

<<3ds Max三维动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787030341846

10位ISBN编号：7030341848

出版时间：2012-5

出版时间：科学出版社

作者：马国俊，赵志刚，冯宪彬 主编

页数：313

字数：465000

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三维动画设计与制作>>

内容概要

本书采用理论知识和实例相结合的方式讲解3ds Max 2012的功能,使读者在了解软件理论知识的基础上,通过具体实践加深对所学知识的理解,从而真正掌握3ds Max 2012建模和动画制作技术。

本书主要包括3ds Max 2012基础,创建三维基本体,基本操作,常用修改器,复合对象建模,NURBS建模与AEC建筑建模,材质和贴图,灯光、摄影机和大气环境,动画制作与Character Studio,粒子系统、空间扭曲与Video Post,渲染输出和室内场景设计等内容。书中全部实例都有详尽的操作步骤,内容侧重于方法及技巧,重点培养学生的实际操作能力。各章均设有习题与上机操作,使学生能够巩固各章中所学的知识与操作技巧。

本书可作为各高等院校三维动画制作课程的教材,也适合作为高职高专院校、成人教育和各类培训班相关课程用书,还可以作为三维动画初学者的自学用书。

书籍目录

第1章 3ds Max2012基础

- 1.1 3dsMax2012简介
 - 1.1.1 概述
 - 1.1.2 主要特性与优势
- 1.2 工作界面介绍
 - 1.2.1 菜单栏
 - 1.2.2 主工具栏
- 1.3 命令面板
 - 1.2.4 视图及视图控制
 - 1.2.5 状态栏与动画控制区
- 1.3 制作一个简单的动画
 - 1.3.1 准备工作
 - 1.3.2 制作靶盘旋转动画
 - 1.3.3 制作飞镖动画
 - 1.3.4 渲染动画
- 1.4 习题与上机操作

第2章 创建三维基本体

- 2.1 创建标准几何体
 - 2.1.1 创建长方体
 - 2.1.2 创建圆锥体
 - 2.1.3 创建球体
 - 2.1.4 创建几何球体
 - 2.1.5 创建圆柱体
 - 2.1.6 创建管状体
 - 2.1.7 创建圆环
 - 2.1.8 创建四棱锥
 - 2.1.9 创建茶壶
 - 2.1.10 创建平面
- 2.2 创建扩展基本体
 - 2.2.1 创建异面体
 - 2.2.2 创建环形结
 - 2.2.3 创建切角长方体
 - 2.2.4 创建切角圆柱体
 - 2.2.5 创建环形波
- 2.3 创建图形对象
 - 2.3.1 创建线
 - 2.3.2 创建矩形
 - 2.3.3 创建圆和椭圆
 - 2.3.4 创建弧
 - 2.3.5 创建多边形
 - 2.3.6 创建星形
 - 2.3.7 创建文本
 - 2.3.8 创建螺旋线
 - 2.3.9 创建截面
- 2.4 习题和上机操作

