

<<3DS MAX动画技术>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX动画技术>>

13位ISBN编号：9787532281022

10位ISBN编号：7532281027

出版时间：2012-9

出版单位：上海人民美术出版社

作者：严鸿敏，孟浩卿 编著

页数：152

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动画技术>>

内容概要

《动漫制作技法丛书：3DS MAX动画技术》从动画制作的基础知识入手，结合实例，使用图文并茂的方式，全面系统地介绍了使用3ds max软件设计三维动画的各种方法。深入研究动画基础理论，逐步解析动画制作流程；粒子系统、动力学系统、特效插件等动画应用详解；系学习渲染插件、卡通渲染等3ds max动技术。

<<3DS MAX动画技术>>

书籍目录

第一章 软件基础界面和旋转移动缩放综合训练

任务一：球体创建练习

1.1 用户界面详解

1.2 球体创建练习

任务二：基础操作训练——餐桌

2.1 桌面创建

2.2 桌腿创建

2.3 茶壶创建

2.4 筷子制作

2.5 使用材质球更改物体颜色

第二章 Polygon基础建模

任务一：游戏道具——单手剑

1.1.1 设置统一单位

1.1.2 创建模型参考图

1.1.3 创建参考图

1.1.4 调整参考图的大小

1.1.5 冻结参考图

1.1.6 创建模型外轮廓线

1.1.7 调整模型外轮廓线

1.1.8 透明显示模型方法

1.1.9 对齐模型中点的方法

1.1.10 切割命令在模型中的应用

1.1.11 连接命令在模型中的应用

1.1.12 调整模型坐标轴位置的方法

1.1.13 模型中对称命令的应用

1.1.14 进一步完善模型

1.1.15 调节模型的厚度

1.1.16 调节模型的局部弧度

1.1.17 赋予模型平滑组

1.1.18 组合出整个武器模型

1.1.19 调整模型整体厚度

1.1.20 赋予模型贴图

任务二：游戏道具一箱子制作

2.1 UV概念

2.2 UV编辑的基本命令

2.3 UV拆分的一些经验技巧

2.4 箱子模型创建

2.5 UV拆分

2.6 UV输出

2.7 绘制贴图

2.8 最终检查并完成

任务三：卡通角色3D建模

3.1 设置3D工作区

3.2 制作人物腿部模型

3.3 制作人物裆部模型

<<3DS MAX动画技术>>

- 3.4 调整腿部及裆部模型位置关系
- 3.5 制作人物鞋子部分模型
- 3.6 制作人物身体部分模型
- 3.7 将身体部分和腿部模型焊接在一起
- 3.8 制作人物手臂模型
- 3.9 制作人物手指模型
- 3.10 整合手臂和身体模型
- 3.11 制作整合躯干、手臂和腿部模型
- 3.12 制作头部中的护目镜模型
- 3.13 制作鼻子模型
- 3.14 制作嘴部模型
- 3.15 制作脸部模型
- 3.16 完成整个卡通人物模型制作

第三章 建模、材质和渲染的综合应用

任务一：室内场景制作

- 1.1 CAD放样建模
- 1.2 墙线地面的制作
- 1.3 制作门套以及门窗
- 1.4 制作房门阳台移门
- 1.5 制作隔断装饰墙
- 1.6 制作房间吊顶
- 1.7 摄像机角度指定
- 1.8 玄关制作
- 1.9 材质赋予

任务二：街道 - 角场景的制作

- 2.1 门及门框制作
- 2.2 窗户制作
- 2.3 屋檐制作
- 2.4 地面制作
- 2.5 门牌制作

.....

第四章 动画和特效

<<3DS MAX动画技术>>

章节摘录

版权页：插图：碎片在“发射开始时间”帧创建。

“使用比率”、“使用全部”、“发射结束时间”和“粒子大小”参数不可用。

实例几何体——生成粒子，这些粒子可以是对象、对象链接层次或组的实例。

对象在“粒子类型”卷展栏的“实例参数”组中处于选定状态。

如果希望粒子成为场景中另一个对象的相同实例，则选择“实例几何体”。

实例几何体粒子对创建人群、畜群或非常细致的对象的对象流非常有效。

下面是几个示例：将红色血细胞实例化，使用“超级喷射”设置血液在动脉中流动动画。

将鸟实例化，使用“粒子云”设置一群鸟在飞翔动画。

将石头实例化，使用“粒子云”设置行星区的动画。

提示：粒子系统只能使用一种粒子。

不过，一个对象可以绑定多个粒子阵列，每个粒子阵列可以发射不同类型的粒子。

“标准粒子”组如果在“粒子类型”组中选择了“标准粒子”，则此组中的选项变为可用。

选择以下选项之一指定粒子类型：三角形——将每个粒子渲染为三角形。

对水流或烟雾使用噪波不透明的三角形粒子。

立方体——将每个粒子渲染为立方体。

特殊——每个粒子由三个交叉的2D正方形组成。

面——将每个粒子渲染为始终朝向视图的正方形。

请对气泡或雪花使用相应的不透明贴图。

恒定——提供保持相同大小（在“大小”微调器中以像素为单位指定）的粒子。

此大小永远不会更改，与距摄影机的距离无关。

四面体——将每个粒子渲染为贴图四面体。

请对雨滴或火花使用四面体粒子。

四面体粒子的默认对齐方式取决于粒子系统类型和发射器设置。

六角形——将每个粒子渲染为二维的六角星。

球体——将每个粒子渲染为球体。

<<3DS MAX动画技术>>

编辑推荐

《3DS MAX动画技术》系统、详实地讲解了3ds max在角色制作方面的应用知识，全书结构合理、讲述清晰。

全书采用软件功能讲述与实例制作相结合的互动教学方式，力求使学习者掌握正确学习3ds max的方法。

<<3DS MAX动画技术>>

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>