第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012动画制作案>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787302296607

10位ISBN编号：730229660X

出版时间：2012-10

出版时间：清华大学出版社

作者：徐其江，刘志雯　主编

页数：204

字数：312000

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 2012动画制作案>>

内容概要

本书采用案例驱动法，将理论知识和案例实现融合，让学生轻松入门，以案例强化理论知识的学习。本书案例从实际应用出发，从校企合作的角度，将企业涉及的案例通过详尽的步骤进行讲解，深入剖析了利用3ds
Max
2012进行各种设计的方法和技巧，使读者尽可能多地掌握三维动画制作和图形图像设计中的关键技术和设计思想。
读者通过案例实战操作，可以进一步进行自主创新和设计，结合自己的灵感，做出更精美的作品。

本书可作为高等院校、高等职业院校、社会培训机构的专业教材，也可以为从事三维动画设计、游戏设计、图形图像制作和影视广告制作的人员提供参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012动画制作案>>

书籍目录

目 录
第1章 3ds Max 2012入门
任务1.1 3ds Max 2012基本知识
1.1.1 3ds Max 2012简介
1.1.2 3ds Max 2012的新功能
1.1.3 3ds Max 2012基本功能简介
任务1.2 3ds Max 2012的系统配置要求及安装
1.2.1 系统配置要求
1.2.2 3ds Max 2012的安装
任务1.3 3ds Max 2012的启动与界面
1.3.1 3ds Max 2012启动
1.3.2 3ds Max 2012界面
任务1.4 3ds Max 2012中动画制作流程
1.4.1 动画制作的基本流程
1.4.2 三维动画基本制作方法
任务1.5 案例：制作简单三维动画
本章小结
实训项目
第2章 3ds Max 2012的常用操作
任务2.1 对象的选择
2.1.1 直接选择
2.1.2 区域选择
2.1.3 按名称选择
2.1.4 其他选择工具
任务2.2 对象的变换
2.2.1 选择并移动
2.2.2 选择并旋转
2.2.3 选择并均匀缩放
任务2.3 坐标系和变换中心
2.3.1 坐标系
2.3.2 变换中心
任务2.4 对象捕捉
2.4.1 位置捕捉
2.4.2 角度捕捉
2.4.3 百分比捕捉
任务2.5 对齐工具
任务2.6 复制对象
2.6.1 克隆对象
2.6.2 镜像对象
2.6.3 阵列对象
任务2.7 案例：绘制卡通萝卜
本章小结
实训项目
第3章 创建简单几何体
任务3.1 标准基本体

第一图书网, tushu007.com

3.1.1 长方体
3.1.2 圆锥体
3.1.3 经纬球体
3.1.4 几何球体
3.1.5 圆柱体
3.1.6 管状体
3.1.7 圆环
3.1.8 四棱锥
3.1.9 茶壶
3.1.10 平面
任务3.2 扩展基本体
3.2.1 异面体
3.2.2 环形结
3.2.3 切角长方体和切角圆柱体
3.2.4 油罐
3.2.5 L形挤出和C形挤出
3.2.6 软管
任务3.3 案例：卡通角色绘制和场景制作
本章小结
实训项目
第4章 曲线与曲面建模
任务4.1 二维建模的意义
任务4.2 二维对象的创建
4.2.1 创建线
4.2.2 创建圆
4.2.3 创建弧
4.2.4 创建多边形
4.2.5 创建文本
4.2.6 创建截面
4.2.7 创建矩形
4.2.8 创建椭圆
4.2.9 创建圆环
4.2.10 创建星形
4.2.11 创建螺旋线
任务4.3 建立二维复合造型
任务4.4 “ 编辑样条线 ” 修改器与 “ 可编辑样条线 ” 功能
任务4.5 在父对象层级下编辑曲线
4.5.1 “ 创建线 ” 按钮
4.5.2 “ 附加 ” 按钮
4.5.3 “ 附加多个 ” 按钮
4.5.4 “ 插入 ” 按钮
任务4.6 在 “ 顶点 ” 子对象层级下编辑曲线
任务4.7 在 “ 分段 ” 子对象层级下编辑曲线
任务4.8 在 “ 样条线 ” 子对象层级下编辑曲线
任务4.9 案例：二维造型制作
本章小结
实训项目

第一图书网, tushu007.com

第5章 修改器的使用
任务5.1 “ 修改 ”命令面板的使用
任务5.2 常用于几何体编辑修改器
5.2.1 “ 弯曲 ”修改器
5.2.2 “ 锥化 ”修改器
5.2.3 “ 扭曲 ”修改器
5.2.4 “ 噪波 ”修改器
5.2.5 “ 拉伸 ”修改器
5.2.6 FFD（自由变形）修改器
5.2.7 FFD（长方体）与 FFD（圆柱体）修改器
任务5.3 案例：绘制卡通形象和制作简单动画
本章小结
实训项目
第6章 创建复合对象
任务6.1 放样建模
6.1.1 放样步骤
6.1.2 控制放样物体表面特性
6.1.3 修改放样物体的次对象
任务6.2 放样变形
任务6.3 布尔运算
任务6.4 面片建模和NURBS建模
任务6.5 案例：卡通动物和静物制作
本章小结
实训项目
第7章 灯光与摄像机
任务7.1 3ds Max 2012中建立光源
7.1.1 泛光灯
7.1.2 聚光灯
7.1.3 平行光
7.1.4 标准光源的布置方法
任务7.2 光度学灯光
任务7.3 摄像机的设置
7.3.1 摄像机的类型
7.3.2 摄像机参数
7.3.3 摄像机视图控制
任务7.4 环境
7.4.1 设置背景
7.4.2 燃烧
7.4.3 体积光
本章小结
实训项目
第8章 材质与贴图
任务8.1 3ds Max 2012材质编辑器
8.1.1 材质编辑器界面
8.1.2 将材质赋予物体
任务8.2 标准材质
8.2.1 标准材质的基本参数

