

<<3ds Max三维动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787505890312

10位ISBN编号：750589031X

出版时间：2010-2

出版时间：经济科学出版社

作者：宋俊辉，王重阳 主编

页数：218

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>

## 内容概要

本书采用项目教学的方式进行编写，全书共分10个项目，每个项目由若干个任务组成，每个任务为一个教学单元，按照一个教学单元组织相关知识点，并结合知识点介绍任务的完成方法，用任务带动知识点的学习。

每项任务都由任务要求、操作步骤和相关知识三部分组成。

本书将材质、灯光与摄像机等相关知识有机地融合在各个任务中，充分注意保证知识的相对完整性和系统性，以利于教学和自学。

在教学中，可以一边做实例，一边学习相关知识，将它们有机地结合在一起，可以达到事半功倍的效果。

本书循序渐进，图文并茂，理论与实际制作相结合，可使读者在阅读学习时不仅知其然，而且知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平。

教师可以得心应手地使用本书进行教学，学生也可以使用本书进行自学。

## 书籍目录

项目1 初识3ds Max 任务1 了解3ds Max的魅力特色 1.1.1 应用领域 1.1.2 特点优势 任务2 初识3ds Max 2009 1.2.1 3ds Max 2009对系统的要求 1.2.2 3ds Max 2009新增功能 任务3 操作3ds Max 2009 1.3.1 启动3ds Max 2009 1.3.2 认识3ds Max 2009的主界面 1.3.3 退出3ds Max 2009 项目小结 思考与练习

项目2 厨房一角 任务1 制作盖帘 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作馒头 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作环境背景 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目3 一篮子苹果 任务1 制作水果篮 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作苹果 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作苹果装篮的动画 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目4 茶壶倒水 任务1 制作盘子 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作茶杯 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作倒水动画 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目5 乒乓球动画 任务1 制作乒乓球 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作乒乓球拍 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作打乒乓球动画 任务要求 操作步骤 相关知识 任务4 布置场景背景 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目6 洗护用品 任务1 制作洗发水 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作洗发水环境背景 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作护肤脂 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目7 一组装饰画 任务1 制作装饰画框 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作相框 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作贴墙画 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目8 书房一角 任务1 制作一本杂志 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作一本书 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作摄影机动画 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目9 制作饰品 任务1 制作项链 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作耳坠 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作戒指 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

项目10 字效 任务1 制作金属字 任务要求 操作步骤 相关知识 任务2 制作摄影机光晕字动画 任务要求 操作步骤 相关知识 任务3 制作发光文字 任务要求 操作步骤 相关知识 项目小结 思考与练习

## 章节摘录

## (3) 缩放对象。

长时间单击工具栏中的“选择并均匀缩放”按钮，可以弹出缩放工具下拉列表框，其中有“选择并均匀缩放”、“选择并非均匀缩放”和“选择并挤压”3种缩放工具。

“选择并均匀缩放”工具：可以沿三个坐标轴向以相同比例缩放对象，并同时保持对象的原始比例。

“选择并非均匀缩放”工具：可以根据选择的坐标轴向以非均匀方式缩放对象。

“选择并挤压”工具：在选择坐标轴向上按比例缩小对象时，非选择坐标轴向会均匀地按比例放大；在选择坐标轴向上按比例放大对象时，非选择坐标轴向会均匀地按比例缩小。

2. 复制对象 在制作三维动画过程中，有时会使用相同或相似的模型，如果重复创建会增加操作的烦琐性，这时可以通过3ds Max中复制或批量复制的操作创建相同或相似的模型，以节省制作的时间。通过命令或工具复制的模型与原模型有“复制”、“参考”和“实例”3种关系。

“复制”关系：复制模型虽然克隆于原模型，但是却完全独立于原模型。原模型的任何修改不会影响到复制模型，而复制模型的修改也同样不会影响到原模型。

“实例”关系：“实例”关系是一种双向关联关系，表现为复制模型与原模型之间相互影响，即修改复制模型或原模型都会随之改变对方。

“参考”关系：“参考”关系是一种单向关联关系，表现为原模型与复制模型的影响，即指修改原模型时复制模型也会随之一起改变，而修改复制模型则对原模型没有任何影响。

## (1) 通过菜单命令复制对象。

在场景对话框中选择需要被复制的对象，再选择“编辑”—“克隆”命令，打开“克隆选项”对话框，如图2.42所示。

在该对话框中，可以在“对象”选项组中选择复制对象与原对象的关系；在“名称”文本框中设置复制对象的名称；在“控制器”选项组中选择以复制和实例化对象的子对象的变换控制器（只有选择对象包含两个或多个层次链接对象时，该选项组才可以使用）。

设置完成后单击“确定”按钮，即可在原对象位置创建一个新对象。

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>