<<3ds Max三维动画设计与制作>>

第3章 基本操作

3.1 选择对象

3.1.1 直接选择

3.1.2 区域选择

3.1.3 按名称选择

3.1.4 其他选择工具

3.2 移动、旋转和缩放

3.2.1 选择并移动

3.2.2 选择并旋转

3.2.3 选择并均匀缩放

3.3 克隆与镜像

3.3.1 克隆对象

3.3.2 镜像对象

3.4 阵列与间隔

3.4.1 阵列对象

3.4.2 间隔

3.5 对象捕捉

3.6 对齐工具

3.7 综合应用实例

3.7.1 制作台阶

3.7.2 制作楼梯两侧

3.7.3 制作扶手

3.7.4 制作栏杆

3.8 习题和上机操作

第4章 常用修改器

4.1 编辑样条线

4.1.1 编辑样条线的方法

4.1.2 编辑样条线应用实例

4.2 样条线修改器

4.2.1 挤出

4.2.2 车削

4.2.3 倒角

4.2.4 倒角剖面

4.3 三维模型修改器

4.3.1 (弯曲)修改器

4.3.2 (扭曲)修改器

4.3.3 (锥化)修改器

4.3.4 (平滑)修改器

4.3.5 (倾斜)修改器

4.3.6 (松弛)修改器

4.3.7 (噪波)修改器

4.3.8 (涟漪)修改器

4.4 FFD修改器

4.5 (编辑多边形)修改器

4.6 FFD与编辑多边形应用实例

4.6.1 制作身体雏形

4.6.2 制作手臂

<<3ds Max三维动画设计与制作>>

- 4.6.3 制作腿和脚
- 4.6.4 制作尾巴
- 4.6.5 制作头部
- 4.6.6 修饰模型
- 4.7 综合应用实例
 - 4.7.1 制作封面
 - 4.7.2 制作书页
- 4.8 习题与上机操作
- 第5章 复合对象建模
 - 5.1 放样建模
 - 5.1.1 放样基础
 - 5.1.2 单截面放样实例应用
 - 5.1.3 多截面放样实例应用
 - 5.1.4 放样变形实例应用
 - 5.2 布尔运算
 - 5.2.1 基础应用实例
 - 5.2.2 综合应用实例
 - 5.1.3 习题与上机操作
- 第6章 NURBS建模与AEC建筑建模
 - 6.1 NURBS建模
 - 6.2 NURBS建模应用实例
 - 6.2.1 制作壶体
 - 6.2.2 成形壶嘴
 - 6.2.3 制作圆角过渡
 - 6.2.4 制作壶盖
 - 6.2.5 制作壶把手
 - 6.3 AEC扩展
 - 6.3.1 创建植物
 - 6.3.2 创建栏杆
 - 6.3.3 创建墙
 - 6.3.4 创建门
 - 6.3.5 创建窗户
 - 6.3.6 创建楼梯
 - 6.4 习题与上机操作
- 第7章 材质和贴图
 - 7.1 材质概述
 - 7.2 材质编辑器
 - 7.2.1 明暗器类型
 - 7.2.2 基本参数
 - 7.3 材质类型
 - 7.4 其他材质类型
 - 7.4.1 混合材质
 - 7.4.2 双面材质
 - 7.4.3 多维 / 子对象材质
 - 7.5 UVW Map贴图坐标
 - 7.5.1 封面的材质
 - 7.5.2 书页的材质

<<3ds Max三维动画设计与制作>>

7.6 综合应用实例

7.6.1 制作可乐罐的材质

7.6.2 制作冰块的材质

7.6.3 添加摄影机和灯光

7.6.4 制作精灵的材质

7.6.5 制作地面和墙面的材质

7.7 习题与上机操作

.....

第8章 灯光、摄影机和大气环境

第9章 动画制作与Character Studio

第10章 粒子系统、空间扭曲与Video Post

第11章 渲染输出

第12章 室内场景设计

主要参考文献

章节摘录

3.1 选择对象 在3ds Max中如果要对某个对象进行编辑,必须先选择该对象。3ds Max的选择功能很强大,常用的有直接选择、区域选择和按名称选择三种方法,用户还可以根据实际需要使用其他方法。

3.1.1 直接选择 直接选择就是以单击的方式选择对象。只要单击主工具栏中的(选择对象)按钮,然后在视图中直接单击就可以选中它。当对象被选中后,它在三个平面视图以白色显示,在透视视图被一个白色的框包围。按Q键可以快速切换到选择对象工具。

使用(选择对象)按钮,配合键盘上的Ctrl键可以一次选择多个对象。如果多选择了某个对象,只需按下Ctrl键,然后单击该对象,即可取消对该对象的选择。如果要取消所有对象的选择,在屏幕的空白处单击即可。

3.1.2 区域选择 当要选择多个对象时,经常使用区域选择的方法。在默认状态下,系统处于矩形选择框状态,按下(矩形选择区域)按钮不放,会弹出一个下拉列表,在该列表中还可以选择其他选择区域的方式,在(选择对象)按钮激活状态下,按Q键可以切换这几种区域选择方式。

进行区域选择时,还有两种模式可供选择,即(交叉)模式和(窗口)模式。在(交叉)模式下,选择区域内的或者与选择区域相交的对象都被选中;在(窗口)模式下,只有完全处于选择区域内的对象才能被选中。

默认是(交叉)模式,单击该按钮可以切换这两种模式。

.....

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>