

## <<三维动画制作>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787307057012

10位ISBN编号：7307057018

出版时间：2007-8

出版单位：武汉大学

作者：向华

页数：260

字数：437000

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>

## <<三维动画制作>>

### 内容概要

本书从应用角度出发，详细介绍了3ds max动画制作的基本概念、操作方法和技巧。

全书共分十三章，内容涵盖了3ds max

7概述、常用基本操作、创建基础物体、基础物体的修改、二维图形建模、复合对象建模、建模综合实例、材质与贴图、灯光与摄像机、环境和特殊效果、动画制作、粒子系统和空间扭曲、渲染及后期合成等。

本书内容丰富、实用性强，通过大量具有针对性的实例介绍3ds max动画制作的基本方法，具有很强的实用性。

本书适合作为高等院校计算机、教育技术、广播电视、电子信息技术等专业“三维动画制作”课程教材，也可以作为广大动画爱好者系统学习掌握3ds max动画制作的参考书。

## <<三维动画制作>>

### 书籍目录

#### 第一章 3ds max 7概述

##### 1.1 3ds max 7的安装

###### 1.1.1 硬件配置和系统要求

###### 1.1.2 3ds max 7的安装

##### 1.2 3ds max 7界面

###### 1.2.1 标题栏

###### 1.2.2 菜单栏

###### 1.2.3 工具栏

###### 1.2.4 活动视图

###### 1.2.5 命令面板

###### 1.2.6 视图控制栏

###### 1.2.7 动画和时间控制栏

###### 1.2.8 状态栏和提示栏

##### 1.3 动画制作流程

###### 1.3.1 建模

###### 1.3.2 设置材质

###### 1.3.3 设置灯光和摄像机

###### 1.3.4 设置动画

###### 1.3.5 渲染合成

##### 1.4 本章小结

##### 习题一

#### 第二章 常用基本操作

##### 2.1 选择对象

###### 2.1.1 基本选择

###### 2.1.2 范围选择

###### 2.1.3 选择过滤器

###### 2.1.4 按名称选择

###### 2.1.5 按颜色选择

###### 2.1.6 选择集选择

##### 2.2 变换对象

###### 2.2.1 移动对象

###### 2.2.2 旋转对象

###### 2.2.3 缩放对象

###### 2.2.4 使用变换

###### 2.2.5 精确变换

##### 2.3 复制对象

###### 2.3.1 基本复制

###### 2.3.2 镜像

###### 2.3.3 阵列

##### 2.4 对齐对象

###### 2.4.1 对齐

###### 2.4.2 快速对齐

###### 2.4.3 法线对齐

###### 2.4.4 放置高光

###### 2.4.5 对齐摄影机

## <<三维动画制作>>

### 2.4.6 对齐视图

### 2.5 本章小结

#### 习题二

## 第三章 创建基础物体

### 3.1 标准基本体

#### 3.1.1 长方体

#### 3.1.2 球体

#### 3.1.3 圆柱体

#### 3.1.4 圆环

#### 3.1.5 茶壶

#### 3.1.6 圆锥体

#### 3.1.7 几何球体

#### 3.1.8 管状体

#### 3.1.9 四棱锥

#### 3.1.10 平面

### 3.2 扩展基本体

#### 3.2.1 异面体

#### 3.2.2 切角长方体

#### 3.2.3 油罐

#### 3.2.4 纺锤

#### 3.2.5 球棱柱

#### 3.2.6 环形波

#### 3.2.7 软管

#### 3.2.8 环形结

#### 3.2.9 切角圆柱体

#### 3.2.10 胶囊

#### 3.2.11 L-Ext

#### 3.2.12 C-Ext

#### 3.2.13 崔夔柱

### 3.3 本章小结

#### 习题三

## 第四章 基础物体的修改

### 4.1 修改器基础

#### 4.1.1 物体基本参数修改

#### 4.1.2 修改器使用

#### 4.1.3 修改器叠加

### 4.2 常用修改器

#### 4.2.1 扭曲与锥化修改器

#### 4.2.2 弯曲修改器

#### 4.2.3 FFD修改器

#### 4.2.4 噪波修改器

#### 4.2.5 编辑网格修改器

#### 4.2.6 壳修改器

#### 4.2.7 网格平滑修改器

#### 4.2.8 晶格修改器

#### 4.2.9 面挤出修改器

### 4.3 本章小结

## <<三维动画制作>>

### 