

<<边做边学>>

图书基本信息

书名：<<边做边学>>

13位ISBN编号：9787115262899

10位ISBN编号：7115262896

出版时间：2011-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘增秀，陈娟 主编

页数：224

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>

<<边做边学>>

内容概要

本书全面系统地介绍了3ds Max的各项功能和动画制作技巧,内容包括初识3ds Max 9、创建基本几何体、二维图形的创建、三维模型的创建、复合对象的创建、材质贴图、灯光与摄影机、基础动画、粒子系统与空间扭曲、动力学系统、环境特效动画、高级动画设置等。

本书采用案例编写形式,体现“边做边学”的教学理念,不仅让学生在做的过程中熟悉、掌握软件功能,而且加入了案例的设计理念等分析内容,为学生今后走上工作岗位打下基础。本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件,以利于教师授课,学生练习。

本书可作为中等职业学校计算机平面设计、数字媒体技术应用等专业3ds Max课程的教材,也可作为相关人员的参考用书。

<<边做边学>>

书籍目录

第1章 初识3ds Max 9

1.1 动画设计概述

1.1.1 【操作目的】

1.1.2 【操作步骤】

1.1.3 【相关工具】

1.2 ds Max 9的操作界面

1.2.1 【操作目的】

1.2.2 【操作步骤】

1.2.3 【相关工具】

1. 3ds Max 9操作界面简介

2. 菜单栏

3. 工具栏

4. 命令面板

5. 工作区

6. 视图控制区

7. 状态栏

1.3 ds Max 9的坐标系统

1.3.1 【操作目的】

1.3.2 【操作步骤】

1.3.3 【相关工具】

坐标系统

1.4 对象的选择方式

1.4.1 【操作目的】

1.4.2 【操作步骤】

1.4.3 【相关工具】

1. 选择物体的基本方法

2. 区域选择

3. 编辑菜单选择

4. 物体编辑成组

1.5 对象的变换

1.5.1 【操作目的】

1.5.2 【操作步骤】

1.5.3 【相关工具】

1. 移动物体

2. 旋转物体

3. 缩放物体

1.6 对象的复制

1.6.1 【操作目的】

1.6.2 【操作步骤】

1.6.3 【相关工具】

1. 复制对象的方式

2. 复制对象的操作

3. 镜像复制

4. 间隔复制

5. 阵列复制

<<边做边学>>

1.7 捕捉工具

1.7.1 【操作目的】

1.7.2 【操作步骤】

1.7.3 【相关工具】

1. 三种捕捉工具

2. 捕捉开关

3. 角度捕捉

4. 百分比捕捉

5. 捕捉工具的参数设置

1.8 对齐工具

1.8.1 【操作目的】

1.8.2 【操作步骤】

1.8.3 【相关工具】

1.9 撤销和重做命令

1.9.1 【操作目的】

1.9.2 【操作步骤】

1.9.3 【相关工具】

1.10 物体的轴心控制

