

<<精通3DSMAX4.0动画制作>>

图书基本信息

书名：<<精通3DSMAX4.0动画制作>>

13位ISBN编号：9787508406756

10位ISBN编号：7508406753

出版时间：2001-08

出版时间：中国水利水电出版社

作者：邵谦谦

页数：365

字数：518000

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>

<<精通3DSMAX4.0动画制作>>

内容概要

3DS MAX是风靡世界的面向广大PC用户的强大三维建模、动画制作和渲染软件，它第一次在个人计算机上实现了通常只有在图形工作站级硬件水平上才能实现的动画与图像的处理效果。

随着计算机应用的普及和硬件水平的不断攀升，对于普通的个人和家庭计算机用户，三维动画的创作已不再是一种奢望。

新版的3DS MAX 4.0在建模技术、材质编辑、环境控制、动画设计、渲染输出、后期制作等方面日趋完善，内部算法也有了很大改进，极大地提高了制作与渲染的速度，其渲染输出的结果达到了工作站级的水准，功能界面的划分更趋于合理，在三维动画制作过程中的各个功能任务组井然有序地整体结合在一起。

本书结合丰富详尽的实例，详细介绍了新版3DS MAX 4.0的各项功能的使用与技巧，着重突出基本概念的理解以及动画创作过程中的思维过程，基本涵盖了3DS MAX 4.0的全部主要功能。

它不仅适合专业动画制作人员作为参考，而且对于广大动画制作爱好者来说，也是一本很好的自学参考书和工具书。

<<精通3DS MAX 4.0动画制作>>

书籍目录

前言第一章 3DS MAX 4.0初探1.1 3DS MAX 4.0系统需求与安装1.1.1 3DS MAX的系统需求1.1.2 安装设置3DS MAX 4.01.2 新版本功能简介1.2.1 用户界面1.2.2 外部参考 (Xrefx) 1.2.3 建模方面的改进1.2.4 材质编辑器的改进1.2.5 Rendering的改进1.2.6 照明的改进1.2.7 角色动画方面的新特性1.2.8 第二代游戏开发控制1.2.9 其他1.3 熟悉3DS MAX 4.0工作环境1.3.1 3DS MAX 4.0菜单栏1.3.2 3DS MAX 4.0标签、工具栏1.3.3 3DS MAX 4.0的命令面板1.3.4 3DS MAX 4.0的动画控制区1.3.5 3DS MAX 4.0的对象捕捉按钮区1.3.6 其他类1.4 视窗操作1.4.1 选择不同视图1.4.2 视图控制区1.5 小结第二章 计算机动画技术与颜色理论2.1 计算机动画技术2.1.1 计算机动画的发展2.1.2 二维动画的功能2.1.3 三维计算机动画及其应用2.1.4 3D Studio MAX的发展2.1.5 3D Studio MAX的特性2.2 动画制作的基本过程2.2.1 定义时间2.2.2 定义关键帧2.2.3 动画控制器2.2.4 简单动画制作2.3 基本颜色理论2.3.1 颜色模型2.3.2 3DS MAX的混色2.3.3 颜色的合成2.4 小结第三章 工作环境的配置3.1 配置运行参数3.1.1 常规设置 (General选项卡) 3.1.2 渲染设置 (Rendering) 3.1.3 反向运动设置 (Inverse Kinematics) 3.1.4 运动的设置 (Animation) 3.1.5 文件操作设置 (Files) 3.1.6 伽马值设置 (Gamma) 3.1.7 设置视图窗口 (Viewports) 3.1.8 设置脚本语言 (MAXScript) 3.2 配置路径3.3 配置运行界面3.3.1 配置工具栏3.3.2 设置快捷键3.3.3 右键快捷菜单的设置3.3.4 菜单的设置3.3.5 设置色彩3.4 配置视图3.4.1 渲染方式3.4.2 视图的布局3.4.3 安全框的设置3.4.4 降级显示3.4.5 区域设置3.5 小结第四章 选择变换场景对象4.1 选择对象4.1.1 单击选择对象4.1.2 区域选择对象4.1.3 根据名称选择对象4.1.4 根据颜色选择对象4.2 多功能选择工具4.2.1 “选择并移动”按钮4.2.2 “选择并旋转”按钮4.2.3 “选择并缩放”按钮4.2.4 “选择并链接”按钮4.2.5 “取消链接选择”按钮4.3 对象的变换4.3.1 常用的变换工具4.3.2 坐标系的使用4.3.3 坐标轴心的使用4.4 动态设定变换4.4.1 “Squash”动态设定4.4.2 滑动与转动设定4.5 小结第五章 三维实体造型5.1 制作大理石阵列5.2 变形的球体5.3 金字塔5.4 茶壶 5.5 油罐5.6 大炮造型5.7 DNA分子链5.8 弯曲的牛角5.9 花瓣5.10 陨石5.11 小结第六章 二维平面造型6.1 创建二维形体6.1.1 创建一个形体6.1.2 复合二维形体6.2 利用节点编辑修改曲线6.2.1 不同节点类型6.2.2 调整贝兹曲线6.3 复杂的操作6.3.1 “Close”闭合曲线6.3.2 插入节点连接6.3.3 连接两条曲线6.3.4 “Insert”工具6.4 二维形体的布尔运算6.5 综合应用实例6.5.1 绘制楼梯截面6.5.2 同心圆的动画6.5.3 制作螺旋线6.5.4 制作烟灰缸6.5.5 制作徽章6.6 小结第七章 编辑和修改对象7.1 编辑修改器的基本原理7.1.1 堆栈中的内容安排7.1.2 3DS MAX 4.0编辑修改器结构7.1.3 添加编辑修改器7.1.4 Gizmo的调整7.2 编辑修改器堆栈7.2.1 编辑修改器堆栈详解7.2.2 编辑修改器堆栈的使用方法7.3 编辑修改器堆栈的应用7.3.1 建立一个场景7.3.2 取得编辑修改器堆栈内容7.3.3 堆栈中的内容解说7.4 使用编辑修改器7.4.1 使用“Taper”编辑修改器7.4.2 调整“Gizmo”7.4.3 修改创建参数7.5 编辑堆栈7.5.1 使用“Show End Result”7.5.2 取消编辑修改器的影响7.5.3 删去一个编辑修改器7.6 使用“Space Warps”7.6.1 创建“Wave”对象7.6.2 给对象添加波浪效果7.6.3 调整扭曲的效果7.7 深入使用编辑修改器7.7.1 使用“XFORM”编辑修改器7.7.2 同时编辑多个对象7.8 小结第八章 高级造型8.1 组合物体8.1.1 变形 (Morph) 8.1.2 离散 (Scatter) 8.1.3 一致 (Conform) 8.1.4 连接 (Connect) 8.1.5 形体合并 (ShapeMerge) 8.1.6 布尔运算 (Boolean) 8.1.7 地形 (Terrain) 8.1.8 放样 (Loft) 8.2 粒子系统8.3 面片网格8.3.1 方形面片8.3.2 三角形面片8.4 NURBS曲面8.4.1 Point Surf (点曲面) 8.4.2 CV Surf (可控曲面) 8.4.3 NURBS对象的编辑修改8.5 动力学对象8.5.1 Spring (弹簧) 8.5.2 Damper (阻尼器) 8.6 小结第九章 放样变形9.1 缩放变形9.2 扭转变形9.3 倾斜变形9.4 倒角变形9.5 适配变形9.6 放样和变形应用实例9.6.1 拐杖9.6.2 压缩的金属弹簧9.6.3 制作镜框9.6.4 制作窗帘9.6.5 倒角文字9.7 小结第十章 空间扭曲与粒子系统10.1 空间扭曲10.1.1 几何变形与扭曲10.1.2 基于编辑修改器的变形10.1.3 导向变形10.2 粒子系统10.2.1 雪花粒子10.2.2 喷射粒子10.3 小结第十一章 环境设置——灯光篇11.1 聚光灯的使用11.1.1 目标聚光灯11.1.2 自由聚光灯11.2 平行光的使用11.2.1 目标平行光11.2.2 自由平行光11.3 泛光灯的使用11.4 灯光效果实例11.4.1 设置泛光灯11.4.2 聚光灯11.4.3 壁灯11.5 小结第十二章 环境设置——雾效篇12.1 雾效12.1.1 标准雾效12.1.2 层雾12.2 体雾12.3 体光12.4 燃烧与爆炸12.5 环境设置实例12.5.1 雾中文字12.5.2 梦幻仙境12.5.3 Kinetix Studio12.6 小结第十三章 材质与贴图13.1 材质的基本设定与使用13.1.1 材质的基本概念13.1.2 材质编辑器的使用13.1.3 标准材质的使用13.1.4 各种标准材质贴图简介13.2 贴图材质类型简介13.2.1 复合 (Composite) 13.2.2 梯度 (Gradient) 13.2.3 棋盘 (Checker) 13.2.4 蒙板 (Mask) 13.2.5 混合 (Mix) 13.2.6 噪声 (Noise) 13.2.7 大理石

