

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9三维动画制作范例导航（中文版）>>

13位ISBN编号：9787302151357

10位ISBN编号：7302151350

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学

作者：李绍勇

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

本书通过讲解47个具体实例向大家展示3ds Max 9的强大功能和使用技巧。

全书共分为14个部分。

所有例子都经过精心挑选和制作，将3ds Max 9枯燥的知识点融入实例之中，并进行了简要而深刻的说明。

可以说，读者通过对这些实例的学习，将起到举一反三的作用，一定能够由此掌握3ds Max 9的精髓。

本书按照软件功能将实例划分为三维创作过程的熟悉、三维领域中文字的不同表现形式、三维动画中模型创建技巧、三维动画中常用材质与灯光的表现、场景特效在三维动画中的应用、标版文字在动画中的表现技法、制作自己的动画片、产品广告的制作、栏目片头、标版特效的表现、文字标版片头表现技巧、片头制作技巧点播等，每章实例在编排上循序渐进，其中既有打基础、筑根基的部分，又不乏综合创新的例子。

其特点是把3ds Max的知识点融入到实例中，读者将从中学到基本实体造型方法、复杂形体塑造、实体细节刻画、粒子系统、灯光材质、特殊效果、建筑形体塑造、动画创作以及综合场景设计等常用手法。

本书可以帮助读者更好地掌握3ds Max 9的使用操作，以及如何应用3ds Max 9来进行三维设计，提高读者的软件应用水平。

本书既适合于建筑设计、产品造型设计、游戏制作、影视制作等领域的专业设计人员，也适用于对计算机图像制作和处理感兴趣的普通计算机爱好者。

书籍目录

| | | | |
|------------------------|-----------------------------|----------------------------|--------------------|
| 第0章 导论 | 0.1 什么是三维动画 | 0.2 三维动画的应用范围 | 0.3 三维动画的制作原理与流程 |
| 第1章 先入为主——熟悉三维创作过程 | 1.1 创建运动的水面 | 1.1.1 设置动画时间与背景 | |
| 1.1.2 水面效果的制作 | 1.1.3 合并场景文件 | 1.2 摄像机和灯光的创建 | 1.2.1 摄像机的创建 |
| 1.2.2 灯光的设置 | 1.3 渲染输出场景 | 第2章 三维领域中文字的不同表现形式 | 2.1 角文字 |
| 2.2 金属字 | 2.3 浮雕文字 | 2.4 沙砾金文字 | 2.5 玻璃文字 |
| 第3章 三维动画中模型创建的技巧 | 3.1 扭曲修改——石头 | 3.2 扭曲变形——冰块 | 3.3 图形的绘制——电视台台标 |
| 3.3.1 电视台台标的临摹绘制 | 3.3.2 电视台台标模型的编辑 | 3.4 阵列复制——DNA分子 | 3.5 综合编辑——苹果 |
| 3.5.1 苹果对象的制作 | 3.5.2 苹果材质的制作 | 3.5.3 苹果把儿 | 3.5.4 苹果把儿材质的制作 |
| 3.5.5 创建摄像机 | 3.6 复杂建模——饮料瓶 | 3.6.1 制作可乐瓶 | 3.6.2 商标的制作 |
| 3.6.3 液体效果的制作 | 3.6.4 液体材质的设置 | 3.6.5 创建摄像机 | 3.6.6 环境的设置 |
| 3.6.7 灯光 | 3.6.8 渲染输出 | 3.7 综合建模——灯笼 | 3.7.1 灯笼主体 |
| 3.7.2 制作传统式雕刻 | 3.7.3 灯笼主体木制边架 | 3.7.4 顶端内侧灯笼体 | 3.7.5 顶端外侧灯笼体 |
| 3.7.6 创建摄像机 | 第4章 三维动画中常用材质与灯光的表现 | 4.1 瓷器质感的调试 | 4.2 金属材质的调试 |
| 4.2.1 表现模型质感的基本条件 | 4.2.2 黄金金属质感的调试 | 4.3 不锈钢材质的调试 | 4.4 多层次物体材质——包装盒 |
| 4.5 光线跟踪材质 | 4.6 玻璃杯的折射 | 4.7 玻璃质感的制作 | 4.8 双面材质——表里不一的盒子 |
| 4.9 渐变和镂空贴图——数字时代 | 4.10 凹凸贴图材质——橘子的制作 | 4.11 组合材质——青铜器的效果表现 | 4.12 灯光的基本设置与表现 |
| 4.13 真实的阴影 | 4.14 绚丽的光芒——体积光 | 第5章 场景特效在三维动画中的应用 | 5.1 粒子系统——飘雪 |
| 5.2 喷射粒子——下雨 | 5.3 火焰特效——燃烧的火焰 | 5.4 大气环境——城市云雾 | 5.5 大气环境——山中云雾 |
| 5.6 火焰燃烧——太阳耀斑 | 5.7 镜头辉光——火焰拖尾 | 第6章 标版文字在动画中的表现技法 | 6.1 文字标版片头表现的方法 |
| 6.1.1 描摹文字路径 | 6.1.2 创建文本对象 | 6.1.3 设置文本对象材质 | 6.2 入门关键帧动画——文字标版 |
| 6.2.1 设置背景色彩 | 6.2.2 设置材质动画 | 6.2.3 摄像机与摄像机动画的设置 | 6.2.4 动画的渲染输出 |
| 6.3 书写动画——书写文字 | 6.4 光效动画——光影的表现 | 6.4.1 标版字体的制作 | 6.4.2 光影的制作 |
| 6.4.3 光影动画 | 6.4.4 设置背景 | 第7章 制作自己的动画片 | 7.1 关键帧动画——弹跳的球体 |
| 7.1.1 基本模型的创建 | 7.1.2 设置模型的材质 | 7.1.3 设置动画 | 7.1.4 创建摄像机并进行渲染 |
| 7.2.1 设置可乐罐的基本模型及材质 | 7.2.2 创建冰块并设置材质 | 7.2.3 在场景中创建粒子系统并设置其材质 | 7.2.4 设置背景 |
| 第8章 产品广告的制作——牙膏广告 | 8.1 模型与材质贴图的理论关系 | 8.1.1 三维模型与材质贴图的关系 | 8.1.2 贴图的获取 |
| 8.2 制作牙膏盒 | 8.2.1 基本对象的创建 | 8.2.2 对象材质ID号的设置 | 8.2.3 设置多层次物体材质 |
| 8.2.4 制作牙膏筒 | 8.2.5 动画的设置与编辑 | 8.3 关键帧的调整 | 8.3.1 牙膏盒与牙膏筒的动画 |
| 8.3.2 光圈及摄像机动画 | 8.3.3 水滴动画 | 8.4 为光圈设置发光效果 | 8.5 设置灯光 |
| 8.6 渲染输出 | 第9章 栏目片头——世界周刊 | 9.1 三维地球的制作 | 9.1.1 设置背景显示 |
| 9.1.2 地图的临摹绘制 | 9.1.3 地图模型的编辑 | 9.1.4 制作经纬线 | 9.1.5 多层次物体材质的编辑 |
| 9.2 沿地球划过的流星 | 9.2.1 流星的制作 | 9.2.2 飞行路径的设置 | 9.3 晚间报道标版Logo的制作 |
| 9.3.1 制作标版Logo | 9.3.2 设置多层次物体材质纹理 | 9.4 动画的设置调整 | 9.4.1 旋转的地球 |
| 9.4.2 摄像机动画 | 9.4.3 飞入镜头的文字 | 9.4.4 划过文字的镜头闪光 | 9.5 设置Video Post |
| 9.5.1 添加项目 | 9.5.2 特效的生成 | 9.6 渲染输出 | 第10章 标版特效的表现——影视特效 |
| 10.1 制作文字造型 | 10.1.1 制作镂空文字 | 10.1.2 制作爆炸的文字 | 10.2 制作运动模糊效果并设置灯光 |
| 10.2.1 为粒子指定ID号并设置运动模糊 | 10.2.2 设置灯光与体积光动画 | 10.3 设置火焰效果 | 10.4 设置碎块的燃烧特效 |
| 10.5 设置图像输出 | 第11章 文字标版片头表现技巧——材质、粒子的高级设置 | 11.1 创建文本标题 | 11.1.1 创建并分解文本标题 |
| 11.1.2 文本对象的编辑 | 11.2 文本标题材质的编辑 | 11.2.1 设置【混合】材质类型中的【材质1】通道 | 11.2.2 设置【混合】材质类型中 |

