

# 《3ds Max動畫大師》

## 图书基本信息

书名：《3ds Max動畫大師》

13位ISBN编号：9789862571866

10位ISBN编号：9862571861

出版社：上奇資訊股份有限公司

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《3ds Max動畫大師》

## 內容概要

循序漸進引導進入3ds Max動畫殿堂  
按部就班操作豐富練習範例，新手就上手  
深入而完整的建模流程，建模不再霧煞煞  
3ds Max四大類動畫剖析，做動畫很Easy 快  
速影片輸出和轉檔設計，分享快速又方便  
本書大綱 PLUS 淺白的解說、詳盡的建模剖析，  
讓建立模型之要訣了然於心 PLUS 二十多種的Modifier 3ds Max的強大變形功能全記錄 PLUS 十  
一種動畫反應器應用 PLUS 粒子系統解說大公開 PLUS Space Warps空間扭曲詳解 PLUS 動畫約  
束和其它運動功能 PLUS超便捷人物UV拆圖 PLUS燈光和攝影機的結合運用 PLUS &hellip;

## 書籍目錄

chapter 01 3ds Max 環境解說1 1 3ds Max 界面學習順序解說1 2 視埠的認識和操作1 3 3ds Max 全界面  
色系控制1 4 工具列的介紹和基本操作1 5 ViewCube 的操作1 6 SteeringWheels 的操作1 7 滑鼠滾輪  
控制chapter 02 3ds Max 建模2 1 建立模型的流程2 2 Standard 標準模型的介紹2 3 Extended 模型介紹2  
4 AEC 建築模型介紹2 5 讓模型有質感的天光效果chapter 03 模型的位移與變換3 1 選擇物件的技  
巧3 2 移動模型操作3 3 旋轉模型操作3 4 縮放模型操作3 5 複製模型參數說明3 6 模型的鎖  
點chapter 04 曲線的建立4 1 曲線的呼叫4 2 Spline的觀念4 3 曲線Vertex層級的編輯4 4 曲線Segment  
層級的編輯4 5 曲線Spline層級的編輯4 6 曲線的簡單彩現4 7 曲線其它的編輯方式4 7 綜合練習範  
例chapter 05 Modifier 與模型的修改5 1 Modifier 定位和介紹5 2 Modifier Taper (錐化) 修改器5 3  
Modifier Lattice (晶格化) 修改器5 4 Modifier Bend (彎曲) 修改器5 5 Modifier Melt (融化) 修  
改器5 6 Modifier MeshSmooth (網面平滑) 修改器5 7 Modifier Mirror (鏡射) 修改器5 8  
Modifier Noise (噪波) 修改器5 9 Modifier Ripple (漣漪) 修改器5 10 Modifier Shell (增厚) 修  
改器5 11 Modifier Skew (偏斜) 修改器5 12 Modifier Twist (扭轉) 修改器5 13 Modifier Wave  
(水波) 修改器5 14 Modifier Cap Holes (蓋孔) 修改器5 15 Modifier Edit Poly (編輯模型物件) /  
Face Extrude (擠出面) 修改器5 16 Modifier Hair and Fur (毛髮) 修改器5 17 Modifier FFD  
4×4×4 (變形) 修改器5 18 Modifier Displace (位移) 修改器5 19 Modifier Symmetry (對稱) 修改器5  
20 Modifier Slice (切割) 修改器5 21 Modifier Squeeze (擠壓) 修改器5 22  
Modifier Lathe (車床) 修改器5 23 Modifier TurboSmooth (渦輪平滑) 修改器chapter 06 Edit Poly建  
模與其它常用建模的操作6 1 Edit Poly的定位和介紹6 2 模型物件的編修6 3 模型 Polygon (面) 編  
修6 4 模型 Border (開口邊界) 編修6 5 模型 Edge (Segment) 編修6 6 模型 Vertex (頂點)  
編修6 7 進階模型編輯技巧6 8 使用Edit Geometry區強化先前的技巧6 9 Paint Deformation (塗改變  
形) 操作6 10 Scatter (散佈) 操作6 11 Proboolean (進階布林運算) 操作6 12 Loft 建模操作6 13  
ShapeMerge (形狀合併) 操作6 14 Skylight (天光系統) 操作chapter 07 反應器Reactor7 1 何謂反應器  
(reactor) 7 2 反應器 - Cloth 布料設定7 3 反應器 - 剛體Rigid Body 物件設定7 4 反應器 - Rope 繩  
索物件設定7 5 反應器 - Soft Body 軟體物件設定7 6 反應器之Plane 平面設定7 7 反應器 - Wind 風  
力設定7 8 反應器 - Spring 彈簧物件設定7 9 反應器 - Water 水力設定7 10 反應器 - Motor 馬達設  
定7 11 反應器之玩具車設定chapter 08 粒子系統Particle System8 1 Spray Particle System噴射系統8 2  
Snow Particle System 下雪粒子系統8 3 Blizzard Particle System 暴風雪粒子系統8 4 Super Spray Particle  
System (超級噴射粒子系統) 8 5 PCloud Particle System 粒子雲系統 8 6 PArray Particle System 粒子陣列  
系統 8 7 PF Source Particle System 粒子流來源chapter 09 空間扭曲Space Warps9 1 Vortex (漩渦) 9 2  
Motor馬達 9 3 Gravity地心引力 9 4 Push推力 9 5 PBomb炸彈 9 6 Wind風力 9 7 Drag (拉力) 9 8  
PathFollow路徑跟隨9 9 Wave (波浪) 9 10 Ripple (漣漪) chapter 10 Constraints 動畫約束和其它動  
畫10 1 Path Constraint 路徑約束10 2 Surface Constraint 表面約束10 3 LookAt Constraint 注視約束10  
4 Attachment Constraint 貼附約束10 5 物體的Noise (噪波) 運動10 6 PathDeformchapter 11 貼圖  
與UV 拆圖、燈光、攝影機畫11 1 3ds Max 貼圖編輯器簡介11 2 透明、去背、反射貼圖等常見用法11  
3 UV 拆圖 11 4 Photoshop 後製拆圖11 5 各類燈光介紹11 6 燈光與動畫的結合 11 7 各類攝影機  
介紹11 8 攝影機與動畫的結合11 9 綜合範例 - 跟著汽車跑的攝影機chapter 12 動畫輸出技巧12 1 動  
畫的應用領域12 2 常見影片格式介紹 12 3 3ds Max影片輸出設定12 4 3ds Max輸出影片時轉檔問題

# 《3ds Max動畫大師》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)