<<精通3DSMAX4.0动画制作>>

(Marble) 13.2.8 反射与折射 (Reflect/Refract) 13.2.9 平面镜 (Flat Mirror) 13.2.10 RGB调色板 (RGB Tint) 13.3 小结第十四章 贴图坐标与贴图类型14.1 贴图坐标14.2 UVW坐标系统的使用14.3 贴图坐标类型14.3.1 平面贴图14.3.2 圆柱贴图14.3.3 球形贴图14.3.4 收缩变形贴图14.3.5 立方体贴图14.3.6 面贴图14.4 次物体贴图14.5 贴图类型14.5.1 漫反射和环境光贴图14.5.2 不透明贴图14.5.3 凹凸贴图14.5.4 高光贴图14.5.5 自发光贴图14.6 贴图层次14.6.1 使用 “ Material/Map Navigator ” 14.6.2 利用 “ Go to Parent ” 进行层级移动14.7 环境贴图14.7.1 改变环境颜色14.7.2 指定环境贴图14.8 反射贴图14.9 小结第十五章 复合材质15.1 复合材质简介15.2 复合材质的使用15.2.1 混合材质15.2.2 双面材质15.2.3 暗淡/阴影材质15.2.4 多重/次对象材质15.2.5 光线追踪材质15.2.6 顶/底材质15.3 小结第十六章 动画制作16.1 关键帧动画16.1.1 帧 (Frame) 16.1.2 关键帧 (Keyframe) 16.1.3 关键帧动画16.2 Track View16.2.1 “ Track View ” 工具栏16.2.2 层级列表16.3 运动路径16.3.1 运动路径的使用16.3.2 使用 “ Track View ” 调整16.4 小结第十七章 视频合成与编辑17.1 视频合成简介17.2 视频编辑17.3 小结第十八章 MAXScript语言入门18.1 MAXScript编辑器的使用18.2 MAXScript的基本命令18.3 MAXScript语言的简单使用18.4 小结

<<精通3DSMAX4.0动画制作>>

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>