

图书基本信息

书名：<<3DS MAX4三维动画基础教程>>

13位ISBN编号：9787505382053

10位ISBN编号：7505382055

出版时间：2003-5-1

出版时间：电子工业出版社

作者：向华,吴岚,刘静

页数：219

字数：371000

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

本书介绍了3DS MAX 4的基本操作和训练方法，重点叙述3DS MAX 4的操作界面、建立二维及三维模型、修改模型、应用和编辑材质、建立灯光和设置特殊灯光效果、建立摄像机以及制作动画的方法和技巧。

内容侧重于操作方法，学与练相结合，突出对学生的实际操作能力的培养。

各章的末尾均设有内容详尽的上机实作指导，使读者能够通过上机训练真正掌握各知识点以及各种操作方法和技巧。

本书既可作为中等职业学校“三维动画”课程的教材，又可作为3DS MAX 4初学者的自学参考书。

## 书籍目录

第1章 3DS MAX 4快速入门1.1 3DS MAX 4概述1.1.1 3DS MAX 4简介1.1.2 3DS MAX 4的应用领域1.1.3 3DS MAX 4的系统需求1.2 一个简单的范例1.2.1 确定动画创意1.2.2 建立模型1.2.3 指定材质1.2.4 布置灯光1.2.5 制作动画1.2.6 渲染动画1.3 小结1.4 上机实作第2章 3DS MAX 4的用户界面2.1 3DS MAX 4的界面布局2.1.1 3DS MAX 4主界面的布局2.1.2 各栏目和区域的功能2.2 界面的调整和定义2.2.1 调整视图2.2.2 调整命令面板及其他功能区2.3 小结2.4 上机实作第3章 创建三维几何体3.1 创建标准几何体3.1.1 名称和颜色3.1.2 Box (立方体) 3.1.3 Sphere (球体) 3.1.4 Cylinder (圆柱体) 3.1.5 Cone (圆锥体) 3.1.6 Torus (圆环) 3.1.7 Teapot (茶壶) 3.1.8 其他三维几何体3.2 创建扩展几何体3.2.1 Hedra (多面体) 3.2.2 Torus Knot (环形结) 3.2.3 ChamferBox (倒角立方体) 3.2.4 RingWave (环形锯齿) 3.2.5 Hose (软管) 3.2.6 其他扩展三维几何体3.3 用三维几何体构造模型的实例3.4 小结3.5 上机实作第4章 二维图形建模4.1 创建二维图形4.1.1 Line (线条) 4.1.2 Rectangle (矩形) 4.1.3 Circle (圆形) 4.1.4 Ellipse (椭圆) 4.1.5 Arc (圆弧) 4.1.6 Star (星形) 4.1.7 Text (文字) 4.1.8 Section (截面) 4.1.9 其他二维图形4.2 编辑二维图形4.2.1 Edit Spline编辑器简介4.2.2 节点层次的编辑4.3 二维图形转换成三维模型4.3.1 组合二维图形4.3.2 Extrude (拉伸) 编辑器4.3.3 Lathe (旋转) 编辑器4.3.4 Loft (放样) 4.4 小结4.5 上机实作4.5.1 上机实作一: 使用Extrude 编辑器4.5.2 上机实作二: 使用Lathe编辑器4.5.3 上机实作三: 使用Loft命令第5章 对象的选择和变换5.1 对象的选择5.1.1 选择功能概述5.1.2 选择对象的方法5.2 3DS MAX 4的坐标系统5.2.1 三维空间和坐标轴5.2.2 坐标系统5.3 移动、旋转和缩放5.3.1 变换按钮5.3.2 变换控制器5.3.3 Transform Type-In (变换输入) 对话框5.4 对齐工具5.4.1 Align (对齐) 5.4.2 Normal Align (法线对齐) 5.4.3 Place Highlight (放置高光) 5.4.4 Align Camera (对齐摄像机) 5.4.5 Align To View (对齐视图) 5.5 克隆对象5.6 镜像变换5.7 