

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX3动画设计操作与实例>>

13位ISBN编号：9787302014614

10位ISBN编号：7302014612

出版时间：2000-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：甘登岱 周永平

页数：412

字数：628

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

本书全面系统地介绍了当前最优秀的动画设计软件3DS MAX 3的用法。

全书共分两大部分：第一部分为基础篇，共包括15章，依次介绍了3DS MAX 3基本操作、三维物体创建、造型与放样、物体和子物体编辑、贴图与灯光、雾的运用和运动设计等；第二部分为实例篇，给出了若干精彩动画设计实例，供用户参考。

全书语言浅显易懂、内容新颖，可供各类动画设计人员、大专院校师生、计算机爱好者和各种培训班使用。

## 书籍目录

## 第一部分基础篇

## 第1章初识3DS MAX

## 1.1 3DS MAX的操作界面

## 1.1.1 3DS MAX工作画面的内容

## 1.1.2 视图显示调整

## 1.2 动画制作实例

## 1.2.1 创建新文件

## 1.2.2 创建物体及其支点和捕捉

## 1.2.3 物体选择、变换操作和坐标

## 1.2.4 包装物体 贴图

## 1.2.5 视图渲染

## 1.2.6 制作动画

## 1.3 常用操作概览

## 1.3.1 操作选项卡和命令面板的打开与关闭

## 1.3.2 操作选项卡的调整

## 1.3.3 操作和显示调整的撤消与恢复

## 第2章创建基本几何模型

## 2.1 互创建标准几何模型

## 2.1.1 创建长方体和立方体

## 2.1.2 创建普通球体和几何球体

## 2.1.3 创建圆柱

## 2.1.4 创建圆环和圆筒

## 2.1.5 创建茶壶

## 2.1.6 创建圆锥和圆台

## 2.1.7 绘制四棱台

## 2.1.8 绘制平向

## 2.2 绘制扩展物体

## 2.2.1 创建多面体

## 2.2.2 创建圆角方体和圆角圆柱

## 2.2.3 绘制油桶

## 2.2.4 绘制多面圆柱

## 2.2.5 创建环形波浪

## 2.2.6 制作环形结

## 2.3 通过在不同关键帧修改物体参数制作动画

## 2.3.1 制作分裂的球体动画

## 2.3.2 创建变形刺猬球动画

## 第3章通过布尔运算创建新物体

## 3.1 布尔运算

## 3.1.1 建立场景

## 3.1.2 差集运算

## 3.1.3 并集运算

## 3.1.4 交集运算

## 3.1.5 剪切运算

## 3.2 布尔操作嵌套

## 3.3 根据布尔操作制作动画

## 第4章 2D造型与放样

### 4.1 绘制2D造型

#### 4.1.1 绘制直线或曲线

#### 4.1.2 绘制圆、圆弧、圆环和椭圆

#### 4.1.3 绘制多边形和矩形

#### 4.1.4 绘制星形

#### 4.1.5 绘制螺旋线

#### 4.1.6 绘制截面和文字

#### 4.1.7 创建组合2D造型

### 4.2 2D造型的编辑和修改

#### 4.2.1 编辑节点

#### 4.2.2 编辑线段

#### 4.2.3 编辑样条

### 4.3 2D造型的典型应用

#### 4.3.1 通过旋转制作酒杯

#### 4.3.2 通过延伸生成立体文字

#### 4.3.3 创建镜框

### 4.4 通过放样制作物体

#### 4.4.1 平面放样造型 腾空的导弹

#### 4.4.2 螺旋线的放样造型 振动的弹簧

#### 4.4.3 2D文字的放样造型 制作立体文字

#### 4.4.4 曲线的放样造型 窗帘

### 4.5 控制放样物体的生成

#### 4.5.1 改变截面第一个节点位置 生成造型各异的凳子

#### 4.5.2 增删截面造型节点 生成和调整口袋

#### 4.5.3 开放和封闭截面造型相结合 制作撕裂的管道

#### 4.5.4 利用Skin Parameters区设置放样物体的表面特性

#### 4.5.5 编辑放样物体中的型

### 4.6 放样物体的变形

#### 4.6.1 变比变形和扭曲变形

#### 4.6.2 倒角变形

#### 4.6.3 拟合变形

## 第5章 