第一图书网, tushu007.com

8.2.2 标准材质的“扩展参数”卷展栏
任务8.3 贴图与贴图通道
任务8.4 贴图类型
任务8.5 贴图坐标
8.5.1 默认的贴图坐标
8.5.2 UVW Map贴图坐标
任务8.6 其他材质类型
8.6.1 多维/子对象材质
8.6.2 混合材质
8.6.3 双面材质
本章小结
实训项目
第9章 角色设计与制作
任务9.1 3ds Max 2012角色的设计
9.1.1 角色设计分类
9.1.2 角色制作前期设定
9.1.3 角色建模的方法
任务9.2 人物头部建模
本章小结
实训项目
第10章 动画制作基础
任务10.1 3ds Max 2012动画基础
10.1.1 动画基础
10.1.2 动画操作界面
任务10.2 关键帧动画
任务10.3 使用轨迹视图制作动画
10.3.1 轨迹视图
10.3.2 在轨迹视图中创建关键帧
任务10.4 动画控制器
10.4.1 动画控制
10.4.2 路径动画
任务10.5 动画对象练习
10.5.1 材质动画
10.5.2 路径变形动画
10.5.3 摄像机动画
本章小结
实训项目
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 5.2.6 FFD（自由变形）修改器 FFD（自由变形）修改器是用晶格框包围选定的几何体，通过调整晶格的控制点，让包住的几何体变形，它可以用于整个对象，也可以用于网格对象的一部分。
FFD（自由变形）修改器命令有5个，分别是：FFD 2x2×2、FFD 3×3x3、FFD 4x4x4、FFD（长方体）和FFD（圆柱体）。
本书将它们分为两类，一类是前3个命令，还将它们称为FFD（自由变形）；另一类是FFD（长方体）和FFD（圆柱体），这两种FFD也可以用于空间扭曲。
FFD（自由变形）效果如图5—18所示。
在视图中选中要修改的对象，然后选择（修改）→“修改器列表”→FFD 4x4x4命令，这时视图中的对象周围被一些橘黄色的线和控制点包围，如图5—19所示。
因为使用了FFD 4x4x4修改器，该修改器提供了具有4个控制点（控制点穿过晶格每一方向）的晶格或在每一侧面提供l6个控制点，以便对物体进行修改。
（1）FFD（自由变形）修改器的子对象：打开修改器堆栈，如图5.20所示，可以看到FFD（自由变形）有3个子对象。
团控制点：在此子对象层级下，可以对晶格的控制点进行编辑，通过改变控制点的位置影响对象外形。
如果打开自动关键点，就可以对晶格点制作动画。
团 晶格：对晶格进行编辑，可以通过移动、旋转、缩放使晶格与对象分离。
如果打开自动关键点，就可以对晶格制作动画。
如果晶格包含的区域是对象的局部，那么最终的变形影响也只影响对象的局部。
设置体积：在此子对象层级，变形晶格控制点变为绿色，可以选择并操作控制点而不影响修改对象，这使晶格更精确地符合不规则形状对象，当变形时将提供更好的控制。
（2）“FFD参数”卷展栏：单击FFD（自由变形）修改器，在“修改”命令面板的下半部分就会出现FFD（自由变形）修改器的“FFD参数”卷展栏，如图5—21所示。
“显示”选项组：设置视图中自由变形的显示状态。
晶格：是否显示结构线框。
源体积：控制点和晶格会以未修改的状态显示。
“变形”选项组：用来控制变形点的位置。
仅在体内：设置对象在结构线框内部的部分受到 变形影响，默认设置为选中状态。
所有顶点：设置对象的全部顶点都受到变形影 响，无论它们是否在结构线框内部。
体积外的变形是对体积内的变形的延续。
远离源晶格的点的变形可能会很严重。
“控制点”选项组：用于编辑控制点。
重置：恢复伞部摔制点到初始付詈。
全部动画化：将控制器指定给所有控制点，这样它们在“轨迹视图”中立即可见。
默认情况下，FFD晶格控制点将不在“轨迹视图”中显示出来。
但是在设置控制点动画时，给它指定了控制器，则它在“轨迹视图”中可见。
单击“全部动画化”按钮，也可以添加和删除关键点和执行其他关键点操作。
与图形一致：在对象中心控制点位置之间沿直线延长线，将每一个FFD控制点移到修改对象的交叉点上，这将增加一个由“偏移”微调器指定的偏移距离。
注意，将“与图形一致”应用到规则图形效果较好，而对长、窄面或锐角效果不佳。
这些图形不可使用这些按钮，因为它们没有相交的面。
内部点：仅控制受“与图形一致”影响的对象的内部点。
外部点：仅控制受“与图形一致”影响的对象的外部点。
偏移：受“与图形一致”影响的控制点偏移对象曲面的距离。

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《高等职业教育"十二五"规划教材:3ds Max 2012动画制作案例教程》可作为高等院校、高等职业院校、社会培训机构的专业教材，也可以为从事三维动画设计、游戏设计、图形图像制作和影视广告制作的人员提供参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012动画制作案>>

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