第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计实用教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787121112287

10位ISBN编号：7121112280

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：金旭东

页数：302

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

<<三维动画设计实用教程>>

内容概要

本书是针对在短时间内能够掌握计算机三维动画设计技能的读者所编撰的培训教程，介绍了3ds max建模、材质、灯光、动画、粒子系统、环境和效果等基础知识和操作技巧。

全书共分为14章，主要包括3ds max概述、三维建模——制作书柜、二维建模——制作电视机轮廓、放样建模——制作罗马柱、修改建模——制作垃圾桶、复合建模和曲面建模——制作烟灰缸、材质和贴图——制作鞋盒、网格编辑——制作抱枕、摄像机和灯光——制作茶壶灯光效果、动画基础应用——制作运动的小球、运动控制——制作运动的砖块、粒子系统——制作太空爆炸效果、环境和效果——制作燃烧的火球、综合应用——餐厅和客厅设计等。

本书注重操作技能的培训，力求用通俗易懂的语言使读者尽快掌握计算机三维动画设计的基础知识和3ds max软件的应用技能。

本书适合作为计算机三维动画设计初学者的自学教程，也可以作为各类计算机三维动画设计培训班的培训教程和职业院校相关专业学生的实用参考资料。

本书配有电子教学参考资料包和智能化考试系统（试用版），详见课程体系介绍。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计实用教程>>

