

<<3ds Max 应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 应用教程>>

13位ISBN编号：9787800007484

10位ISBN编号：7800007480

出版时间：2008-11

出版单位：印刷工业出版社有限公司

作者：房晓溪 主编

页数：222

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>

<<3ds Max 应用教程>>

前言

3ds Max是当今世界上应用领域最广、使用人数最多的三维动画制作软件。

本书采用实例引导的方式，循序渐进地讲解了3ds Max软件的功能和使用方法。

全书共分为八章，通过多个经典实例详尽介绍了3ds Max的用户界面、各种设计概念、对象的基本操作、创建简单的平面对象、创建三维参数几何体、放样建模、NURBS建模、创建简单的三维动画、布置场景灯光效果、为动画添加摄像机、空间扭曲与环境效果、粒子系统与空间扭曲、编辑与应用、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。

本书图文并茂，实例丰富，实用性强，在每一章后面都配有相应的习题，使读者在学完后能及时复习。

该书的特点是针对性强，可以帮助3ds Max的初级学习者掌握科学的学习方法。

既可作为高等院校计算机专业、动画专业教材，又可供相关人士参考和社会相关领域培训班用作教材。

由于本书编写时间仓促，书中难免有疏漏，敬请广大读者提出建议和意见。

编者2008年10月

<<3ds Max 应用教程>>

内容概要

《3ds Max应用教程》共分八章，详细讲解了3ds Max游戏制作三维空间和形体的创建、3ds Max二维形体的创建以及向三维形体转换的方法、3ds Max放样的编辑和修改、贴图坐标和贴图展开、游戏材质的编辑和基本类型、制作游戏道具实例的方法和技巧、灯光和摄影机的定位以及操作、3ds Max中动画界面有关动画制作的方法和技巧。

每章后面附有思考与练习题，以加深读者对所学内容的理解。

《3ds Max应用教程》结构清晰、内容全面、实例丰富，可作为相关设计院校动画专业的教材选用，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

<<3ds Max 应用教程>>

作者简介

房晓溪，中国动漫游戏教材第一人。

房晓溪教授简介现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家湖北省动漫家协会主席华中师范大学武汉传媒学院动画学院院长中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家,游戏引擎设计专家,中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家3DVIA Virtools China Chief Consultant法国Virtools 中国首席顾问专家金龙奖评委知音集团《知音漫客》顾问中国动漫游戏课程体系设计者.创作多部《可可西里》、《网上斗地主》、《虚拟反恐》等多款网络游戏动漫游戏作品.西藏大型民族网络游戏和百集动画片项目《格萨尔》：总策划,总设计师、总导演。

参与制作了《风云决》《战无双》等动漫影视作品.1999-2003在四川大学、成都信息工程学院等多所高校任教2004-2006任北京电影学院教授美国TORQUE引擎中国技术专家。

出版的52部专著被国内高校作为经典教材采用。

<<3ds Max 应用教程>>

书籍目录

第1章 3D游戏制作基础 1.1 空间维度和形体结构 1.2 3ds Max简介 1.3 视图操作 1.4 界面介绍
1.5 体的选择与变换 1.6 创建对象 1.7 创建扩展几何模型 1.8 创建二维几何模型 1.9 复制对象
第2章 2D形体创建及编辑 2.1 修改对象 2.2 二维转化为三维模型 2.3 放样对象 第3章 放样的编辑
和修改 3.1 变形修改器 3.2 三维模型的形状调整 3.3 重铁铸刀 第4章 UVW坐标和UVW分展 4.1
UVW坐标 4.2 贴图的五种常用映射方式 4.3 无须指定映射坐标情况 4.4 高级材质 4.5 UV制作
4.6 为模型贴图 第5章 游戏材质 5.1 材质编辑器 5.2 标准材质 5.3 贴图通道 5.4 常用贴图 第6章
实例制作——制作魔法权杖 第7章 灯光和摄像机 7.1 灯光 7.2 摄像机 第8章 动画界面和动作画板
8.1 动画界面 8.2 轨迹视图

<<3ds Max 应用教程>>

章节摘录

第1章 3D游戏制作基础美术是基础，软件是工具，对于游戏画面制作过程，这两者缺一不可。而要想成为一个优秀的游戏美术制作人员，除了必须有深厚的美术功底以外，掌握好软件运用就显得非常重要了。

在当今大部分游戏制作公司中，3D美术制作采用的三维软件都是3dsMax。这一章主要讲述的就是3dsMax软件运用的基础。

1.1 空间维度和形体结构在学习3dsMax之前，有必要了解一下空间维度和形体结构。

游戏形象制作是整个游戏开发过程中负责视觉形象传达的重要组成部分，包括角色形象、道具形象和场景形象三部分。

其制作过程是使用三维软件将模型塑造起来，然后才是贴图的绘制和动作的编排。

在学习三维软件的基本操作之前，先理解三度空间的概念是很有必要的。

在几何学里，一个形体（比如说立方体）是由8个点、12条棱边（线）和6个面组成，那么点、线、面就是构成这个立方体的基本元素，这是一个观念性的概念。

在现实的空间中看不到任何真正的点、线、面的存在，给人有实在感受的就是“体”的存在，我们无法找到没有任何厚度的东西，大到宇宙中的星系、星云，小到原子，甚至夸克，这是一切物质在其空间范围的真实属性，即三维实体。

其表现方式是具有高度、长度和纵深度，是实实在在的物体。

比如手中的书本，是可以被触摸的，不仅仅是几何学中体的概念。

<<3ds Max 应用教程>>

编辑推荐

《3ds Max应用教程》采用实例引导的方式，循序渐进地讲解了3ds Max软件的功能和使用方法。

<<3ds Max 应用教程>>

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>