第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max in Animated >>

图书基本信息

书名：<<3ds Max in Animated Films/TVs三维动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787502766337

10位ISBN编号：7502766332

出版时间：2006-10

出版时间：海洋

作者：贾云鹏编著

页数：414

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

内容概要

三维动画基础是动画专业的必修课。
3ds Max作为应用最为广泛的三维动画制作工具，因其功能强大、操作界面友好、使用方便而拥有巨大的用户群体。
本书根据教学大纲编写，兼顾动画专业技术和艺术相结合的特点，用丰富的范例、边讲边练的方式，循序渐进地将3ds Max建模、材质、灯光、动画、粒子系统、气氛的营造等核心技术进行了生动细致的讲解。
对《冰河世纪》、《怪物史莱克》、《功夫》等知名电影中用到的三维技术进行了深入的剖析。
对“古鲁姆”等三维角色的制作也有翔实的介绍。
《人体建模》、《晃动的烛光》、《外星风景》、《猛烈的沸腾》等十余个精彩实例代表性强，加深学生理解力，培养学生的动手能力和制作能力，快速掌握制作技巧。
每章后附有相应的配套练习，巩固所学知识。
本书由10章构成，内容全面，案例丰富，步骤清晰，图文并茂，条理性强，学习轻松，容易上手。
配套光盘内容包括：实例源文件、素材和生成的动画效果。
本书不但是高校动画专业的优秀教科书，同时也是动画公司职员和三维动画爱好者实用的自学指导书。

作者简介

贾云鹏，北京电影学院动画学院硕士，现任教于北京邮电大学多媒体信息技术考研中心，Autodesk M＆E认证讲师，Autodesk M＆E三维动画教育专家、大型汉字教学片《汉字宫》三维导演、大型动画电影《小兵张嘎》三维动画师、北京2008奥运会吉祥物设计小组三维设计师。

