

《3ds max7.0三维动画设计与制》

图书基本信息

书名：《3ds max7.0三维动画设计与制作》

13位ISBN编号：9787115139313

10位ISBN编号：7115139318

出版时间：2005-9

出版社：人民邮电

作者：周兆祥

页数：245

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

《3ds max7.0三维动画设计与制》

内容概要

3ds max7.0三维动画设计与制作，ISBN：9787115139313，作者：周兆祥

书籍目录

第1章 ds max 7.0概述	1.1 ds max 7.0 简介	1.1.1 ds max的发展历史	1.1.2 ds max 7.0新增的功能
	1.1.3 ds max 7.0 对计算机硬件的要求	1.1.4 ds max 7.0的安装	1.2 ds max 7.0的界面
的基本布局	1.2.2 主菜单栏	1.2.3 视图区	1.2.4 常用工具
1.2.5 命令面板	1.2.6 动画控制区	1.2.7 状态栏	1.2.8 视图导航工具
思考与练习	实验1 ds max 7.0界面操作		
第2章 基本操作	2.1 对象的选择	2.1.1 选择对象	2.1.2 建立选择集
2.2 对象的变换	2.2.1 移动对象	2.2.2 旋转对象	2.2.3 缩放挤压对象
2.2.4 对象的属性	2.2.5 对象的克隆、阵列与镜像	2.2.6 ds max 7.0的坐标系统	2.2.7 创建物体的辅助工具
2.2.8 物体的对齐与捕捉	思考与练习	实验2 制作电脑桌	第3章 创建基本模型
3.1 标准基本体建模	3.1.1 Box (长方体)	3.1.2 Cone (圆锥体)	3.1.3 Sphere (球体)
3.1.4 Torus (圆环)	3.1.5 制作小亭	3.2 扩展基本体建模	3.2.1 Hedra (异面体)
3.2.2 Torus Knot (环形结)	3.2.3 ChamferBox (切角长方体)	3.2.4 OilTank (油罐)	3.2.5 Hose (软管)
3.3 二维模型的建模	3.3.1 Line (线)	3.3.2 Circle (圆)、Donut (圆环)	3.3.3 Rectangle (矩形)、NGon (多边形)、Star (星形)
3.3.4 Helix (螺旋线)	3.3.5 Text (文字)	3.4 用Edit Spline修改器进行二维模型的修改	3.4.1 父物体层级的编辑
3.4.2 Vertex层级的编辑	3.4.3 Segment层级的编辑	3.4.4 Spline层级的编辑	思考与练习
实验3 制作一个简单的室内场景	第4章 编辑修改器	4.1 修改器面板	4.1.1 修改器面板的界面认识
4.1.2 修改器面板的使用方法	4.2 标准修改器	4.2.1 Bend (弯曲)修改器	4.2.2 Twist (扭曲)修改器
4.2.3 Taper (锥化)修改器	4.2.4 Noise (噪波)修改器	4.2.5 FFD (自由变形)修改器	4.3 二维造型修改器
4.3.1 Extrude (挤出)修改器	4.3.2 Lathe (旋转)修改器	4.3.3 Bevel (倒角)修改器	4.4 其他修改器
4.4.1 Wave (波浪)修改器	4.4.2 Squeeze (挤压)修改器	4.4.3 Skew (倾斜)修改器	思考与练习
实验4 制作一把落地式风扇	第5章 创建复合对象	5.1 复合对象基本类型简介	5.2 布尔运算
5.2.1 物体的差运算	5.2.2 物体的并运算	5.2.3 物体的交运算	5.2.4 物体的切割运算
5.2.5 制作一个茶几	5.3 放样对象	5.3.1 制作放样物体	5.3.2 有多个截面的放样
5.3.3 对齐顶点	5.3.4 对放样对象的子对象进行调整	5.3.5 制作软膏模型	5.4 使用放样
5.4.1 变形修改器简介	5.4.2 种变形放样方式	5.5 其他复合对象创建	5.5.1 创建一致化对象
5.5.2 创建图形合并对象	5.5.3 创建连接对象	5.5.4 创建散布对象	5.5.5 创建地形对象
思考与练习	实验5 制作一串钥匙	第6章 创建高级模型	6.1 Edit Poly多边形建模
6.1.1 多边形建模Edit Poly建模简介	6.1.2 创建Edit Poly多边形	6.1.3 编辑Edit Poly多边形	6.1.4 次物体编辑
6.1.5 掌上电脑的制作	6.2 Patch建模	6.2.1 Patch建模简介	6.2.2 创建面片模型
6.2.3 使用Surface修改器	6.2.4 Surface卷展修改器的主要参数及功能	6.2.5 小鸭的制作	6.3 NURBS建模
6.3.1 NURBS简介	6.3.2 创建NURBS模型	6.3.3 用NURBS工具箱编辑NURBS模型	6.3.4 车轮的制作
思考与练习	实验6 足球的制作		
第7章 材质与贴图	7.1 材质编辑器的使用	7.1.1 材质编辑器简介	7.1.2 材质的获取
7.1.3 材质的赋予	7.2 材质的基本参数	7.2.1 明暗器基本参数	7.2.2 Blinn Basic Parameters
宾氏基本参数设置	7.3 扩展参数 (Extended Parameters) 设置	7.4 贴图与贴图坐标	7.4.1 贴图参数介绍
7.4.2 贴图坐标	7.5 贴图通道	7.5.1 Diffuse漫反射贴图	7.5.2 Specular Color高光反射贴图
7.5.3 Specular Level (高光强度贴图)	7.5.4 Glossiness (光泽度贴图)	7.5.5 Self-Illumination (自发光贴图)	7.5.6 Opacity (不透明贴图)
7.5.7 Filter Color漫反射贴图	7.5.8 Bump凹凸贴图	7.5.9 Reflection反射贴图	7.5.10 Refraction折射贴图
7.5.11 Displacement置换贴图通道	7.6 贴图类型	7.6.1 Bitmap位图贴图	7.6.2 Checker棋盘贴图
7.6.3 Gradient渐变贴图	7.6.4 Normal Bump法线贴图	7.6.5 Compositors合成贴图	7.6.6 Raytrace光线跟踪贴图
7.7 复合材质	7.7.1 Advanced Lighting Override高级照明材质	7.7.2 Blend融合材质	7.7.3 Composite复合材质
7.7.4 Double Sided双面材质	7.7.5 Lightscape Mtl材质	7.7.6 Ink'n Panit卡通材质	7.7.7 Matt/shadow无光/投影材质
7.7.8 Multi/Sub-object多物体材质	7.7.9 Shell Material外壳材质	7.7.10 Raytrace光线跟踪材质	7.7.11 Shellac虫漆材质
7.7.12 Top/Bottom顶底材质	思考与练习	实验7 客厅一角	第8章 动

