

<<三维动画和效果图设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画和效果图设计>>

13位ISBN编号：9787115073952

10位ISBN编号：7115073953

出版时间：1998-10-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：老虎工作室

字数：619

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>

<<三维动画和效果图设计>>

内容概要

3DS MAX 2.5是运行在Windows 95/NT环境下，功能非常强大的三维动画制作软件，可以制作影视广告的三维动画，也可用于建筑装潢效果图设计。

本书运用大量实例，较全面地介绍了3DS MAX 2.5的基本功能和应用技巧。全书共分12章，内容由浅入深，可以作为学习三维动画的入门教材，对中、高级水平的读者也有一定的参考价值。

本书的制作实例都收录在书后配套的光盘中。为了便于读者自学和创作，光盘中还提供了较为完备的材质库，以及家具、建筑装潢、植物、汽车等造型线架，相信对读者的学习和工作将有所帮助。

书籍目录

1初识3DS MAX 2.5, 做个小动画1.1交个新朋友——初识3DS MAX 2.5的界面结构1.23DS MAX 2.5系统界面的分区结构1.2.1练习打开一个文件1.2.2工具栏1.2.3视图区1.2.4视图控制区1.2.5视图位置角度控制区1.2.6动画记录控制区1.2.7捕捉控制及信息提示区1.2.8命令面板1.3渲染一段简单的动画1.4小结2做一些简单的几何体形体2.1做一个方盒子2.1.1创建一个方块体2.1.2调整方块体的参数2.1.3让方盒子动起来2.2做球体2.2.1做几何球体2.2.2做经纬球体2.2.3做个半球体的动画2.3生成柱体和圆管2.3.1创建一个柱体2.3.2做一个逐渐生成的圆管2.4一排柱形的栏杆2.4.1做个棱台和棱柱2.4.2生成异面体2.4.3阵列生成一排栏杆2.5做些常见的物体2.5.1做一把茶壶2.5.2做个大油桶2.5.3制作一个梭子2.6盖一所简单的房子2.6.1生成一扇门2.6.2生成一扇窗2.6.3做一个屋顶2.6.4生成一个L形墙面2.7小结3奇妙的造型——三维放样形体3.1为什么要做2D图形3.2做一艘腾空的火箭3.2.1生成一个楼梯截面3.2.2绘制一个圆3.2.3画一个五边形3.2.4生成四角星3.2.5让圆截面生长成一个圆柱3.2.6放样物体的修改——做一艘腾飞的火箭3.3逐渐生成的弧形管3.3.1生成一段弧3.3.2生成环形面3.3.3逐渐生长的弧形管3.4做一个镂空匾3.4.1生成矩形3.4.2生成文字3.4.3做个镂空匾3.5做一个伸缩的弹簧3.5.1生成椭圆形3.5.2做个螺旋线3.6小结4初始修改面板4.1跃然而出的酒杯4.1.1生成酒杯初始截面4.1.2修改截面造型4.1.3旋转生成酒杯4.1.4“酒杯生成”动画4.2修改“火箭”4.2.1修改“火箭”的截面4.2.2拉出“火箭”的头部4.2.3让火箭腾空4.3做个破口袋4.3.1调整剖面图形4.3.2建立破口袋造型4.3.3赋上双面材质4.3.4修改口袋造型4.4小结5基本材质训练, 做个生动的造型5.1编辑一个材质5.1.1浏览材质编辑器5.1.2材质的模样——示例窗5.1.3几个工具行中的常用按钮5.1.4调整材质的色调和光感5.1.5透明材质与背景衬托5.1.6同步材质与非同步材质5.1.7打开浏览器——选贴图5.1.8闪光的霓虹灯5.2进行贴图练习5.2.1指定材质和内建贴图坐标5.2.2材质贴图的重复、平移和旋转5.2.3换种贴图方式——UVW贴图坐标5.2.4不同的贴图坐标——盒、柱、球及包裹球5.2.5RGB Tint贴图——大理石材质和金属材质5.3小结6高级修改功能、随心所欲的改造6.1放样物体的修改6.1.1做个旋转的钻头6.1.2让钻头产生变形动画6.1.3对修改的修改——钻头立柱6.1.4金属质感的倒角字6.1.5拟合变形电话筒6.2堆栈式修改记录器6.2.1修改命令堆栈的基本概念6.2.2基本物体的倒边修改——做个凸肚盒6.2.3加入一个扭曲(Twist)修改6.2.4弯曲的牛角——弯曲(Bend)改造6.3次级物体的改造6.3.1编辑网格(Edit Mesh)修改的基本概念6.3.2集合节点的修改(1)——做个异形坛6.3.3集合节点的修改(2)——做个外星生物6.3.4集合面的修改——不同材质分配6.3.5XForm修改——做子对象的变形动画6.4小结7物体间的相互作用7.1随风逐浪的浮萍7.1.1做一个波浪平面体和一片浮萍7.1.2生成两个涟漪帮助物体7.1.3涟漪物体对波浪和浮萍的影响7.1.4生成涟漪动画7.2大海观景——小岛的呼唤7.2.1噪声(Noise)修改——造一座小岛7.2.2加入金属字7.3炸弹修改——远程火箭7.3.1将火箭赋上金属材质7.3.2生成炸弹帮助物体7.3.3让火箭爆炸7.4一张生动的脸——物体的变形7.4.1准备变形——变形体的必备条件7.4.2变形过程的控制7.4.3指定变形的动画键——观看动画7.5被吞吃的蛋糕——认识布尔运算7.5.1布尔运算的基本概念7.5.2布尔运算动画——吃蛋糕7.5.3布尔运算的高级造型7.6小结8高级贴图材质及贴图动画8.1贴图材质的层级树状结构8.1.1认识材质浏览器界面8.1.2材质的不同来源8.2棋盘格贴图——做个大理石方格地板8.2.1棋盘格(Checker)贴图的调用8.2.2棋盘格(Checker)贴图参数的意义8.3各类综合贴图8.3.1蒙板(Mask)贴图8.3.2混合(Mix)贴图8.3.3大理石(Marble)及木纹(Wood)贴图8.4噪声(Noise)贴图的应用——风起云涌8.4.1凹凸贴图方式的使用8.4.2设定流云参数8.4.3风起云涌——让云动起来8.5印花玻璃茶壶的制作8.5.1折射贴图的应用8.5.2增加反射贴图8.5.3漫反射贴图与滤镜色贴图的配合8.6生成一个光柱体8.6.1做一个光柱锥体8.6.2调整过渡色(Gradient)贴图8.6.3应用航空贴图8.6.4做个光柱动画8.7普通反射和镜面反射8.7.1建立多重次物体(Multi/Sub-Object)材质8.7.2调用一个茶壶范例文件8.7.3生成镜面反射材质8.7.4生成大海中的倒影8.7.5生成光滑反射材质8.7.6修改环境贴图8.8双面材质的应用8.8.1设定正面材质——金属质感8.8.2制作反面材质——大理石质感8.8.3制作一个双面材质的小缸8.9混合(Blend)材质的应用8.9.1设定第一种材质——不锈钢材质8.9.2设定第二种材质——方格大理石材质8.9.3给混合(Blend)材质加上蒙板8.10小结9基本灯光效果9.1各种灯光简介9.2泛光灯的光效9.2.1建立两盏泛光灯9.2.2改变泛光灯参数9.2.3做个灯光色彩动画9.3聚光灯光效9.3.1产生光线阴影9.3.2调整聚光范围9.3.3做一台幻灯机9.3.4排除物体9.3.5隐藏打开灯光和灯光的衰减9.3.6创建阴影贴图9.3.7给物体赋阴影贴图材质9.4小结10场景气氛的处理10.1各种雾的效果10.1.1设定标准雾效10.1.2摄像机范围与雾效的关