利用Modify面板修改物体

### 5.1 Modify命令面板概述

#### 5.1.1 Modify面板的组成

#### 5.1.2 向Modify面板中添加按钮

### 5.2 使用修改器堆栈

#### 5.2.1 修改堆栈器各按钮的意义

#### 5.2.2 复制操作

### 5.3 Modify面板中主要的修改命令

#### 5.3.1 使用Taper命令切削物体

#### 5.3.2 利用Twist命令扭曲物体

#### 5.3.3 使用Bend命令弯曲物体

#### 5.3.4 使用Noise命令制作山峰、沙丘和波浪

#### 5.3.5 使用Wave命令制作滚动波浪

#### 5.3.6 使用Ripple命令制作旋涡效果

## 第6章 物体变形与空间扭曲

- 6.1 创建变形动画 百变球体
- 6.2 创建连接、符合和分散物体
  - 6.2.1 创建连接物体 制作摇摆球动画
  - 6.2.2 创建Conform物体 制作球体落水动画
  - 6.2.3 创建Scatter物体 制作刺猬球
  - 6.2.4 创建型合并物体 附在球体上的立体文字
- 6.3 制作空间扭曲物体
  - 6.3.1 互制作爆炸效果
  - 6.3.2 利用移位物体制作挤压和拉伸效果
  - 6.3.3 利用变形网格对物体进行变形
  - 6.3.4 利用波浪和涟漪变形物体
- 第7章 物体的精细加工
  - 7.1 子物体加工修改 变化多端的坛子
    - 7.1.1 做个坛子
    - 7.1.2 为坛体加上凹纹
    - 7.1.3 给坛子加上一个盖
    - 7.1.4 打破坛底
    - 7.1.5 拉出个长鼻子
  - 7.2 子物体编辑修改过程中的动画制作 仙人球
    - 7.2.1 创建仙人球
    - 7.2.2 仙人球生成动画
  - 7.3 平面挤出几何造型
    - 7.3.1 创建滑翔机
    - 7.3.2 让滑翔机飞起来
- 第8章 材质与贴图
  - 8.1 向物体赋予材质的步骤
    - 8.1.1 建立立方体和茶壶
    - 8.1.2 打开材质编辑器
    - 8.1.3 指定材质给立方体和茶壶
    - 8.1.4 同步材质和非同步材质
    - 8.1.5 认识材质 / 贴图浏览器
  - 8.2 标准材质的基本参数设置
    - 8.2.1 闪烁的霓虹灯字
    - 8.2.2 自发光效果
    - 8.2.3 应用透明材质
  - 8.3 基本贴图训练
    - 8.3.1 初识贴图 棋盘格贴图
    - 8.3.2 内建式贴图坐标
  - 8.4 UVW坐标系统与贴图
    - 8.4.1 平面贴图、立方体贴图和面贴图
    - 8.4.2 圆柱式贴图
    - 8.4.3 球体贴图和收缩包裹贴图
    - 8.4.4 子物体贴图
  - 8.5 贴图类型
    - 8.5.1 建立场景
    - 8.5.2 Diffuse贴图
    - 8.5.3 不透明 ( OpaCity ) 贴图

- 8.5.4凹凸贴图
- 8.5.5自发光贴图
- 8.5.6基本反射贴图
- 8.5.7混合反射贴图
- 8.5.8环境贴图
- 8.5.9存储材质
- 8.6高级材质训练
- 8.6.1使用复合材质
- 8.6.2多重/子物体材质训练
- 8.7复合贴图训练
- 8.7.1为材质1进行二级贴图
- 8.7.2为材质1进行三级贴图
- 8.8合成材质贴图训练
- 8.8.1生成合成贴图材质
- 8.8.2指定两个贴图
- 8.9平面镜反射
- 8.9.1使用镜面反射
- 8.9.2加入漫反射
- 第9章 在场景中加入灯光
- 9.1泛光灯
- 9.1.1建立场景
- 9.1.2设置高光
- 9.1.3灯光色彩动画
- 9.1.4设置环境光
- 9.2目标聚光灯
- 9.2.1建立场景
- 9.2.2建立目标聚光灯
- 9.2.3调节聚光范围
- 9.2.4制作幻灯机
- 第10章 利用雾营造气氛
- 10.1使用标准雾
- 10.1.1建立场景
- 10.1.2环境对话框
- 10.1.3改变雾的范围和浓度
- 10.1.4雾化背景
- 10.2使用层雾
- 10.2.1在场景中加入层雾
- 10.2.2加入多层雾
- 10.2.3制作动画
- 10.3使用质量雾
- 10.3.1在场景中加入质量雾
- 10.3.2质量雾动画
- 第11章 质量光与燃烧
- 11.1聚光灯质量光的效果
- 11.1.1建立场景
- 11.1.2指定质更光效
- 11.1.3柔化灯光效果