书籍目录

第1章 3dsmax概述 1.1 三维动画的应用 1.1.1 功能和特色 1.1.2 应用领域 1.2 动画制作过程 1.2.1 动画原理 1.2.2 制作过程 1.3 3dsmax界面 1.3.1 视图区和控制工具 1.3.2 面板和菜单栏 1.3.3 工具栏 1.3.4 动画控制区 1.3.5 状态栏和提示栏 1.4 入门练习——球体的运动 1.4.1 创建模型 1.4.2 材质和贴图 1.4.3 制作动画 1.4.4 环境渲染 习题第2章 三维建模——制作书柜 2.1 标准基本体 2.1.1 长方体 2.1.2 圆锥体 2.1.3 标准球体 2.1.4 几何球体 2.1.5 圆柱体 2.1.6 管状体 2.1.7 圆环形 2.1.8 四棱锥 2.1.9 茶壶 2.1.10 平面 2.2 扩展基本体 2.2.1 异面体 2.2.2 环形结 2.2.3 切角长方体 2.2.4 切角圆柱体 2.2.5 油罐 2.2.6 胶囊 2.2.7 纺锤 2.2.8 L形挤出 2.2.9 球棱柱 2.2.10 C形挤出 2.2.11 环形波 2.2.12 棱柱 2.2.13 软管 2.3 创建门 2.3.1 枢轴门 2.3.2 推拉门 2.3.3 折叠门 2.4 创建窗户 2.4.1 遮篷式窗 2.4.2 平开窗 2.4.3 固定窗 2.4.4 旋开窗 2.4.5 伸出式窗 2.4.6 推拉窗 2.5 AEC扩展 2.5.1 创建植物 2.5.2 创建墙体 2.5.3 创建围栏 2.6 创建楼梯 2.6.1 L形楼梯 2.6.2 U形楼梯 2.6.3 直线楼梯 2.6.4 螺旋楼梯 2.7 复制建模 2.7.1 变换复制 2.7.2 阵列复制——制作钟表 2.7.3 间距复制 2.7.4 复制关系 习题第3章 二维建模——制作电视机轮廓 3.1 基本图形的绘制 3.1.1 创建方法 3.1.2 样条线类型 3.2 点的编辑 3.2.1 点的修改 3.2.2 多点编辑 3.3 线段的编辑 3.4 样条线的编辑 3.4.1 基本编辑 3.4.2 图形的合并 3.5 制作倒角文字 3.5.1 创建文字 3.5.2 制作倒角效果 3.5.3 加入中文文字 3.6 布尔运算——制作镜框 3.6.1 准备截面图形 3.6.2 布尔运算产生镜框截面 3.6.3 车削成镜框型 3.7 倒角剖面——制作电视机轮廓 习题第4章 放样建模——制作罗马柱 4.1 放样造型的原理 4.2 放样基本流程 4.2.1 制作基本路径和截面 4.2.2 放样造型物体 4.2.3 修改造型物体的表面 4.2.4 加入新的截面 4.2.5 节点的匹配 4.2.6 变换操作截面图形 4.2.7 复制截面图形 4.2.8 变换路径上的圆形形态 4.2.9 改变路径形态 4.3 多形放样——制作罗马柱和桌布 4.3.1 制作罗马柱 4.3.2 制作桌布 4.4 放样变形 4.4.1 拟合变形——制作水果刀 4.4.2 缩放变形 4.4.3 扭曲变形 4.4.4 倾斜变形 4.4.5 倒角变形 习题第5章 修改建模——制作垃圾桶 5.1 使用修改面板 5.1.1 修改器与变换的区别 5.1.2 修改器列表 5.1.3 修改器堆栈 5.1.4 参数卷展栏 5.2 常用变形修改器 5.2.1 弯曲修改 5.2.2 扭曲修改 5.2.3 锥化修改 5.2.4 噪波修改 5.2.5 倒角修改 5.2.6 倾斜修改 5.2.7 网格平滑修改 5.2.8 晶格修改 5.2.9 FFD自由变形修改 5.2.10 变换修改 5.2.11 优化修改 5.2.12 平滑修改 5.3 空间扭曲类修改 5.3.1 涟漪修改 5.3.2 波浪修改 5.4 选择修改器 5.4.1 网格选择 5.4.2 体积选择 5.4.3 删除网格 5.5 编辑网格 5.6 FFD自由变形——制作垃圾桶 5.6.1 制作桶体 5.6.2 制作垃圾桶的底部 5.6.3 制作垃圾桶的上部边缘 5.7 弯曲变形——制作沙发 5.7.1 制作沙发靠背 5.7.2 制作扶手 5.7.3 制作沙发底座 5.7.4 制作沙发坐垫和靠垫 习题9第6章 复合建模和曲面建模——制作烟灰缸 6.1 变形复合 6.2 散布复合 6.3 一致复合 6.4 连接复合 6.5 图形合并复合 6.6 布尔运算复合——制作烟灰缸 6.6.1 并集 6.6.2 差集 6.6.3 交集 6.6.4 制作烟灰缸 6.7 地形复合 6.7.1 绘制等高线 6.7.2 制作地形 6.7.3 调整山色 6.8 面片 6.8.1 创建基本面片 6.8.2 焊接面片 6.8.3 增加面片 6.8.4 面片的细分 6.8.5 局部细分面片 6.8.6 拉伸操作 6.9 面片高级技巧——制作元宝 习题第7章 材质和贴图——制作鞋盒 7.1 认识材质编辑器 7.1.1 样本示例窗 7.1.2 材质编辑器工具栏 7.1.3 参数控制卷展栏 7.1.4 材质编辑器使用 7.1.5 材质类型 7.2 标准材质 7.2.1 基本参数 7.2.2 着色器类型 7.2.3 扩展参数——透明材质 7.3 基本贴图 7.3.1 贴图类型 7.3.2 贴图坐标 7.4 常用贴图 7.4.1 2D平铺贴图 7.4.2 2D渐变贴图 7.4.3 3D细胞贴图 7.4.4 3D凹痕贴图 7.4.5 反射和折射——平面镜贴图 7.4.6 合成器——遮罩贴图 7.5 复合材质和贴图 7.5.1 混合材质 7.5.2 双面材质——制作鞋盒 7.5.3 多维/子对象材质 习题第8章 网格编辑——制作抱枕 8.1 顶点编辑——制作五角星

