

<<三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787121189364

10位ISBN编号：7121189364

出版时间：向华 电子工业出版社 (2013-03出版)

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>

书籍目录

目录 第1章体验3dsMax2009 1.1任务1：制作小球弹跳动画——3dsMax2009的基本工作流程 1.1.1预备知识：三维动画制作基本流程 1.1.2任务实施 1.1.3知识链接：3dsMax2009中文版的工作界面 1.2任务2：制作两个大红灯笼旋转的动画——3dsMax2009的基本操作 1.2.1预备知识：对象的选择和变换 1.2.2任务实施 1.2.3知识链接：克隆、镜像和对齐 1.3拓展训练 1.3.1下滑的茶壶 1.3.2向前滚动的球体 习题与实训

第2章三维基本体建模 2.1任务3：书桌建模——使用标准基本体构造模型 2.1.1预备知识：标准基本体 2.1.2任务实施 2.1.3知识链接1：扩展基本体 2.1.4知识链接2：创建建筑对象 2.2任务4：烟灰缸建模——使用布尔操作生成复杂模型 2.2.1预备知识：布尔操作 2.2.2任务实施 2.2.3知识链接：创建复合对象 2.3拓展训练 2.3.1书架 2.3.2书房一角 习题与实训

第3章二维图形建模 3.1任务5：制作“苹果”标志图形——创建二维图形 3.1.1预备知识：创建二维图形 3.1.2任务实施 3.1.3知识链接：编辑二维图形 3.2任务6：制作三维“苹果”标志——使用（挤出）修改器产生三维模型 3.2.1预备知识：（挤出）修改器 3.2.2任务实施 3.2.3知识链接：（倒角）修改器和（倒角剖面）修改器 3.3任务7：花瓶建模——使用（车削）修改器产生三维模型 3.3.1预备知识：（车削）修改器 3.3.2任务实施 3.4任务8：制作保龄球模型——创建放样复合对象 3.4.1预备知识：（放样）命令 3.4.2任务实施 3.4.3知识链接1：放样变形 3.4.4知识链接2：多截面放样 3.5拓展训练 3.5.1酒杯 3.5.2窗帘 习题与实训

第4章模型的修改 4.1任务9：奇特造型的茶壶——使用（噪波）修改器 4.1.1预备知识：使用修改器 4.1.2任务实施 4.1.3知识链接：修改器堆栈 4.2任务10：靠垫——使用FFD修改器 4.2.1预备知识：FFD修改器 4.2.2任务实施 4.2.3知识链接：常用编辑修改器 4.3任务11：高跟鞋——使用（编辑网格）修改器 4.3.1预备知识：三维模型的子对象 4.3.2任务实施 4.3.3知识链接：软选择 4.4拓展训练 4.4.1波纹动画 4.4.2足球建模 习题与实训

第5章材质和贴图 5.1任务12：为高跟鞋指定材质——材质基本参数 5.1.1预备知识：材质编辑器 5.1.2任务实施 5.1.3知识链接1：（明暗器基本参数）卷展栏 5.1.4知识链接2：（Blinn基本参数）卷展栏 5.2任务13：制作木纹和青花瓷材质——漫反射贴图 5.2.1预备知识：贴图材质 5.2.2任务实施 5.2.3知识链接：贴图坐标 5.3任务14：有浮雕图案的烟灰缸和光亮的桌面——凹凸贴图和反射贴图 5.3.1预备知识：凹凸贴图和反射贴图 5.3.2任务实施 5.3.3知识链接：其他常用贴图通道 5.4任务15：内外不同图案的杯子——双面材质 5.4.1预备知识：复合材质 5.4.2任务实施 5.4.3知识链接：常用复合材质 5.5拓展训练 5.5.1给一组茶具设置材质 5.5.2给高跟鞋指定材质 习题与实训

第6章灯光 6.1任务16：白天的室内光效——使用聚光灯和泛光灯 6.1.1预备知识：3dsMax2009的灯光类型 6.1.2任务实施 6.1.3知识链接1：灯光的常用参数 6.1.4知识链接2：常用布光法 6.2任务17：透过窗户的阳光——使用体积光 6.2.1预备知识：体积光 6.2.2任务实施 6.2.3知识链接：体积光的参数 6.3拓展训练 6.3.1路灯光效 6.3.2烛光 习题与实训