《3ds max7.0三维动画设计与制》

画	8.1 动画基础	8.1.1 时间编辑器	8.1.2 关键帧	8.1.3 简单动画	8.1.4 动画的渲染
染	8.2 动画动作控制	8.2.1 Track View-Curve Editor (轨迹视图-曲线编辑器)			8.2.2 功能曲线和循环运动
	8.3 运动命令面板	8.3.1 Assign Controller (指定动画控制器)			8.3.2 PRS Parameters (变换参数)
		8.3.3 Key Info (Basic) (关键帧的基本信息)			8.3.4 Trajectories (轨迹)
	8.4 动画控制器	8.4.1 Attachment Constraint (附着约束) 控制器			8.4.2 Noise Controller (噪波控制器)
		8.4.3 Path Constraint (路径约束)			8.4.4 List Controller (列表控制器)
	思考与练习	实验8 飞翔中的飞机	第9章 灯光和摄像机	9.1 灯光的类型	9.1.1 灯光的获取
	9.1.2 Target Spot (目标聚光灯)			9.1.3 Free Spot (自由聚光灯)	9.1.4 Target Direct (目标平行灯)
	9.1.5 Free Direct (自由平行灯)			9.1.6 Omni (泛光灯)	9.1.7 Skylight (天空光灯)
	9.1.8 Mr Area Spot (面积聚光灯)			9.1.9 Mr Area Omni (面积泛光灯)	
	9.2 灯光的常用布光法	9.2.1 三角形布光法	9.2.2 区域照明法	9.3 灯光的参数	9.3.1 General Parameters (一般参数)
		9.3.2 Intensity/Color/Attenuation (密度/颜色/衰减参数)			9.3.3 Spotlight Parameters (聚光参数)
		9.3.4 Advanced Effects (高级效果)			9.3.5 Shadow Parameters (投影参数)
	9.4 摄影机的使用	9.4.1 目标摄影机的创建			9.4.2 目标摄影机的调整
	9.5 环境特效	9.5.1 背景的设置	9.5.2 Volume Light (体积光)		9.5.3 Fog (雾)
	9.5.4 Volume Fog (体雾)	9.5.5 Fire Effect (火焰效果)	思考与练习	实验9 阳光下的餐厅	
	第10章 粒子系统	10.1 粒子系统	10.1.1 粒子系统简介	10.1.2 创建粒子系统	10.1.3 创建Spray (喷射) 和Snow (雪) 粒子系统
		10.1.4 创建Parray (粒子阵列) 系统			10.1.5 Super Spray (超级喷射) 粒子系统
		10.1.6 Blizzard (暴风雪) 粒子系统			10.1.7 Pcloud (粒子云) 粒子系统
		10.1.8 Particle Flow Source粒子系统	10.2 空间扭曲工具	10.2.1 Geometric/Deformable (几何/可变形)	10.2.2 Modifier-Based (基于修改器)
				10.2.3 Forces (力)	10.2.4 Deflectors (导向器)
		思考与练习	实验10 制作山涧瀑布	第11章 角色动画	11.1 层级链接及正向反向运动
		11.1.1 层级命令面板	11.1.2 正向运动 (ForwardKinematics)		11.1.3 反向运动 (InverseKinematics)
		11.2 IK与骨骼	11.2.1 Bones (骨骼)		11.2.2 为骨骼添加IK解算器
		11.2.3 创建人体骨骼系统	11.3 Character Studio角色动画系统		11.3.1 创建Character Studio
		11.3.2 编辑角色骨骼体形	11.3.3 Physique捆绑		11.3.4 Character Studio实例
		思考与练习	实验11 制作行星运行动画	第12章 综合实例	12.1 小桥夜色
		12.1.1 场景建模	12.1.2 编辑材质	12.1.3 设置灯光	12.1.4 设置环境特效
		12.2 室内效果	12.2.1 场景建模	12.2.2 导入室内物体模型	12.2.3 设置材质
		12.2.4 设置灯光	12.2.5 设置摄像机	12.2.6 渲染出图	12.2.7 后期处理
		附录 ds max常用快捷键	参考文献		

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