

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max经典建筑动画教程>>

13位ISBN编号：9787302285090

10位ISBN编号：7302285098

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：周香凝 等编著

页数：231

字数：377000

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经典建筑动画教程>>

内容概要

《3ds Max经典建筑动画教程》是专门介绍3ds Max 2009基本知识，并具体将其使用于建筑动画方向的书籍。全书共分为12章，讲述了3ds Max 2009的各个方面的功能，内容丰富，结构清晰，技术参考性强，读者可以迅速掌握并巩固所学知识。本书内容循序渐进，按照标准制作建筑动画的流程一步步引导读者制作出完整的建筑动画作品。

《3ds Max经典建筑动画教程》适合广大CG爱好者，既可以作为大专院校相关专业学生的教材，也可以作为培训班学员及初中级读者的学习用书。本书由周香凝、牛翠霞编著。

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max建筑动画制作流程

- 1.1 建筑动画制作流程
- 1.2 流程耗时
- 1.3 建筑动画制作规范

第2章 3ds Max 2009基础操作

- 2.1 3ds Max 2009简介
- 2.2 3ds Max 2009界面简介
- 2.3 3ds Max 2009基础操作介绍

第3章 基础建模

- 3.1 样条线图形的创建
- 3.2 编辑样条线
- 3.3 常用二维图形转三维几何体的修改器
- 3.4 三维几何体模型的创建
- 3.5 编辑多边形
- 3.6 编辑多边形综合实例

第4章 常用修改器

- 4.1 修改器堆栈
- 4.2 “弯曲”修改器
- 4.3 “扭曲”修改器
- 4.4 “锥化”修改器
- 4.5 FFD自由变形修改器
- 4.6 “路径变形”修改器
- 4.7 “噪波”修改器
- 4.8 “切片”修改器
- 4.9 “uvw贴图”修改器
- 4.10 “晶格”修改器
- 4.11 “波浪”修改器
- 4.12 其他类型的修改器

第5章 复合建模

- 5.1 布尔建模
- 5.2 放样建模
- 5.3 散布建模
- 5.4 图形合并
- 5.5 一致
- 5.6 连接
- 5.7 网格化
- 5.8 变形
- 5.9 地形
- 5.10 水滴网格

第6章 材质与贴图

- 6.1 材质编辑器
- 6.2 材质 / 贴图浏览器
- 6.3 材质类型
- 6.4 贴图类型
- 6.5 综合实例1——球天

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

6.6 综合实例2——简楼

6.7 综合实例3——片树

第7章 灯光

7.1 标准灯光的类型

7.2 为场景加上灯光

7.3 三点照明

7.4 灯光阵列

7.5 综合实例1——射入室内的光线

7.6 综合实例2——桌面一角

第8章 动画制作

8.1 动画控制区

8.2 综合实例——弹跳动画

8.3 路径约束控制器

8.4 注视约束控制器

8.5 生长动画

第9章 摄像机

9.1 摄像机运动

9.2 摄像机分类

9.3 摄像机参数

9.4 摄像机视图控制面板

9.5 镜头运动制作

9.6 制作镜头预览

第10章 环境与效果

10.1 创建背景

10.2 雾和体积雾

10.3 体积光

10.4 火效果

10.5 综合实例——火箭

第11章 粒子系统

11.1 “喷射”粒子系统——雨景

11.2 “喷射”粒子系统——喷洒系统

11.3 “雪”粒子系统——下雪

11.4 “pfsource”粒子系统——飘落的树叶

第12章 渲染设置

12.1 测试图的vray设置

12.2 光子图

12.3 渲染正式图

12.4 渲染后查看渲染序列

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

章节摘录

版权页：插图：4. “插值”选项组“步数”：样条线步数可以自适应。

当“自适应”复选框处于未选中状态时，使用“步数”字段/微调器可以设置每个顶点之间划分的数目。

带有急剧曲线的样条线需要许多步数才能显得平滑，而平缓曲线则需要较少的步数，范围为0~100。

“优化”：选中该复选框后，可以从样条线的直线线段中删除不需要的步数。

启用“自适应”时，“优化”不可用。

默认设置为启用。

“自适应”：取消选中该复选框后，可允许使用“优化”和“步数”选项进行手动插值控制。

默认设置为非选中状态。

选中该复选框后，自适应设置每个样条线的步数，以生成平滑曲线。

直线线段始终接收0步长。

5. “创建方法”选项组（以矩形为例）“边”：第一次单击会在图形的一边或一角定义一个点，然后拖动直径或对角线角点。

“中心”：第一次单击会定义图形中心，然后拖动半径或角点。

6. “键盘输入”选项组“键盘输入”卷展栏包含初始创建点的X、Y和Z坐标三个字段，还有可变数目的参数来完成样条线。

在每个文本框中输入值，然后单击“创建”按钮，可以创建样条线。

3.1.2 常用样条线图形的创建 1.创建样条线 在“创建”命令面板“图形”面板中，单击“线”按钮，在视图中，单击创建起始点，松开左键移动鼠标到新的位置，单击创建直线，右击结束创建，此方法可以创建开放的样条线。

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

编辑推荐

《普通高等教育"动画与数字媒体专业"规划教材:3ds max经典建筑动画教程》有五大特色：1.基础讲解与实例操作完美结合，适合大中专教学和有基础读者自学使用。

2.系统功能参数详解，知识点系统全面。

3.实例操作步骤详细，参数说明详尽，截图标准。

4.依照建筑动画制作规范编写，选取实例典型。

5.笔者多年工作学习经验总结，结合建筑动画主流制作方法。

<<3ds Max经典建筑动画教程>>

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>