1.10.1 【操作目的】

1.10.2 【操作步骤】

1.10.3 【相关工具】

1. 使用轴心点

2. 使用选择中心

3. 使用变换坐标中心

第2章 创建基本几何体

2.1 冰块

2.1.1 【案例分析】

2.1.2 【设计理念】

2.1.3 【操作步骤】

2.1.4 【相关工具】

“长方体”工具

2.1.5 【实战演练】门墩

2.2 笔筒和铅笔

2.2.1 【案例分析】

2.2.2 【设计理念】

2.2.3 【操作步骤】

1. 笔筒的制作

2. 铅笔的制作

2.2.4 【相关工具】

1. “圆柱体”工具

2. “管状体”工具

3. “圆锥体”工具

2.2.5 【实战演练】草坪灯

2.3 综合演练——石头的制作

2.4 综合演练——茶几的制作

<<边做边学>>

第3章 二维图形的创建

3.1 倒角文字

3.1.1 【案例分析】

3.1.2 【设计理念】

3.1.3 【操作步骤】

3.1.4 【相关工具】

文本工具

3.1.5 【实战演练】五星

3.2 手链

3.2.1 【案例分析】

3.2.2 【设计理念】

3.2.3 【操作步骤】

3.2.4 【相关工具】

1. “矩形”工具

2. “圆”工具

3.2.5 【实战演练】蚊香

3.3 蜡烛

3.3.1 【案例分析】

3.3.2 【设计理念】

3.3.3 【操作步骤】

3.3.4 【相关工具】

“线”工具

3.4 综合演练——中式吊灯的制作

3.5 综合演练——吧椅的制作

第4章 三维模型的创建

4.1 酒杯

4.1.1 【案例分析】

4.1.2 【设计理念】

4.1.3 【操作步骤】

4.1.4 【相关工具】

1. “车削”修改器

2. “涡轮平滑”修改器

4.1.5 【实战演练】花瓶

4.2 衣架

4.2.1 【案例分析】

4.2.2 【设计理念】

4.2.3 【操作步骤】

4.2.4 【相关工具】

1. “编辑样条线”修改器

2. “倒角”修改器

4.2.5 【实战演练】螺丝

4.3 苹果

4.3.1 【案例分析】

4.3.2 【设计理念】

4.3.3 【操作步骤】

4.3.4 【相关工具】

“编辑网格”修改器

<<边做边学>>

4.3.5 【实战演练】叶子

4.4 综合演练——烟灰缸的制作

4.5 综合演练——中式落地灯的制作

第5章 复合对象的创建

5.1 骰子

5.1.1 【案例分析】

5.1.2 【设计理念】

5.1.3 【操作步骤】

5.1.4 【相关工具】

1. ProBoolean工具

2. “可编辑多边形”修改器

5.1.5 【实战演练】时尚凳

5.2 盆栽

5.2.1 【案例分析】

5.2.2 【设计理念】

5.2.3 【操作步骤】

5.2.4 【相关工具】

“放样”工具

5.2.5 【实战演练】牵牛花

5.3 综合演练——坝的制作

5.4 综合演练——钻头的制作

第6章 材质与贴图

6.1 白色瓷器质感

6.1.1 【案例分析】

6.1.2 【设计理念】

6.1.3 【操作步骤】

6.1.4 【相关工具】

1. 认识“材质编辑器”