| | | |
|--------------------|---------------------------|--------------------|
| 的【材质2】通道 | 11.2.3 设置【混合】材质类型中的【遮罩】通道 | 11.2.4 设置梯度动画背景 |
| 11.3 设置分解文本标题材质 | 11.4 创建字母标题 | 11.5 字母标题材质的编辑 |
| 设置“标题01”对象材质 | 11.5.2 设置“标题”对象材质 | 11.6 创建摄像机与灯光 |
| 11.7.1 字体动画 | 11.7.2 创建字体电光效果 | 11.7 标题动画 |
| 11.10 渲染输出 | 第12章 片头制作技巧点播——宁德电视台 | 11.8 创建粒子系统 |
| 12.1.1 创建文字及材质 | 12.1 创建文字及摄像机 | 11.9 创建光斑 |
| 12.2.1 设置文字动画 | 12.2 设置动画及渲染 | |
| 12.2.2 制作火焰燃烧 | 12.2.3 制作体积光动画 | 12.2.4 设置体积光效果 |
| 12.2.5 设置灿烂星光与文字光芒 | 12.2.6 设置背景 | 12.2.7 渲染动画 |
| 12.2.8 设置背景 | 12.2.9 渲染动画 | 第13章 动画片段制作技巧——小河流 |
| 13.1 创建基本模型场景 | 13.1.1 创建陆地 | 13.1.2 创建河流 |
| 13.1.3 创建摄像机 | 13.1.4 创建石头 | 13.1.5 引入花瓣 |
| 13.1.7 创建灯光 | 13.1.6 创建天空 | 13.1.7 创建灯光 |
| 13.2 设置材质 | 13.2.1 陆地的材质 | 13.2.2 河流的材质 |
| 13.2.4 花瓣的材质 | 13.2.5 天空的材质 | 13.3 设置动画 |
| 13.3.2 花瓣的动画设置 | 13.3 设置动画 | 13.3.1 河流的动画设置 |
| | 13.3.3 摄像机的动画设置 | 13.3.4 渲染动画 |

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>