第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 5三维动画基础 >

图书基本信息

书名：<<3ds max 5三维动画基础教程>>

13位ISBN编号：9787115121431

10位ISBN编号：7115121435

出版时间：2004-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔

页数：248

字数：388000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 5三维动画基础 >

内容概要

3ds max是功能强大的三维设计软件，它在三维动画制作、影视广告设计与制作、动态仿真等各个领域都有非常广泛的应用。

本书以三维动画制作为主线，全面介绍了3ds max 5的二维、三维建模过程及编辑修改方法、放样物体的制作及编辑修改方法、材质的制作和应用、灯光和相机特效的作用方法和粒子效果的应用、动画控制器的使用方法及视频后处理等内容。
书中全部操作实例都有详尽的操作步骤，重点在于培养学生的实际操作能力。
在每章的最后均设有练习题，使学生能够巩固并检验本章所学知识。

本书适合作中等职业学校“三维动画”课程的教材，也可作为3ds max初学者的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 5三维动画基础 >

书籍目录

第1章 3ds max 5基础知识 1 1.1 3ds max 5概述 1 1.1.1 3ds max的发展史 1 1.1.2 3ds max 5的应用领域 1.1.3 3ds max 5的系统要求 2 1.2 三维动画制作原理及流程 3 1.2.1 三维动画制作原理 3 1.2.2 三维动画流程 4 1.3 启动、退出3ds max 5系统及界面简介 5 1.3.1 启动3ds max 5系统 5 1.3.2 3ds max 5的界面划 1.3.3 创建并保存新场景 6 1.3.4 打开并修改旧场景 7 1.3.5 退出3ds max 5系统 8 1.4 三维动画入门案 1.4.1 制作海面动画 9 1.4.2 制作雪景动画 11 1.4.3 制作UFO动画 11 1.5 小结 13 1.6 习题 13第 基本操作 15 2.1 笛卡尔空间与视图 15 2.2 界面操作及视图控制 16 2.3 坐标系与物体变动套框 20 2 动修改 22 2.5 小结 26 2.6 习题 26第3章 创建三维几何物体 28 3.1 创建标准几何物体 28 3.1.1 参数 29 3.1.2 自动网格的应用 30 3.1.3 其他标准几何物体 32 3.2 标准几何物体综合案例 34 3.2.1 和柱子 34 3.2.2 制作凉亭屋顶 36 3.3 创建扩展几何物体 37 3.4 扩展几何物体综合案例 40 3.5 小 题 44第4章 绘图辅助工具 46 4.1 复制工具 46 4.1.1 克隆复制 46 4.1.2 镜像复制 48 4.1.3 阵列 合案例--制作DNA分子链 50 4.2 对齐与捕捉工具 51 4.2.1 【Align】（对齐） 51 4.2.2 三维网格捕捉 物体成组操作 56 4.4 综合案例--搭建客厅场景 57 4.4.1 利用对齐功能制作沙发 58 4.4.2 利用复制功能 建其余沙发 60 4.4.3 创建茶几及吸顶灯 62 4.5 小结 63 4.6 习题 64第5章 标准修改功能 66 5.1 修改 的使用方法 66 5.2 【Bend】（弯曲）修改命令 69 5.2.1 基本使用方法 69 5.2.2 综合案例1--弯管弹板 画 71 5.3 【Taper】（导边）修改命令 73 5.4 【Twist】（扭曲）修改命令 75 5.5 【FFD】（自由变形） 修改命令 76 5.6 【Edit Mesh】（编辑网格物体）修改命令 80 5.6.1 基本使用方法 81 5.6.2 综合案例2 辑网格建模圆桌 85 5.7 【Noise】（噪波）修改命令 87 5.8 小结 90 5.9 习题 91第6章 2D转3D建模方法 6.1 二维画线功能 92 6.1.1 【Line】（线） 93 6.1.2 【Rectangle】（矩形） 