书籍目录

第一章 电脑三维动画概述 1.1 数字创建的世界 1.2 三维技术的发展 1.3 二维动画软件简介 1.3.1 Animo 1.3.2 Softimage/TOONZ 1.3.3 Usanimation 1.3.4 RETAS PRO 1.4 三维动画软件简介 1.4.1 Maya 1.4.2 Softimage 1.4.3 3ds max 简介 1.4.4 LightWave 3D简介 1.5 关于3ds max 1.6 电脑技术与艺术创作的关系 1.7 思考与练习第二章 3ds max基础 2.1 “ 对象 ” 是什么？ 2.1.1 面向对象的特性 2.1.2 参数化对象 2.1.3 复合对象 2.1.4 次对象（子物体） 2.2 场景对象创建的概念 2.2.1 主对象 2.2.2 对象编辑修改器 2.2.3 对象变换 2.2.4 空间扭曲 2.2.5 对象属性 2.2.6 对象的数据流 2.3 复制 2.4 选择 2.4.1 选择的基础 2.4.2 根据名称选择对象 2.4.3 其他选择方式 2.5 变换 2.5.1 变换Gizmo（变换操作器） 2.5.2 缩放操作 2.5.3 变换的轴心 2.6 思考与练习 2.6.1 小结 2.6.2 练习第三章 建模 3.1 基本造型及二维平面绘制 3.1.1 基本几何体的使用 3.1.2 二维平面图形绘制 3.2 放样建模 3.2.1 放样的基本原理 3.2.2 放样的基本方法 3.2.3 实例练习 3.3 多边形建模工具 3.3.1 “ 选择 ” 工具卷展栏 3.3.2 “ 软选择 ” 工具卷展栏 3.3.3 “ 编辑顶点 ” 工具卷展栏 3.3.4 “ 编辑边 ” 工具卷展栏 3.3.5 “ 编辑边界 ” 工具卷展栏 3.3.6 “ 编辑多边形 ” 工具卷展栏 3.3.7 “ 编辑几何体 ” 工具卷展栏 3.4 多边形建模实例1：玻璃杯 3.5 多边形建模实例2：人物头部 3.5.1 人类头部生理结构分析 3.5.2 人类头部建模过程 3.6 优秀的模型网格布线 3.7 思考与练习 3.7.1 小结 3.7.2 练习第四章 材质 4.1 明暗处理器 4.1.1 明暗处理器类型 4.1.2 标准材质（Standard Material） 4.1.3 “ 光线跟踪 ” 材质 4.2 光线跟踪 4.2.1 递归光线跟踪 4.2.2 扫描线渲染和光线跟踪渲染 4.2.3 体元树 4.3 反射和折射 4.3.1 光线和照明 4.3.2 反射和反射表面 4.3.3 透明性和折射表面 4.4 其他材质类型 4.4.1 混合材质 4.4.2 合成材质 4.4.3 双面材质（Double Sided） 4.4.4 墨水笔材质（Ink ’ n Paint） 4.4.5 “ 无光/投影 ” 材质（Matte/Shadow） 4.4.6 “ 变形器 ” 材质 （Morpher） 4.4.7 “ 多维/子对象 ” 材质（Multi/Sub-Object） 4.4.8 “ 光线跟踪 ” 材质 （Raytrace） 4.4.9 “ 虫漆 ” 材质（Sjellac） 4.4.10 壳材质（Shell Material） 4.4.11 “ 顶/底 ” 材质 （Top/Bottom） 4.5 基本贴图类型 4.5.1 二维贴图 4.5.2 三维贴图 4.5.3 合成器贴图 4.5.4 颜色修改器 4.5.5 其他贴图 4.6 关于材质制作的几点建议 4.6.1 打破数字化的外观 4.6.2 边缘的不规则化 4.6.3 材质的生命和历史 4.6.4 材质表面与可信度 4.6.5 小结作业 4.7 Mental ray渲染器 4.7.1 认识mental ray渲染器 4.7.2 在材质编辑器中的mental ray 4.7.3 灯光中的mental ray 4.7.4 关于mental ray的基本概念 4.7.5 Mental ray的设置 4.7.6 mental ray应用实例 4.8 人物材质的制作 4.9 思考与练习 第五章 灯光 5.1 三维灯光技术基础 5.1.1 场景分析 5.1.2 灯光的基本类型 5.1.3 其他考虑因素 5.2 灯光的语言 5.2.1 光照的强度 5.2.2 光照的类型 5.2.3 光的色彩 5.3 计算机光照与渲染原理 5.3.1 局部照明（Local Illumination） 5.3.2 亮度法（Illumination） 5.3.3 全局照明（Globai Illumination） 5.3.4 “ 光线追踪 ” （Raytracing） 5.3.5 光能传递（Radiosity） 5.3.6 基于光子图的全局照明（Photon Map Based Globai Illumination） 5.3.7 NPR（Non Photorealistic Rendering）非真实渲染 5.4 灯光的设置 5.4.1 前向（FRONT）照明 5.4.2 后向（BACK）照明 5.4.3 侧向（SIDE）照明 5.4.4 REMBRANDT照明 5.4.5 加宽（BROAD）照明 5.4.6 短缩（SHORT）照明 5.4.7 顶部（TOP）照明 5.4.8 下部（UNDER&DOWN）照明 5.4.9 KICKER照明 5.4.10 RIM照明 5.5 标准灯光 5.5.1 聚光灯SpotLight 5.5.2 泛光灯Omni 5.5.3 平行光灯Direct Light 5.5.4 天光灯Skylight 5.5.5 mr区域泛光灯和mr区域聚光灯 5.6 光度学灯光类型 5.7 练习：晃动的烛光 5.7.1 蜡烛的建模与材质 5.7.2 蜡烛的光照 5.8 思考练习 5.8.1 小结 5.8.2 思考与练习第六章 气氛的营造 6.1 实例1：地球和月亮 6.1.1 环境的设置 6.1.2 建立月球与地球 6.1.3 生成云层 6.1.4 表面的发光层 6.1.5 建立灯光和摄影机 6.2 实例2：怪异的行星表面 6.2.1 创建材质 6.2.2 创建气体云 6.3 实例3：外星风景 6.3.1 建立基本场景 6.3.2 创建乱石 6.3.3 设置背景环境 6.4 思考与练习 第七章 动画 7.1 基本动画控制 7.2 时间及帧速率 7.3 轨迹视图 7.3.1 菜单栏 7.3.2 工具栏 7.3.3 导航器 7.3.4 轨迹视窗的编辑窗口 7.3.5 轨迹视窗动画练习 7.4 思考与练习第八章 粒子系统 8.1 3ds max标准粒子构造和种类 8.2 认识粒子流

8.3 粒子流的基本概念 8.3.1“ 粒子视图 ”（Particle View） 8.3.2“ 动作 ”（Action） 8.4 实践中掌握“ 粒子流 ” 8.4.1 飞扬的沙子变成3ds max标识 8.4.2 群星闪烁共组Logo 8.4.3 茶壶化作烟雾 8.4.4 茶壶随风而散 8.4.5 下雨的秘密 8.5 思考与练习 8.5.1 小结 8.5.2 练习 第九章 实例练习 9.1 实例1：猛烈的沸腾 9.2 实例2：排水涡流效果 9.3 实例3：湍急的河流 9.3.1 生成河流物体 9.3.2 生成河床和陆地 9.3.3 建立灯光和摄影机 9.3.4 关于背景的简单设置 9.3.5 地面和水的材质 9.4 思考与练习 第十章 三维作品赏析 10.1 实拍与电脑制作相结合的电影 10.1.1 全三维角色——古鲁姆 10.1.2 活灵活现的中土生物 10.1.3 令人惊骇的帕兰诺平原之战 10.1.4 功不可没的集群仿真动画系统——Massive 10.1.5 无处不在的合成技术 10.1.6 关于影片制作中的软硬件设备 10.2 纯电脑三维制作的电影 10.2.1 关于PDI/Dreamworks和Blue Sky 10.2.2 卡通化的三维影片《冰河世纪》 10.2.3 动画新宠《怪物史莱克》 10.2.4 关于《怪物公司》中的毛发制作 10.3 关于3ds max在电影制作中的强大作用 10.3.1 3ds max在电影《后天》中的应用 10.3.2 3ds max在《功夫》中的应用

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