2. “明暗器基本参数”卷展栏

3. “基本参数”卷展栏

4. “贴图”卷展栏

5. “光线跟踪”贴图

6.1.5 【实战演练】塑料质感

6.2 黄金金属质感

6.2.1 【案例分析】

6.2.2 【设计理念】

6.2.3 【操作步骤】

6.2.4 【相关工具】

“位图”贴图

6.2.5 【实战演练】不锈钢质感

6.3 多维/子对象

6.3.1 【案例分析】

6.3.2 【设计理念】

6.3.3 【操作步骤】

6.3.4 【相关工具】

<<边做边学>>

“多维/子对象”材质

6.3.5 【实战演练】果盘材质

6.4 光线跟踪材质

6.4.1 【案例分析】

6.4.2 【设计理念】

6.4.3 【操作步骤】

6.4.4 【相关工具】

“光线跟踪”材质

6.4.5 【实战演练】荧光材质

6.5 综合演练——木纹和大理石材质

6.6 综合演练——装饰盘的制作

第7章 灯光与摄影机

7.1 天光的应用

7.1.1 【案例分析】

7.1.2 【设计理念】

7.1.3 【操作步骤】

7.1.4 【相关工具】

“天光”工具

7.1.5 【实战演练】创建灯光

7.2 场景布光

7.2.1 【案例分析】

7.2.2 【设计理念】

7.2.3 【操作步骤】

7.2.4 【相关工具】

1. “目标聚光灯”工具

2. “泛光灯”工具

7.2.5 【实战演练】厨房用具

7.3 摄影机跟随

7.3.1 【案例分析】

7.3.2 【设计理念】

7.3.3 【操作步骤】

7.3.4 【相关工具】

“目标”摄影机工具

7.3.5 【实战演练】文字标版

7.4 综合演练——室外建筑场景的制作

7.5 综合演练——室内灯光的创建

第8章 基础动画

8.1 关键帧动画

8.1.1 【案例分析】

8.1.2 【设计理念】

8.1.3 【操作步骤】

8.1.4 【相关工具】

1. “动画控制”工具

2. 动画时间的设置

8.1.5 【实战演练】飞机飞行

<<边做边学>>

8.2 跳动的小球

8.2.1 【案例分析】

8.2.2 【设计理念】

8.2.3 【操作步骤】

8.2.4 【相关工具】

轨迹视图

8.2.5 【实战演练】直升飞机动画

8.3 掉落的叶子

8.3.1 【案例分析】

8.3.2 【设计理念】

8.3.3 【操作步骤】

8.3.4 【相关工具】

“运动”面板

8.3.5 【实战演练】月亮围绕地球运动

8.4 综合演练——融化的冰块

8.5 综合演练——展开的画

第9章 粒子系统与空间扭曲

9.1 下雨效果

9.1.1 【案例分析】

9.1.2 【设计理念】

9.1.3 【操作步骤】

9.1.4 【相关工具】

“喷射”工具

9.1.5 【实战演练】下雪

9.2 礼花

9.2.1 【案例分析】

9.2.2 【设计理念】

9.2.3 【操作步骤】

9.2.4 【相关工具】

1. “超级喷射”工具

2. “重力”工具

9.2.5 【实战演练】水龙头

9.3 综合演练——火焰拖尾

9.4 综合演练——花瓣雨

第10章 动力学系统

10.1 掉落的玻璃球

10.1.1 【案例分析】

10.1.2 【设计理念】

10.1.3 【操作步骤】

10.1.4 【相关工具】

“刚体”工具

10.1.5 【实战演练】积木

10.2 荷叶上的水滴

10.2.1 【案例分析】

10.2.2 【设计理念】

<<边做边学>>

- 10.2.3 【操作步骤】
- 10.2.4 【相关工具】
 - ReactorSoftBody(Reactor软体)工具
- 10.2.5 【实战演练】果冻
- 10.3 床单
 - 10.3.1 【案例分析】
 - 10.3.2 【设计理念】
 - 10.3.3 【操作步骤】
 - 10.3.4 【相关工具】
 - 1. Cloth
 - 2. 布料集合
 - 10.3.5 【实战演练】下落的丝绸
- 10.4 综合演练——毛巾
- 10.5 综合演练——山石滑坡
- 第11章 环境特效动画
 - 11.1 环境编辑器简介
 - 11.1.1 【操作目的】
 - 11.1.2 【设计理念】
 - 11.1.3 【操作步骤】
 - 11.1.4 【相关工具】
 - 1. “公用参数”卷展栏
 - 2. “曝光控制”卷展栏
 - 3. “大气”卷展栏
 - 4. “效果”卷展栏
 - 11.2 壁炉篝火
 - 11.2.1 【案例分析】
 - 11.2.2 【设计理念】
 - 11.2.3 【操作步骤】
 - 11.2.4 【相关工具】
 - “火效果”大气
 - 11.2.5 【实战演练】爆炸效果
 - 11.3 其他“大气”
 - 11.3.1 【操作目的】
 - 11.3.2 【设计理念】
 - 11.3.3 【操作步骤】
 - 11.3.4 【相关工具】
 - 1. “体积雾”效果
 - 2. “雾”效果
 - 3. “体积光”效果
 - 11.3.5 【实战演练】体积雾效果
 - 11.4 太阳耀斑
 - 11.4.1 【案例分析】
 - 11.4.2 【设计理念】
 - 11.4.3 【操作步骤】
 - 11.4.4 【相关工具】
 - 1. “Hair和Fur”卷展栏
 - 2. “镜头效果”

