

<<计算机三维动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787030207753

10位ISBN编号：7030207750

出版时间：2007-11

出版时间：科学

作者：张德发主编

页数：291

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>

<<计算机三维动画制作教程>>

前言

3ds max是目前世界上最流行的三维建模、动画制作软件，它功能强大，几乎可以随心所欲地制作任何需要的模型。

3ds max从最初的1.0版，发展到今天的9.0版，其功能越来越完善，应用范围越来越广泛，如电视广告、建筑装潢、电脑游戏、多媒体制作、科学模拟、电影特技、虚拟现实等方面。

本书的第一版是《计算机三维设计——3ds max 5基础教程》，由于3ds max软件版本已经升级，原书的很多内容已显陈旧，满足不了当前的需求。

此次编写以3ds max 8版本为例，系统讲解该软件的操作和使用方法，并给出相应的实例。

本书以“理论以够用为度，重在实践”的观点编写，先讲理论，再通过实例来介绍制作过程。

此次编写的总体思路为：以影视片头动画制作、产品广告制作和游戏动画制作案例为主线，以建模—修改—材质—场景—动画为顺序来设计本书的编写内容和编写章节。

本书中的案例设计：影视片头制作以“影视新干线”文字特效制作作为实例；产品广告制作以“药品广告”制作作为实例；游戏制作以“太空大战”制作作为实例，这些案例在讲解3ds max 8基本知识和常用知识过程中逐步实现。

在讲解各项内容的同时，还尽可能给出其他应用实例，使读者通过完成一个个生动而又有趣的实例，在愉快的学习过程中学会3ds max 8的操作。

建模部分包括3ds max 8的基础知识、建模的基本内容。

主要介绍三维动画的应用领域，3ds max 8的运行环境及动画制作过程，基本、扩展的三维几何模型的建立方法及参数的作用，二维对象的建立，并给出电影胶片、徽标等模型制作过程。

对象的编辑与修改部分包括复合对象、对象的修改和加工；其中复合对象主要介绍布尔运算、放样方法；修改命令主要介绍“编辑网格”、“锥化”、“弯曲”、“车削”、“编辑多边形”等修改器的运用方法，并结合飞船、药瓶、导弹等模型制作过程进行讲解。

材质部分主要介绍3ds max 8的材质与贴图的概念、材质编辑器的使用方法及常用材质与贴图的使用方法等知识，每介绍一种材质、贴图，都给出实例，可以让读者在实践中学到知识。

粒子系统是3ds max 8用来模拟流水、烟、火等效果的方法。

通过喷泉、烟、礼花等实例的制作，介绍粒子的创建方法及相关参数的作用、空间扭曲系统的概念及使用等方面的知识。

<<计算机三维动画制作教程>>

内容概要

3ds max是著名的三维设计软件，它广泛应用于各个领域，如产品设计、影视制作、建筑效果展示、虚拟现实等，《计算机三维动画制作教程》主要介绍3ds max 8的特点、功能、使用方法和3ds max 8的应用实例。

全书共分10章，分别讲解了3ds max 8的应用领域、基本建模及高级建模方法、三维模型的修改方法，还讲解了3ds max 8的粒子系统、材质、灯光、摄像机、环境及渲染的概念和使用方法，以及学习动画制作工具，并给出3个动画制作实例，最后介绍了3ds max 9的新增功能。

《计算机三维动画制作教程》以影视片头动画制作、产品广告制作和游戏动画制作案例为主线，以建模—修改—材质—场景—动画为顺序设计《计算机三维动画制作教程》的编写内容和编写章节。在编写过程中，始终以“理论够用为度，重在实践”的思想进行编写，通过实例制作方法，让读者在兴趣中学习3ds max 8枯燥而繁杂的参数。

