

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX3动画设计操作与实例>>

13位ISBN编号：9787302014614

10位ISBN编号：7302014612

出版时间：2000-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：甘登岱 周永平

页数：412

字数：628

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>

内容概要

本书全面系统地介绍了当前最优秀的动画设计软件3DS MAX 3的用法。

全书共分两大部分：第一部分为基础篇，共包括15章，依次介绍了3DS MAX 3基本操作、三维物体创建、造型与放样、物体和子物体编辑、贴图与灯光、雾的运用和运动设计等；第二部分为实例篇，给出了若干精彩动画设计实例，供用户参考。

全书语言浅显易懂、内容新颖，可供各类动画设计人员、大专院校师生、计算机爱好者和各种培训班使用。

书籍目录

第一部分基础篇

第1章初识3DS MAX

1.1 3DS MAX的操作界面

1.1.1 3DS MAX工作画面的内容

1.1.2 视图显示调整

1.2 动画制作实例

1.2.1 创建新文件

1.2.2 创建物体及其支点和捕捉

1.2.3 物体选择、变换操作和坐标

1.2.4 包装物体 贴图

1.2.5 视图渲染

1.2.6 制作动画

1.3 常用操作概览

1.3.1 操作选项卡和命令面板的打开与关闭

1.3.2 操作选项卡的调整

1.3.3 操作和显示调整的撤消与恢复

第2章创建基本几何模型

2.1 互创建标准几何模型

2.1.1 创建长方体和立方体

2.1.2 创建普通球体和几何球体

2.1.3 创建圆柱

2.1.4 创建圆环和圆筒

2.1.5 创建茶壶

2.1.6 创建圆锥和圆台

2.1.7 绘制四棱台

2.1.8 绘制平向

2.2 绘制扩展物体

2.2.1 创建多面体

2.2.2 创建圆角方体和圆角圆柱

2.2.3 绘制油桶

2.2.4 绘制多面圆柱

2.2.5 创建环形波浪

2.2.6 制作环形结

2.3 通过在不同关键帧修改物体参数制作动画

2.3.1 制作分裂的球体动画

2.3.2 创建变形刺猬球动画

第3章通过布尔运算创建新物体

3.1 布尔运算

3.1.1 建立场景

3.1.2 差集运算

3.1.3 并集运算

3.1.4 交集运算

3.1.5 剪切运算

3.2 布尔操作嵌套

3.3 根据布尔操作制作动画

第4章 2D造型与放样

4.1 绘制2D造型

4.1.1 绘制直线或曲线

4.1.2 绘制圆、圆弧、圆环和椭圆

4.1.3 绘制多边形和矩形

4.1.4 绘制星形

4.1.5 绘制螺旋线

4.1.6 绘制截面和文字

4.1.7 创建组合2D造型

4.2 2D造型的编辑和修改

4.2.1 编辑节点

4.2.2 编辑线段

4.2.3 编辑样条

4.3 2D造型的典型应用

4.3.1 通过旋转制作酒杯

4.3.2 通过延伸生成立体文字

4.3.3 创建镜框

4.4 通过放样制作物体

4.4.1 平面放样造型 腾空的导弹

4.4.2 螺旋线的放样造型 振动的弹簧

4.4.3 2D文字的放样造型 制作立体文字

4.4.4 曲线的放样造型 窗帘

4.5 控制放样物体的生成

4.5.1 改变截面第一个节点位置 生成造型各异的凳子

4.5.2 增删截面造型节点 生成和调整口袋

4.5.3 开放和封闭截面造型相结合 制作撕裂的管道

4.5.4 利用Skin Parameters区设置放样物体的表面特性

4.5.5 编辑放样物体中的型

4.6 放样物体的变形

4.6.1 变比变形和扭曲变形

4.6.2 倒角变形

4.6.3 拟合变形

第5章 利用Modify面板修改物体

5.1 Modify命令面板概述

5.1.1 Modify面板的组成

5.1.2 向Modify面板中添加按钮