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计实用教程>>

8.1.1 基本模型设置 8.1.2 编辑网格 8.2 软选择——制作山峰 8.3 面的编辑——制作战斗机 8.3.1 创建一个长方体 8.3.2 选择长方体两侧的面 8.3.3 创建机翼 8.3.4 创建尾翼 8.3.5 建立前进气孔 8.3.6 建立推进器 8.3.7 创建飞机驾驶舱 8.3.8 光滑飞机表面 8.3.9 施加FFD变形 8.3.10 塌陷修改器 8.4 网格平滑——制作抱枕 8.4.1 细分光滑修改 8.4.2 调节点的权重 8.4.3 收缩点 8.4.4 调节边的折缝 8.4.5 柔性选择修改 8.4.6 优化控制 习题第9章 摄像机和灯光——制作茶壶灯光效果 9.1 摄像机 9.1.1 目标摄像机 9.1.2 自由摄像机 9.2 摄像机调整方法 9.2.1 普通调整方法 9.2.2 使用摄像机视图导航面板进行调整 9.3 灯光系统 9.3.1 目标聚光灯 9.3.2 自由聚光灯 9.3.3 目标平行光 9.3.4 自由平行光 9.3.5 泛光灯的使用 9.3.6 天光 9.4 三点照明布光原则 9.4.1 主光源 9.4.2 辅助光源 9.4.3 背景光源 9.4.4 布光过程——制作茶壶灯光效果 习题9第10章 动画基础应用——制作运动的小球 10.1 关键帧和轨迹视图基础 10.1.1 关键帧的定义 10.1.2 关键帧的设置 10.2 轨迹视图——制作运动的小球 10.2.1 准备场景 10.2.2 观察轨迹视图 10.2.3 制作动画 10.2.4 编辑动画 10.2.5 范围曲线的调整 10.2.6 功能曲线 10.2.7 使用参数曲线超出范围类型 10.2.8 调整曲线切线 10.2.9 变形动画 10.2.10 编辑变形动画 10.2.11 缩放循环运动设置 10.2.12 延长动画 10.2.13 加入声音效果 习题第11章 运动控制——制作运动的砖块 11.1 了解控制器 11.2 基本运动控制器 11.2.1 PRS变换控制器 11.2.2 Bezier控制器 11.2.3 线性控制器 11.2.4 TCB控制器 11.2.5 列表控制器 11.2.6 噪波控制器 11.2.7 音频控制器 11.2.8 色彩RGB控制器 11.2.9 波形控制器 11.2.10 其他运动控制器 11.3 动画约束 11.3.1 附着点约束 11.3.2 曲面约束 11.3.3 路径约束——制作运动的砖块 11.3.4 位置约束 11.3.5 链接约束 11.3.6 注视约束 11.3.7 方向约束 11.4 物体的运动轨迹 习题第12章 粒子系统——制作太空爆炸效果 12.1 非事件驱动粒子系统 12.1.1 喷射粒子系统 12.1.2 雪粒子系统 12.1.3 粒子阵列 12.1.4 暴风雪粒子系统 12.1.5 超级喷射粒子系统 12.1.6 粒子云系统 12.2 事件驱动粒子流 12.2.1 创建“粒子流”系统 12.2.2 修改“粒子视图”中的粒子系统 12.2.3 将两个事件关联到一起 12.2.4 查看关联结果 12.3 粒子训练——制作太空爆炸效果 12.3.1 制作太空巨石 12.3.2 为巨石贴图 12.3.3 创建爆炸的粒子系统 12.3.4 设置分散碎块 12.3.5 调节碎块运动 12.3.6 巨石可视动画 12.3.7 制作火焰效果 12.3.8 创建爆炸后的浓烟 12.3.9 灯光设置 习题第13章 环境和效果——制作燃烧的火球 13.1 环境效果 13.1.1 环境设置 13.1.2 加入视图背景 13.1.3 加入环境背景 13.1.4 体积光 13.1.5 火焰效果——制作燃烧的火球 13.1.6 标准雾 13.1.7 分层雾 13.1.8 体积雾 13.2 添加效果 13.2.1 效果简介 13.2.2 镜头效果 习题第14章 综合应用——餐厅和客厅设计 14.1 中式餐厅设计 14.2 客厅设计 14.3 焰火动画

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计实用教程>>

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