阵列变换5.7.1 线性 (Linear) 阵列5.7.2 环形 (Circular) 阵列5.7.3 螺旋形 (Spiral) 阵列5.8 小结5.9 上机实作第6章 模型的修改6.1 Modify命令面板6.1.1 修改器的作用6.1.2 Modify命令面板简介6.2 修改器堆栈6.2.1 修改器堆栈列表6.2.2 修改器堆栈的有关操作6.2.3 修改器堆栈的使用6.3 常用编辑修改器6.3.1 Bend (弯曲) 6.3.2 Noise (噪波) 6.3.3 Meshsmooth (网格平滑) 6.3.4 Edit Mesh (编辑网格) 6.3.5 FFD (自由变形) 6.4 放样变形工具6.5 小结6.6 上机实作第7章 材质和贴图7.1 材质与贴图的相关知识7.2 材质编辑器7.2.1 启动材质编辑器7.2.2 认识材质编辑器7.3 材质参数控制面板7.3.1 Basic Parameters (基本参数) 控制面板7.3.2 Extended Parameters (扩展参数) 卷展栏7.3.3 Map (贴图) 卷展栏7.4 复合材质7.4.1 Blend (混合) 材质7.4.2 Composite (合成) 材质7.4.3 Double Sided (双面) 材质7.4.4 Multi/Sub-Object (多重/子物体) 材质7.4.5 Shellac (叠加) 材质7.4.6 Top/Bottom (顶/底) 材质7.5 贴图7.5.1 贴图编辑器7.5.2 贴图坐标7.5.3 贴图通道7.6 小结7.7 上机实作第8章 灯光8.1 灯光简介8.1.1 灯光的重要性8.1.2 3DS MAX 4的灯光类型8.1.3 系统默认灯光8.2 Target Spot (目标聚光灯) 8.2.1 创建目标聚光灯8.2.2 目标聚光灯的参数8.2.3 目标聚光灯应用实例8.3 Free Spot (自由聚光灯) 8.3.1 创建自由聚光灯8.3.2 自由聚光灯的参数8.4 Directional (方向灯) 8.4.1 创建目标方向灯8.4.2 目标方向灯与目标聚光灯的对比8.5 Omni (泛光灯) 8.5.1 创建泛光灯8.5.2 设置泛光灯8.6 布光技巧8.6.1 基本布光原则8.6.2 聚光灯和泛光灯的综合布光实例8.7 体积光8.7.1 设置体积光8.7.2 体积光应用于聚光灯8.7.3 体积光应用于泛光灯8.8 小结8.9 上机实作8.9.1 上机实作一: 聚光灯和泛光灯的创建和设置8.9.2 上机实作二: 体积光的应用第9章 摄像机9.1 摄像机概述9.1.1 摄像机的作用9.1.2 3DS MAX 4的摄像机类型9.2 创建摄像机9.2.1 创建目标摄像机9.2.2 创建自由摄像机9.3 摄像机的常用参数9.3.1 Parameters (参数) 卷展栏9.3.2 Depth of Field Parameters (景深参数) 卷展栏9.4 摄像机视图的调整控制9.4.1 摄像机视图的调整按钮9.4.2 利用视图调整按钮制作摄像机动画9.5 小结9.6 上机实作第10章 动画制作10.1 动画基础10.1.1 关键帧动画10.1.2 动画控制栏10.2 三种基本动画10.2.1 物体的移动动画10.2.2 物体的旋转动画10.2.3 物体的缩放动画10.3 编辑关键帧10.4 轨迹窗Track View10.4.1 Track View的界面10.4.2 在Track View中编辑动画10.4.3 使用功能曲线10.4.4 给动画配音10.5 连接技术10.5.1 有关术语10.5.2 建立连接的方法10.5.3 一个使用连接的实例10.6 指定运动路径10.6.1 指定运动路径的方法10.6.2 Path Constraint的主要参数10.6.3 一个使用运动路径的实例10.7 小结10.8 上机实作10.8.1 上机实作一: 敲扁的茶壶10.8.2 上机实作二: 边跑边跳的小球



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>