《计算机三维动画制作教程》可作为高职高专院校的教学用书，也可供三维动画制作爱好者使用。

<<计算机三维动画制作教程>>

书籍目录

第1章 计算机三维动画基础——新闻联播动画制作1.1 计算机动画基础知识1.1.1 计算机动画及其发展1.1.2 3ds max应用领域1.1.3 学习计算机动画应具备的知识1.1.4 常用三维动画软件及特点1.2 3ds max 8的基础知识1.2.1 3ds max 8的启动界面1.2.2 3ds max 8各部分功能1.2.3 3ds max 8的文件及文件菜单部分功能1.3 新闻联播动画制作实例本章小结习题第2章 系统模型的建立——室内及建筑物轮廓建立2.1 3ds max 8的基本模型建立2.1.1 3ds max 8的标准几何体2.1.2 3ds max 8的扩展几何体2.1.3 电脑桌的制作2.1.4 门、窗、楼梯的制作2.2 二维图形的创建2.2.1 线的创建2.2.2 其他二维图形的创建2.2.3 文字的创建2.3 建筑物平面轮廓和徽标的创建2.3.1 建筑物平面轮廓的创建2.3.2 徽标的创建2.3.3 电影胶片的创建本章小结习题第3章 3ds max 8高级建模——飞机、导弹的创建3.1 布尔运算3.2 利用放样创建导弹和话筒3.3 对象的修改和加工3.3.1 利用“锥化”修改器创建飞机模型3.3.2 利用“车削”修改器创建药瓶模型3.3.3 利用“编辑多边形”修改器创建宇宙飞船模型本章小结习题第4章 粒子系统与空间扭曲——喷泉和爆炸效果的制作4.1 超级喷射系统4.1.1 超级喷射粒子系统概述4.1.2 粒子云粒子系统概述4.1.3 粒子阵列粒子系统概述4.1.4 喷泉效果的制作4.1.5 爆炸效果的制作4.1.6 胶囊颗粒的模拟4.2 粒子控制4.2.1 重力和风4.2.2 粒子跟随——烟雾的模拟4.2.3 粒子爆炸——礼花制作4.3 粒子系统的综合应用——水面飞船4.3.1 飞艇模型建立4.3.2 添加粒子系统4.3.3 水花的模拟4.3.4 最终效果本章小结习题第5章 材质和贴图5.1 认识材质编辑器5.1.1 材质与贴图5.1.2 材质编辑器5.1.3 基本材质5.2 贴图5.2.1 贴图的分类和作用5.2.2 贴图通道和贴图坐标5.2.3 常用贴图的用法——烟火、镜面的创建5.3 材质的高级应用5.3.1 复合材质5.3.2 高级材质5.3.3 金属和玻璃效果的模拟本章小结习题第6章 摄像机、灯光与环境——使效果更逼真6.1 摄像机的使用6.1.1 摄像机的建立6.1.2 建立摄像机动画6.2 使用灯光6.2.1 标准灯光6.2.2 为室内添加照明6.2.3 使用高级照明技术6.2.4 为室外建立照明6.3 为场景添加大气环境6.3.1 为场景添加雾气效果6.3.2 为飞机设置尾部火焰6.3.3 创建爆炸时的火焰本章小结习题第7章 3ds max 8的动画制作——让模型动起来7.1 动画基本概念7.1.1 关键帧与时间7.1.2 动画控制7.1.3 制作让飞机飞起来的动画7.2 动画控制器7.2.1 动画控制器分类7.2.2 使用路径约束模拟钢笔写字7.2.3 创建穿行和游历动画7.3 太空大战动画本章小结习题第8章 渲染与后期合成——发布动画作品8.1 渲染简介8.2 使用渲染器8.3 添加渲染效果8.3.1 镜头效果8.3.2 模糊8.3.3 亮度和对比度8.3.4 色彩平衡8.3.5 景深8.3.6 文件输出8.3.7 胶片颗粒8.3.8 运动模糊8.4 视频后期处理8.4.1 Video Post操作方法8.4.2 为视频设置事件8.4.3 特殊效果的制作8.4.4 Video Post事件效果练习本章小结习题第9章 综合实例实例一“影视新干线”文字特效制作实例二产品广告制作实例三太空大战第10章 3ds max 9新增功能参考文献

<<计算机三维动画制作教程>>

编辑推荐

<<计算机三维动画制作教程>>

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>