第7章摄影机 7.1任务18：一个室内场景——使用摄影机取景 7.1.1预备知识：3dsMax2009的摄影机类型 7.1.2任务实施 7.1.3知识链接1：摄影机的常用参数 7.1.4知识链接2：摄影机视图的调整控制按钮 7.2任务19：特写镜头——摄影机景深特效 7.2.1预备知识：摄影机的景深参数 7.2.2任务实施 7.3拓展训练 7.3.1室外画面 7.3.2摄影机动画 习题与实训

第8章动画制作 8.1任务20：绕球旋转的文字——制作基本动画 8.1.1预备知识：动画的有关概念 8.1.2任务实施 8.1.3知识链接：变换轴心的设置 8.2任务21：飞舞的蝴蝶——路径动画 8.2.1预备知识：使用链接 8.2.2任务实施 8.2.3知识链接1：路径约束的有关参数 8.2.4知识链接2：（轨迹视图 - 曲线编辑器）窗口界面 8.3任务22：跳舞的字母——变形动画 8.3.1预备知识：（变形器）修改器 8.3.2任务实施 8.4任务23：闪烁的霓虹灯——材质动画 8.4.1预备知识：设置材质动画的一般方法 8.4.2任务实施 8.5拓展训练 8.5.1飞行的战斗机 8.5.2荡漾的水面 习题与实训

第9章粒子系统和空间扭曲 9.1任务24：雨景——使用喷射粒子 9.1.1预备知识：粒子系统 9.1.2任务实施 9.1.3知识链接1：喷射粒子的主要参数 9.1.4知识链接2：雪粒子的主要参数 9.2任务25：烟花——使用超级喷射粒子和重力空间扭曲 9.2.1预备知识：超级喷射粒子的主要参数 9.2.2任务实施 9.2.3知识链接：空间扭曲 9.3拓展训练 9.3.1飘落的叶片 9.3.2星球爆炸 习题与实训

<<三维动画制作>>

章节摘录

版权页：插图：5.2.3知识链接：贴图坐标 贴图坐标决定了贴图在模型上的位置、方向和数量等放置方式，贴图坐标对最后的贴图效果有着较大的影响。

3dsMax中，贴图坐标采用的是UVW坐标系，其中，U、V坐标轴分别代表了贴图的宽和高两个方向，它们的交点是旋转贴图的基点。

W坐标轴与U、V坐标平面垂直，并穿过U、V坐标轴的交点。

调整贴图坐标的常用方法有两种，一是使用材质编辑器的（坐标）卷展栏，二是使用UVW贴图修改器。

1.（坐标）卷展栏 设置了贴图材质之后，在材质编辑器的（Blinn基本参数）卷展栏中，漫反射或高光反射颜色块右边的空白按钮上会现出字母M，单击M按钮即可进入下一级的编辑层，这时，材质编辑器的下方会出现（坐标）卷展栏，如图5-41所示。

改变（坐标）卷展栏中的相应参数，即可调整贴图出标。

贴图通道给一个物体设置不同的贴图坐标时，可以设置不同的通道，以观察和显示贴图效果。

UV参数其后的参数可以控制贴图在物体上重复贴图的次数、偏移量等。

偏移设置位图贴图在U或V方向上的偏移量，可以用于调整贴图在物体表面的位置。

平铺设置位图贴图在U或V方向上重复的次数，默认值为1，使用此项时一般要选中（平铺）复选框。

镜像可以使贴图产生镜像复制。

角度调整贴图在U、V、W方向上的角度，也可以采用右下角的（旋转）按钮进行设置。

模糊增加物体的模糊程度，可以用于对远景物体的贴图。

模糊偏移利用图像的偏移产生模糊的贴图效果，一般用于产生柔化的效果。

2.（UVW贴图）修改器 在材质编辑器中调整贴图坐标时，场景中所有被赋予了该贴图材质的物体，其贴图效果均会受到影响。

如果希望只调整某个物体的贴图坐标，则可以使用（修改）命令面板中的（UVW贴图）修改器。

此外，通过对UVW贴图修改器的Gizmo进行移动、旋转和缩放操作，还可以非常直观地调整贴图图案在对象上的位置、大小和角度。

<<三维动画制作>>

编辑推荐

《职业教育课程改革系列教材:三维动画制作(3ds Max 2009中文版)》既可作为职业院校有关专业的“三维动画”教材,也可作为相关培训教材和三维动画爱好者的自学参考书。

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>