<<三维动画和效果图设计>>

系10.1.3有背景的雾效10.1.4透空贴图的彩色雾10.1.5层状雾效10.1.6让雾看上去更真实10.1.7飘动的层状雾10.1.8生成质量雾10.1.9流动云雾的动画10.2质量光效果10.2.1指定质量光效10.2.2生成团雾光晕10.2.3微尘飘动的光雾10.2.4投影质量光10.2.5泛光灯质量光——光晕10.2.6定向质量光——激光束10.3燃烧效果10.3.1设定火焰参数10.3.2做一团燃烧的火焰动画10.3.3一团爆炸的火球10.4小结11高级技巧处理11.1基础运动的练习——做个边跑边跳的球11.1.1做个跳动的球体11.1.2打开Track View (轨迹视窗) 11.1.3功能曲线的控制和调整11.1.4设置循环运动11.1.5建立圆形路径和虚拟物体11.1.6指定轨迹控制11.1.7动画最后生成11.2高级动画控制11.2.1功能曲线的动画键点11.2.2移动、调整动画键点11.2.3使用自定义曲度控制11.2.4应用Noise (噪声) 动画控制模块11.2.5设定Path (路径) 控制模块——做个抖动的过山车11.3运动的层级连接11.3.1物体层级的概念11.3.2观察复合物体——机械手11.3.3研究机械手的层级清单11.3.4进行层级连接11.3.5锁定相应轴的运动方向11.3.6移动机械手各部分的轴心(Pivot)11.3.7制作机械手动画11.4物体的反向层级连接11.4.1反向层级连接的概念11.4.2限定机械手11.4.3限制水平轴和机械臂11.4.4增加摩擦力控制11.4.5设定互动式IK11.4.6制作导引物体11.4.7设定导引物体动作11.4.8计算IK结果——生成动画11.5设计一幅室内效果图11.5.1餐厅的窗格造型11.5.2创建地板和墙面11.5.3制作餐厅的屋顶11.5.4对墙面加以修饰11.5.5制作矮桌和座垫11.5.6在场景放置灯光11.6小结12高级动画特技12.1雪花微粒特技12.1.1建立雪花微粒场景12.1.2设定雪花参数12.1.3生成天女散花动画12.2礼花特技效果12.2.1设定飞沫微粒物体参数12.2.2设定发光材质12.2.3制作礼花动画12.3后期合成处理12.3.1静态图像的合成实例12.3.2对场景动画的滤镜效果合成12.3.3合成图像的综合处理12.4影视合成练习——星际战争12.4.1收集影像资料12.4.2编制合成顺序12.4.3影视动画合成12.5小结附录 13DS MAX汉化过程附录 2本书光盘内容简介

<<三维动画和效果图设计>>

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>