5.2 使用修改器堆栈

5.2.1 修改堆栈器各按钮的意义

5.2.2 复制操作

5.3 Modify面板中主要的修改命令

5.3.1 使用Taper命令切削物体

5.3.2 利用Twist命令扭曲物体

5.3.3 使用Bend命令弯曲物体

5.3.4 使用Noise命令制作山峰、沙丘和波浪

5.3.5 使用Wave命令制作滚动波浪

5.3.6 使用Ripple命令制作旋涡效果

第6章 物体变形与空间扭曲

- 6.1 创建变形动画 百变球体
- 6.2 创建连接、符合和分散物体
 - 6.2.1 创建连接物体 制作摇摆球动画
 - 6.2.2 创建Conform物体 制作球体落水动画
 - 6.2.3 创建Scatter物体 制作刺猬球
 - 6.2.4 创建型合并物体 附在球体上的立体文字
- 6.3 制作空间扭曲物体
 - 6.3.1 互制作爆炸效果
 - 6.3.2 利用移位物体制作挤压和拉伸效果
 - 6.3.3 利用变形网格对物体进行变形
 - 6.3.4 利用波浪和涟漪变形物体
- 第7章 物体的精细加工
 - 7.1 子物体加工修改 变化多端的坛子
 - 7.1.1 做个坛子
 - 7.1.2 为坛体加上凹纹
 - 7.1.3 给坛子加上一个盖
 - 7.1.4 打破坛底
 - 7.1.5 拉出个长鼻子
 - 7.2 子物体编辑修改过程中的动画制作 仙人球
 - 7.2.1 创建仙人球
 - 7.2.2 仙人球生成动画
 - 7.3 平面挤出几何造型
 - 7.3.1 创建滑翔机
 - 7.3.2 让滑翔机飞起来
- 第8章 材质与贴图
 - 8.1 向物体赋予材质的步骤
 - 8.1.1 建立立方体和茶壶
 - 8.1.2 打开材质编辑器
 - 8.1.3 指定材质给立方体和茶壶
 - 8.1.4 同步材质和非同步材质
 - 8.1.5 认识材质 / 贴图浏览器
 - 8.2 标准材质的基本参数设置
 - 8.2.1 闪烁的霓虹灯字
 - 8.2.2 自发光效果
 - 8.2.3 应用透明材质
 - 8.3 基本贴图训练
 - 8.3.1 初识贴图 棋盘格贴图
 - 8.3.2 内建式贴图坐标
 - 8.4 UVW坐标系统与贴图
 - 8.4.1 平面贴图、立方体贴图和面贴图
 - 8.4.2 圆柱式贴图
 - 8.4.3 球体贴图和收缩包裹贴图
 - 8.4.4 子物体贴图
 - 8.5 贴图类型
 - 8.5.1 建立场景
 - 8.5.2 Diffuse贴图
 - 8.5.3 不透明 (OpaCity) 贴图

- 8.5.4凹凸贴图
- 8.5.5自发光贴图
- 8.5.6基本反射贴图
- 8.5.7混合反射贴图
- 8.5.8环境贴图
- 8.5.9存储材质
- 8.6高级材质训练
- 8.6.1使用复合材质
- 8.6.2多重/子物体材质训练
- 8.7复合贴图训练
- 8.7.1为材质1进行二级贴图
- 8.7.2为材质1进行三级贴图
- 8.8合成材质贴图训练
- 8.8.1生成合成贴图材质
- 8.8.2指定两个贴图
- 8.9平面镜反射
- 8.9.1使用镜面反射
- 8.9.2加入漫反射
- 第9章 在场景中加入灯光
- 9.1泛光灯
- 9.1.1建立场景
- 9.1.2设置高光
- 9.1.3灯光色彩动画
- 9.1.4设置环境光
- 9.2目标聚光灯
- 9.2.1建立场景
- 9.2.2建立目标聚光灯
- 9.2.3调节聚光范围
- 9.2.4制作幻灯机
- 第10章 利用雾营造气氛
- 10.1使用标准雾
- 10.1.1建立场景
- 10.1.2环境对话框
- 10.1.3改变雾的范围和浓度
- 10.1.4雾化背景
- 10.2使用层雾
- 10.2.1在场景中加入层雾
- 10.2.2加入多层雾
- 10.2.3制作动画
- 10.3使用质量雾
- 10.3.1在场景中加入质量雾
- 10.3.2质量雾动画
- 第11章 质量光与燃烧
- 11.1聚光灯质量光的效果
- 11.1.1建立场景
- 11.1.2指定质更光效
- 11.1.3柔化灯光效果