- 11.1.4加入Noise噪音控制
- 11.1.5投影彩色质量光
- 11.2泛光灯质量光的效果
  - 11.2.1建立泛光灯
  - 11.2.2为泛光灯指定质量光效
- 11.3目标光源质量光效果
  - 11.3.1建立目标光源
  - 11.3.2为目标光源指定质量光
- 11.4制作燃烧效果
  - 11.4.1制作火焰线框
  - 11.4.2让火焰燃烧起来
  - 11.4.3火焰的组合效果
  - 11.4.4制作烈火燃烧动画
- 第12章 使用粒子系统制作细小物体
  - 12.1使用Spray粒子系统
    - 12.1.1使用Spray粒子发生器
    - 12.1.2利用SPray粒子系统做喷放的礼花
  - 12.2 Snow粒子系统
    - 12.2.1建立Snow粒子系统
    - 12.2.2利用Snow粒子系统的渲染模式做彩色碎纸片
    - 12.2.3 Snow粒子系统的其他渲染模式
  - 12.3高级粒子系统
    - 12.3.1使用PArray粒子系统制作一把爆炸的茶壶
    - 12.3.2使用Super Spray粒子系统制作粒子流
    - 12.3.3使用Blizzard粒子系统创建冰雹
    - 12.3.4使用PCloud粒子系统制作夜空繁星
- 第13章 运动设置
  - 13.1初识轨迹窗、功能曲线与动画控制器
    - 13.1.1创建场景
    - 13.1.2打开轨迹窗
    - 13.1.3调整功能曲线
    - 13.1.4循环运动设定
    - 13.1.5建立路径和虚拟物体
  - 13.2轨迹窗应用详解
    - 13.2.1通过轨迹窗口了解动画类型
    - 13.2.2关键帧的增减和范围扩展
    - 13.2.3功能曲线调整
  - 13.3使用动画控制器
    - 13.3.1利用轨迹窗指定动画控制器
    - 13.3.2 TCB控制器
    - 13.3.3通过运动控制面板使用路径控制器
- 第14章 正向运动与反向运动
  - 14.1层级树
    - 14.1.1创建机械手
    - 14.1.2展开层级树
    - 14.1.3连接物体
  - 14.2正向运动

- 14.2.1 锁定坐标轴
- 14.2.2 让机械手运动起来
- 14.2.3 释放连接的轴
- 14.2.4 复制动画
- 14.3 反向运动
  - 14.3.1 限制坐标轴
  - 14.3.2 设置垂直轴的阻尼
  - 14.3.3 互动式反向运动
  - 14.3.4 指定式反向运动
- 第15章 视频的后期处理
  - 15.1 静态图像的合成
    - 15.1.1 理解Alpha通道
    - 15.1.2 加入事件
    - 15.1.3 运行视频后期处理
    - 15.1.4 保存图像
  - 15.2 动画的合成制作
    - 15.2.1 制作开头文字
    - 15.2.2 制作结尾文字
    - 15.2.3 主题动画制作
    - 15.2.4 合成动画
    - 15.2.5 设置合成范围
  - 15.3 音乐合成
    - 15.3.1 加入声音节拍
    - 15.3.2 加入音乐文件
- 第二部分实例篇
- 第16章 旋转推出的像框
  - 16.1 制作像框
  - 16.2 编辑材质
  - 16.3 制作动画
- 第17章 扬帆出海
  - 17.1 制作船体基本造型
  - 17.2 对船体进行变形修饰
  - 17.3 为船体赋予材质
  - 17.4 制作风帆和桅杆
  - 17.5 创建大海和小岛
  - 17.6 制作动画
- 第18章 航空演习
  - 18.1 创建机翼平面
  - 18.2 修改机翼造型
  - 18.3 制作尾翼
  - 18.4 制作机身
  - 18.5 组合造型
  - 18.6 制作动画
- 第19章 木偶闯迷宫
  - 19.1 制作木偶
  - 19.2 创建迷宫
  - 19.3 制作动画



第20章 沙盘展示

20.1 制作场景

20.2 制作动画

#### 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>