习题四

#### 第五章 二维图形建模

##### 5.1 二维图形的创建

###### 5.1.1 创建线

###### 5.1.2 创建基本图形

###### 5.1.3 创建文本

##### 5.2 二维图形的编辑

###### 5.2.1 点层级编辑

###### 5.2.2 线段层级编辑

###### 5.2.3 样条线层级编辑

##### 5.3 二维图形到三维物体转换

###### 5.3.1 挤出修改器

###### 5.3.2 倒角修改器

###### 5.3.3 倒角剖面修改器

###### 5.3.4 车削修改器

##### 5.4 本章小结

### 习题五

#### 第六章 复合对象建模

##### 6.1 放样

###### 6.1.1 基本放样

###### 6.1.2 放样物体的修改

###### 6.1.3 放样变形

##### 6.2 布尔

###### 6.2.1 布尔运算参数

###### 6.2.2 并集

###### 6.2.3 交集

###### 6.2.4 差集

###### 6.2.5 切割

##### 6.3 其他复合建模方法

###### 6.3.1 散布

###### 6.3.2 连接

###### 6.3.3 水滴网格

##### 6.4 本章小结

### 习题六

#### 第七章 建模综合实例

##### 7.1 修改器综合实例

###### 7.1.1 伞

###### 7.1.2 扇子

##### 7.2 二维图形建模、复合建模综合实例

###### 7.2.1 电扇

###### 7.2.2 喇叭花

##### 7.3 本章小结

### 习题七

#### 第八章 材质与贴图

##### 8.1 材质编辑器

###### 8.1.1 材质样本球区

###### 8.1.2 控制工具栏

## <<三维动画制作>>

### 8.1.3 编辑工具栏

## 8.2 材质参数面板

### 8.2.1 材质的基本参数

### 8.2.2 材质参数的应用

### 8.2.3 材质的其他参数卷展栏

## 8.3 材质库的应用

### 8.3.1 材质，贴图浏览器

### 8.3.2 材质库的使用

## 8.4 复合材质

### 8.4.1 双面材质

### 8.4.2 多维，子对象材质

### 8.4.3 混合材质

### 8.4.4 其他材质

## 8.5 贴图

### 8.5.1 贴图通道

### 8.5.2 贴图类型

### 8.5.3 贴图坐标

## 8.6 本章小结

### 习题八

## 第九章 灯光与摄像机

### 9.1 灯光

#### 9.1.1 灯光公共属性设置

#### 9.1.2 泛光灯

#### 9.1.3 聚光灯

#### 9.1.4 平行光

#### 9.1.5 灯光的运用

### 9.2 摄像机

#### 9.2.1 摄像机公共属性

#### 9.2.2 目标摄像机

#### 9.2.3 自由摄像机

### 9.3 本章小结

### 习题九

## 第十章 环境和特殊效果

### 10.1 环境

#### 10.1.1 公用参数设置

#### 10.1.2 曝光控制

#### 10.1.3 大气

#### 10.1.4 环境设置应用

### 10.2 特殊效果

#### 10.2.1 镜头效果

#### 10.2.2 模糊

#### 10.2.3 其他特殊效果

### 10.3 本章小结

### 习题十

## 第十一章 动画制作

### 11.1 动画的基本概念

#### 11.1.1 动画记录控制区

## <<三维动画制作>>

11.1.2 动画参数设置

11.1.3 动画的时间轴

11.2 关键帧动画

11.2.1 创建关键帧

11.2.2 编辑关键帧

11.3 轨迹动画

11.3.1 运动面板

11.3.2 轨迹视图

11.4 动画控制器

11.4.1 动画控制器概述

11.4.2 常用动画控制器

11.5 本章小结

习题十一

第十二章 粒子系统和空间扭曲

12.1 粒子系统

12.1.1 喷射

12.1.2 雪

12.1.3 粒子云

12.1.4 其他粒子系统

12.2 空间扭曲

12.2.1 力空间扭曲

12.2.2 导向器

12.2.3 几何体可变形

12.3 本章小结

习题十二

第十三章 渲染及后期合成

13.1 渲染

13.1.1 渲染图像及动画

13.1.2 设置渲染类型

13.1.3 动态着色

13.1.4 制作预览动画

13.1.5 mental ray渲染器

13.2 后期合成

13.2.1 Video Post视频合成器

13.2.2 合成场景与图像

13.2.3 滤镜特效

13.3 本章小结

习题十三

主要参考文献

#### 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:<http://www.tushu007.com>