- 11.1.4加入Noise噪音控制
- 11.1.5投影彩色质量光
- 11.2泛光灯质量光的效果
 - 11.2.1建立泛光灯
 - 11.2.2为泛光灯指定质量光效
- 11.3目标光源质量光效果
 - 11.3.1建立目标光源
 - 11.3.2为目标光源指定质量光
- 11.4制作燃烧效果
 - 11.4.1制作火焰线框
 - 11.4.2让火焰燃烧起来
 - 11.4.3火焰的组合效果
 - 11.4.4制作烈火燃烧动画
- 第12章 使用粒子系统制作细小物体
 - 12.1使用Spray粒子系统
 - 12.1.1使用Spray粒子发生器
 - 12.1.2利用SPray粒子系统做喷放的礼花
 - 12.2 Snow粒子系统
 - 12.2.1建立Snow粒子系统
 - 12.2.2利用Snow粒子系统的渲染模式做彩色碎纸片
 - 12.2.3 Snow粒子系统的其他渲染模式
 - 12.3高级粒子系统
 - 12.3.1使用PArray粒子系统制作一把爆炸的茶壶
 - 12.3.2使用Super Spray粒子系统制作粒子流
 - 12.3.3使用Blizzard粒子系统创建冰雹
 - 12.3.4使用PCloud粒子系统制作夜空繁星
- 第13章 运动设置
 - 13.1初识轨迹窗、功能曲线与动画控制器
 - 13.1.1创建场景
 - 13.1.2打开轨迹窗
 - 13.1.3调整功能曲线
 - 13.1.4循环运动设定
 - 13.1.5建立路径和虚拟物体
 - 13.2轨迹窗应用详解
 - 13.2.1通过轨迹窗口了解动画类型
 - 13.2.2关键帧的增减和范围扩展
 - 13.2.3功能曲线调整
 - 13.3使用动画控制器
 - 13.3.1利用轨迹窗指定动画控制器
 - 13.3.2 TCB控制器
 - 13.3.3通过运动控制面板使用路径控制器
- 第14章 正向运动与反向运动
 - 14.1层级树
 - 14.1.1创建机械手
 - 14.1.2展开层级树
 - 14.1.3连接物体
 - 14.2正向运动

- 14.2.1 锁定坐标轴
- 14.2.2 让机械手运动起来
- 14.2.3 释放连接的轴
- 14.2.4 复制动画
- 14.3 反向运动
 - 14.3.1 限制坐标轴
 - 14.3.2 设置垂直轴的阻尼
 - 14.3.3 互动式反向运动
 - 14.3.4 指定式反向运动
- 第15章 视频的后期处理
 - 15.1 静态图像的合成
 - 15.1.1 理解Alpha通道
 - 15.1.2 加入事件
 - 15.1.3 运行视频后期处理
 - 15.1.4 保存图像
 - 15.2 动画的合成制作
 - 15.2.1 制作开头文字
 - 15.2.2 制作结尾文字
 - 15.2.3 主题动画制作
 - 15.2.4 合成动画
 - 15.2.5 设置合成范围
 - 15.3 音乐合成
 - 15.3.1 加入声音节拍
 - 15.3.2 加入音乐文件
- 第二部分实例篇
- 第16章 旋转推出的像框
 - 16.1 制作像框
 - 16.2 编辑材质
 - 16.3 制作动画
- 第17章 扬帆出海
 - 17.1 制作船体基本造型
 - 17.2 对船体进行变形修饰
 - 17.3 为船体赋予材质
 - 17.4 制作风帆和桅杆
 - 17.5 创建大海和小岛
 - 17.6 制作动画
- 第18章 航空演习
 - 18.1 创建机翼平面
 - 18.2 修改机翼造型
 - 18.3 制作尾翼
 - 18.4 制作机身
 - 18.5 组合造型
 - 18.6 制作动画
- 第19章 木偶闯迷宫
 - 19.1 制作木偶
 - 19.2 创建迷宫
 - 19.3 制作动画

第20章 沙盘展示

20.1 制作场景

20.2 制作动画

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>