

<<3ds max 4效果图及动画制>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4效果图及动画制作基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115096203

10位ISBN编号：7115096201

出版时间：2001-9-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：科大工作室

页数：310

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 4效果图及动画制>>

内容概要

3ds max 4是新一代三维效果图设计及动画制作软件系统，它在版本的基础上，增加了许多新的功能，使人们用它制作效果图及动画更加方便，因而深受广大建筑装潢设计人员青睐。

本书是一本培训教材，运用大量实例，较为全面地介绍了3ds max 4的基本命令及功能。

全书共分14课，以制作实例为主线，采用深入浅出、图文并茂的写作方式，向读者讲述了在制作效果图及动画过程中必须掌握的实用技法。

为了方便培训和读者自学，将本书用到的实例线架的演示过程制作成与本书配套的多媒体教学光盘(光盘#1)；每课结束后的练习题答案都收录在本书的资料盘(光盘#2)中。

同时为了便于读者自学和创作，本书的资料盘(光盘#2)中还收录了大量在效果图制作时调用的、完成的实例线架，以及一些非常有用的贴图和背景素材图片，相信这些对读者的学习和工作将有所帮助。

本书可以作为初级水平读者学习效果图及三维动画制作的入门教材，对中、高级水平的读者也有一定的参考价值。

<<3ds max 4效果图及动画制>>

书籍目录

第1课 3ds max 4入门基础

1.1 3ds max 4新增功能和显著特点

1.2 制作效果图及三维动画的基础知识

1.2.1 常用快捷键

1.2.2 窗口类型

1.2.3 鼠标右键功能

1.2.4 制作效果图及三维动画要解决的问题

1.3 3ds max 4系统界面简介

1.3.1 3ds max 4界面基本布局

1.3.2 视图区

1.3.3 视图控制区

1.3.4 工具栏

1.3.5 捕捉控制区和信息提示区

1.3.6 动画控制区

1.4 命令面板简介

1.4.1 创建三维物体命令面板

1.4.2 标准三维物体的生成

1.4.3 扩展原始三维物体的生成

1.5 课后总结

第2课 3ds max 4基本菜单命令

2.1 【文件】菜单命令

2.1.1 创建一个新文件

2.1.2 重新设定系统

2.1.3 打开已有文件或从已有文件中引入造型

2.1.4 保存和导出文件

2.1.5 查看和设置

2.2 【编辑】菜单命令

2.3 课后总结

2.4 课后练习

2.4.1 填空题

2.4.2 选择题

2.4.3 操作题

第3课 绘制及修改平面图形

3.1 创建样条曲线

3.1.1 创建直线与曲线

3.1.2 创建弧线和扇形截面

3.1.3 创建同心圆环

3.1.4 创建正文造型

3.1.5 创建其他2D图形——矩形、圆和椭圆等

3.2 创建剖面造型

3.3 修改线形

3.3.1 将多个二维线形合为一体

3.3.2 将一个线形的几部分分开

3.3.3 二维线形的节点

3.3.4 学习编辑节点

<<3ds max 4效果图及动画制>>

3.3.5 编辑线段及复合线

3.4 课后总结

3.5 课后练习

3.5.1 填空题

3.5.2 选择题

3.5.3 操作题

第4课 造型的编辑修改

4.1 修改器及修改堆栈的基本概念

4.2 将二维线形改造成三维造型的修改器

4.2.1 【倒角】命令——生成倒角字

4.2.2 【轮廓倒角】的应用——制作一个柱子

4.2.3 【旋转】命令——制作一个保龄球

4.3 介绍几种常用修改器

4.3.1 弯曲修改

4.3.2 扭曲修改功能

4.3.3 导边修改功能

4.3.4 噪声修改功能

4.4 课后总结

4.5 课后练习

4.5.1 填空题

4.5.2 选择题

4.5.3 操作题

第5课 制作橱柜和双人床

5.1 本课所用命令介绍

5.2 创建橱柜造型

5.3 创建双人床造型

5.4 课后总结

5.5 课后练习

5.5.1 填空题

5.5.2 选择题

5.5.3 操作题

第6课 仿古圆桌、椅的编辑修改

6.1 本课所用命令简介

6.2 创建仿古圆桌造型

6.3 创建仿古靠背椅造型

6.4 课后总结

6.5 课后练习

6.5.1 填空题

6.5.2 选择题

6.5.3 操作题

第7课 材质的概念及应用

7.1 关于赋材质的几个基本概念

7.2 【材质编辑器】对话框

7.2.1 【材质编辑器】对话框的基本结构

7.2.2 【材质编辑器】对话框工具行中的按钮功能

7.2.3 【材质编辑器】对话框工具列中的按钮功能

7.2.4 【材质编辑器】对话框的参数控制区

<<3ds max 4效果图及动画制>>

7.3 【材质 / 贴图浏览】对话框

7.3.1 【材质 / 贴图浏览】对话框默认效果

7.3.2 【材质 / 贴图浏览】对话框按钮功能

7.3.3 【材质 / 贴图浏览】对话框【浏览】类选项设置效果

7.4 给仿古圆桌造型赋材质

7.5 给仿古靠背椅造型赋材质

7.6 组合桌椅造型

7.7 课后总结

7.8 课后练习

7.8.1 填空题

7.8.2 选择题

7.8.3 操作题

第8课 放样的基本概念及应用

8.1 放样物体的基本概念及制作方法

8.2 绘制窗帘造型

8.2.1 窗帘造型建模

8.2.2 给窗帘造型赋材质

8.3 创建烛台造型

8.3.1 烛台造型建模

8.3.2 给烛台造型赋材质

8.4 课后总结

8.5 课后练习

8.5.1 填空题

8.5.2 选择题

8.5.3 操作题

第9课 制作温馨居室效果图

9.1 本范例所用的室内平面图

9.2 创建房间效果

9.3 给室内各部分造型赋材质

9.4 在房间中添加家俱

9.5 课后总结

9.6 课后练习

9.6.1 填空题

9.6.2 选择题

9.6.3 操作题

第10课 调整效果图的光感和视角

10.1 灯光和相机简介

10.1.1 灯光简介

10.1.2 相机简介

10.2 在效果图中设置灯光效果

10.3 课后总结

10.4 课后练习

10.4.1 填空题

10.4.2 选择题

10.4.3 操作题

第11课 创作自己的动画作品

11.1 动画创作的一般规律

<<3ds max 4效果图及动画制>>

11.2 制作室内浏览的动画

11.3 动画的渲染

11.4 创建简单的动画效果

11.5 课后总结

11.6 课后练习

11.6.1 填空题

11.6.2 选择题

11.6.3 操作题

第12课 路径变形动画的制作

12.1 制作水材质

12.2 创建沿路径变形的飞鱼

12.3 创建粒子模拟水花

12.4 课后总结

12.5 课后练习

12.5.1 填空题

12.5.2 选择题

12.5.3 操作题

第13课 跳舞茶壶的动画制作

13.1 给茶壶指定运动路径

13.2 让茶壶跳动起来并变形

13.3 课后总结

13.4 课后练习

13.4.1 填空题

13.4.2 选择题

13.4.3 操作题

第14课 流光四射的“3DS Max 4”

14.1 创建旋转的“3DS Max 4”

14.2 让粒子系统与字体一起旋转

14.3 为粒子调制材质

14.4 视频合成

14.5 课后总结

14.6 课后练习

14.6.1 填空题

14.6.2 选择题

14.6.3 操作题

<<3ds max 4效果图及动画制>>

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>