<<边做边学>>

- 3. “模糊”
- 4. “亮度和对比度”
- 5. “色彩平衡”
- 6. “景深”
- 7. “文件输出”
- 8. “胶片颗粒”
- 9. “运动模糊”
- 11.5 综合演练——分子阵列
- 11.6 综合演练——路灯

第12章 高级动画设置

12.1 蝴蝶

- 12.1.1 【案例分析】
- 12.1.2 【设计理念】
- 12.1.3 【操作步骤】
- 12.1.4 【相关工具】

- 1. 正向动力学
- 2. 对象的链接
- 3. 图解视图

12.1.5 【实战演练】木偶的链接

12.2 活塞

- 12.2.1 【案例分析】
- 12.2.2 【设计理念】
- 12.2.3 【操作步骤】
- 12.2.4 【相关工具】

- 1. 使用反向动力学制作动画
- 2. “反向动力学”卷展栏
- 3. “对象参数”卷展栏
- 4. “转动关节”卷展栏
- 5. “自动终结”卷展栏

12.2.5 【实战演练】望远镜

- 12.3 综合演练——机械手臂
- 12.4 综合演练——蜻蜓

<<边做边学>>

章节摘录

版权页：插图：“附加光”：增减对象表面的光照，可以把它当做在基本材质基础上的一种环境照明色，但不要与基本参数中的“环境光”混淆。

通过为它指定颜色或贴图，可以模拟场景对象的反射光线在其他对象上产生出渗出光的效果。

例如一件白衬衫靠近橘黄色的墙壁时，会被反射上橘黄色。

“半透明”：创建半透明效果。

半透明颜色是一种无方向性的“漫反射”，对象上的漫反射区颜色取决于表面法线与光源位置间的角度，而半透明颜色则是通过忽视表面法线的校对来模拟半透明材质的。

“荧光”：创建一种荧光材质效果，使得在黑暗的环境下也可以显现色彩和贴图，通过“荧光偏移”值可以调节荧光的强度。

“线框”：当指定材质为“线框”效果时，从该组中设置线框的属性。

“高级照明”：这里提供了更多的透明效果控制。

“透明环境”：环境贴图，但专为透明折射服务，用指定的环境贴图替代场景原有的环境贴图。

“密度”：专用于透明材质的控制，如果对象不透明，则不会产生效果。

“颜色”：根据对象厚度设置传播颜色。

“过滤颜色”用于对透明对象背后的景物进行染色处理，而此处的密度颜色是对透明体内部进行染色处理，就像制作一块彩色玻璃。

使用“数量”值控制密度颜色的强度。

密度颜色根据对象的厚度而表现出不同的效果，厚的玻璃摇浑浊一些，薄的玻璃摇透亮一些，这些依靠“开始”和“结束”值来设置。

“雾”：密度雾与密度颜色相同，也是以对象厚度为基础产生的影响，用一种不透明自发光的雾填充在透明体内部，就好像玻璃中的烟、蜡烛顶部透亮的区域、氖管中发光的雾气等。

“渲染光线跟踪对象内的对象”：设置附有光线跟踪材质的透明对象内部是否进行光线跟踪计算。

“渲染光线跟踪对象内的大气”：当大气效果位于一个具有光线跟踪材质的对象内部时，确定是否进行内部的光线跟踪计算。

“反射”：提供在反射之外更好的控制。

“默认”：在默认状态下，反射与漫反射是分层的。

“增加”：反射附加在漫反射之上。

这种状态下，漫反射总是可视的。

“增益”：控制反射的亮度。

增益值越低，反射亮度越高。

<<边做边学>>

编辑推荐

《边做边学:3ds Max 9动画制作案例教程》是中等职业教育数字艺术类规划教材之一。

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>