98 6.1.3 【Text】（文本 6.1.4 其他二维画线功能 102 6.2 常用2D转3D建模命令 103 6.2.1 【Extrude】（拉伸）建模方法 103 【Lathe】（旋转）建模方法 105 6.2.3 【Bevel】（倒角）建模方法 107 6.2.4 【Bevel Profile】（轮廓倒角 ）建模方法 109 6.3 小结 110 6.4 习题 110第7章 复杂物体建模 112 7.1 放样操作基本步骤 112 7.2 综 例1--创建表面复杂的石凳 114 7.2.1 创建多面柱 115 7.2.2 对齐截面 116 7.3 综合案例2--制作展开的窗 帘 118 7.4 布尔运算造型技术 123 7.4.1 布尔运算的基本概念 123 7.4.2 布尔运算使用方法 124 7.5 N 曲面物体的创建方法 128 7.6 综合案例3--制作NURBS浴缸 130 7.7 小结 133 7.8 习题 134第8章 3ds max 材质应用 136 8.1 基础材质的使用 136 8.1.1 浏览材质编辑器 136 8.1.2 调节基础材质 137 8.2 贴图 8.2.1 指定材质和默认的贴图坐标 139 8.2.2 材质贴图的重复、平移和旋转 140 8.2.3 UVW贴图坐标 8.2.4 其他类型的贴图坐标 142 8.3 环境背景贴图 143 8.4 漫反射色与凹凸贴图通道 144 8.5 不透明度贴 通道 147 8.6 反射与折射贴图通道 149 8.6.1 折射贴图 150 8.6.2 反射贴图的应用 150 8.6.3 漫反射 滤镜色贴图的配合应用 151 8.7 【Multi/Sub-Object】（多维子）材质 152 8.8 【Double Sided】（双面 ）材质 154 8.9 小结 155 8.10 习题 155第9章 灯光、摄像机及环境特效 157 9.1 标准灯光与体积光特 9.1.1 标准灯光的使用方法 158 9.1.2 体积光特效 161 9.2 摄像机的使用方法及特效 164 9.2.1 摄像 方法 165 9.2.2 摄像机景深特效 167 9.3 各种雾的特效 169 9.3.1 创建标准雾特效 169 9.3.2 有背景 9.3.3 制作彩色雾效 171 9.3.4 创建层状雾特效 172 9.3.5 制作更真实的雾效 173 9.3.6 制作飘动的层 9.4 火焰特效 176 9.4.1 火焰特效的创建方法 176 9.4.2 燃烧的火焰动画 177 9.5 小结 180 9.6 习题 粒子及空间扭曲动画 183 10.1 雪花粒子 183 10.1.1 建立雪花粒子 183 10.1.2 设置雪花粒子参数 184 成天女散花动画 185 10.2 超级粒子 186 10.2.1 建立超级粒子 187 10.2.2 为粒子施加重力影响 189 10 运动模糊效果 191 10.3 FFD空间扭曲 193 10.3.1 生成FFD（Cyl）空间变形物体线框 193 10.3.2 生成圆 置其动画 194 10.4 爆炸效果 196 10.4.1 为场景添加爆炸中心 197 10.4.2 捆绑爆炸点并生成动画 198 结 201 10.6 习题 201第11章 动画制作 203 11.1 综合案例1--蹦跳的弹簧 203 11.1.1 制作原地跳动的弹 11.1.2 修改关键帧 205 11.1.3 修改运动轨迹曲线 208 11.1.4 建立路径和虚拟物体 209 11.1.5 指定路径 能 210 11.2 综合案例2--层级链接的机械臂 214 11.2.1 链接机械臂 215 11.2.2 设定机械臂动画 219 1 关键帧 222 11.3 小结 223 11.4 习题 223第12章 动画特效处理 225 12.1 【Lens Effects】镜头特效 225 搭建太空场景 226 12.1.2 添加镜头特效 229 12.2 【Video Post】视频合成器 235 12.3 小结 247 12.4 习题

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 5三维动画基础 >

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