸】选项区域：该选项区域主要用于将火焰变成爆炸。

当选中了【爆炸】复选框之后，燃烧即可被设置为爆炸。

用户可在【设置爆炸相位曲线】对话框中设置爆炸的开始和结束时间，单击【设置爆炸】按钮可以打开这个对话框。

【烟雾】复选框用于设置【相位】值在100~200之间时烟雾的颜色。

【剧烈度】文本框可以设置火焰变形的搅动强度，大于1.0的值可以使搅动加快，小于1.0的值可以使搅动减慢。

编辑推荐

《3ds Max 2011三维动画创作实训教程(中文版)》：基础理论 - 实用案例+上机实战 - 巩固习题，以任务驱动方式，按教学实际需要取材谋篇，典型的案例应用，在提高能力同时融会贯通，PPT电子教案及素材免费下载，专业的网站支持。

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>