

<<3ds max 动画设计标准教程-(含1CD)>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 动画设计标准教程-(含1CD)>>

13位ISBN编号：9787508356525

10位ISBN编号：7508356527

出版时间：2007-9

出版时间：中国电力

作者：葛洪央

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 动画设计标准教程-(>>

内容概要

本书共分6章，第1章主要介绍3ds max基本知识和常用操作方法，第2、3章主要介绍二维曲线的绘制和三维建模的方法，第4章详细介绍各种常用贴图类型的使用方法和应用效果及灯光、摄影机的运用方法，第5章主要介绍三维动画的基本原理及制作方法，第6章是综合应用实例。

每章均努力做到理论讲解和实例操作并重，以达到理解、掌握、活用的目的。

每章后附有思考题和上机操作题，进一步强化技能训练。

本书以“理论够用、突出实用、达到会用”为原则，系统、全面地介绍了3ds max 8的原理、功能和操作方法，侧重案例教学和技能培养，通过学、练、做的学习方法强化学习效果，培养读者的专业技能。

本书可作为各类高等职业院校计算机技术专业和艺术设计类相关专业的教材，也可作为计算机培训班的教材，还可供从事三维设计、动画制作的技术人员学习时参考。

书籍目录

丛书序前言第1章 3ds max基础知识 1.1 3ds max 8简介 1.2 3ds max的基本操作界面 1.2.1 3ds max界面分布 1.2.2 菜单及工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视图区 1.3 3ds max基本操作及常用命令 1.3.1 单位设置 1.3.2 创建三维物体 1.3.3 物体的定位与坐标 1.3.4 选择物体 1.3.5 移动、旋转和缩放 1.4 3ds max动画制作工作流程 1.4.1 工作流程介绍 1.4.2 实例演示——礼花 思考与练习第2章 二维模型制作 2.1 绘制二维线形 2.1.1 线段 2.1.2 圆 2.1.3 弧 2.1.4 多边形 2.1.5 文本 2.1.6 矩形 2.1.7 椭圆 2.1.8 圆环 2.1.9 星形 2.1.10 螺旋线 2.1.11 截面 2.2 修改二维线形 2.2.1 渲染二维图形 2.2.2 将直角线修改为曲线 2.2.3 将二维线形转化为可编辑的样条曲线 2.2.4 编辑曲线的整个对象 2.2.5 编辑曲线的子对象顶点 2.2.6 修改顶点的类型 2.2.7 编辑曲线子对象分段 2.2.8 编辑曲线子对象样条线 2.3 二维线形转三维物体编辑 2.3.1 挤出修改器 2.3.2 车削修改器 2.3.3 倒角修改器 2.3.4 倒角剖面修改器 2.4 应用实例 思考与练习第3章 三维模型制作 3.1 基础建模 3.1.1 车削建模 3.1.2 挤出建模 3.1.3 倒角建模 3.2 修改器建模 3.2.1 修改器堆栈 3.2.2 修改器堆栈工具 3.2.3 查找修改器方法 3.2.4 参数化修改器 3.3 网格与多边形建模 3.3.1 编辑网格 3.3.2 多边形建模 3.3.3 可编辑多边形 3.3.4 实例操作 3.4 放样与布尔运算 3.4.1 放样修改器 3.4.2 布尔运算 3.4.3 创建布尔运算的方法 3.4.4 实例操作 3.5 曲面建模 3.5.1 “编辑面片”修改器 3.5.2 “曲面”建模方法 3.6 应用实例 3.6.1 制作甜筒 3.6.2 制作蜡烛 3.6.3 制作灯架和灯 思考与练习第4章 材质贴图与灯光技术 4.1 材质编辑器 4.1.1 材质的原理 4.1.2 材质编辑器界面的介绍 4.1.3 赋予材质 4.2 材质类型与贴图坐标 4.2.1 材质类型 4.2.2 实例练习：制作陶瓷材质 4.2.3 贴图坐标 4.3 灯光应用 4.3.1 设置灯光 4.3.2 标准灯光类型 4.3.3 标准灯光的创建和基本参数设置 4.3.4 光度学灯光类型 4.3.5 布光方式 4.4 摄影机的使用 4.4.1 摄影机的类型 4.4.2 摄影机的创建方法 4.5 环境编辑 4.5.1 环境编辑的介绍 4.5.2 设置背景颜色与环境颜色 4.5.3 曝光控制 4.5.4 大气效果 4.6 渲染输出 4.6.1 快速渲染 4.6.2 选择渲染类型 4.6.3 渲染输出设置 4.7 应用实例 4.7.1 果篮和苹果 4.7.2 燃烧的蜡烛 思考与练习第5章 三维动画基础 5.1 关键帧动画 5.1.1 动画的时间概念 5.1.2 设置关键帧动画 5.2 约束动画 5.2.1 约束动画介绍 5.2.2 实例操作——摇摆的粉笔 5.3 粒子动画 5.3.1 粒子系统简介 5.3.2 基本粒子系统 5.3.3 喷射粒子系统 5.3.4 雪粒子系统 5.3.5 高级粒子系统 5.4 动力学动画 5.4.1 动力学对象的创建 5.4.2 动力学对象动画 5.5 空间扭曲动画 5.5.1 空间扭曲的类型 5.5.2 空间扭曲动画 5.5.3 喷泉动画的制作 5.6 建筑浏览动画 5.7 动画后期合成 5.7.1 Effects特效 5.7.2 后期合成器Video Post 5.8 应用实例——一箭穿心 思考与练习第6章 三维动画综合实例 6.1 游戏场景动画——地下通道 6.1.1 搭建动画场景 6.1.2 设置摄影机浏览动画 6.1.3 设置火焰效果 6.1.4 设置灯光 6.1.5 渲染输出 6.2 场景动画——游动的蝌蚪 6.2.1 制作蝌蚪模型 6.2.2 编辑蝌蚪材质 6.2.3 设置蝌蚪动画 6.2.4 制作水草 6.2.5 创建摄影机、灯光及渲染输出 6.3 影视广告动画——太空飞船 6.3.1 制作飞船 6.3.2 制作太阳和地球 6.3.3 设置摄影机和灯光 6.3.4 制作动画 6.3.5 动画的后期处理 思考与练习参考文献

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>