第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维造型及动画制作>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维造型及动画制作>>

13位ISBN编号：9787508499789

10位ISBN编号：7508499786

出版时间：2005-6

出版时间：水利水电出版社

作者：路由　主编

页数：236

字数：386000

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

<<计算机三维造型及动画制作>>

内容概要

路由主编的《计算机三维造型及动画制作》从实际应用出发，通过通俗易懂的语言，详细介绍3ds max 2010的使用方法。
全书共14章，主要内容包括3ds max 2010简介、3ds max 2010的用户界面、3ds max 2010的基本操作、创建二维图形、创建基本三维图形、编辑和修改对象、创建NURBS曲线和曲面、材质和贴图、灯光和摄像机、环境设置、3ds max动画基础、空间扭曲和粒子系统、骨骼系统、后朗制作与合成。
本书通过大量连贯的实例引导读者进行实际操作，使读者可以较为完整地掌握3ds max 2010的基本应用技巧。

《计算机三维造型及动画制作》适合于各类高等院校作为三维造型及动画制作课程的教材使用，也可以供广大三维建模和动画制作爱好者自学参考。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维造型及动画制作>>

书籍目录

序
第二版前言
第一版前言
第1章 3dsmax2010简介
第2章 3dsmax2010的用户界面
第3章 3dsmax2010的基本操作
第4章 创建二维图形
第5章 创建基本三维图形
第6章 编辑和修改对象
第7章 创建NURBS曲线和曲面
第8章 材质和贴图
第9章 灯光和摄像机
第10章 环境设置
第11章 3dsmax动画基础
第12章 空间扭曲和粒子系统
第13章 骨骼系统
第14章 后期制作与合成
参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： “ 材质贴图和来源 ”选项组用于为粒子设置材质和贴图。
“ 发射器适配平面 ”按照粒子出现在发射器的位置给予贴图；时间表示贴图完全形成所需要的时间；距离表示贴图完全形成时粒子需要经过的距离；材质来源表示从哪里获取材质，选择“ 图标 ”单选按钮，表示从粒子发射器上获取材质，选择“ 实例几何体 ”单选按钮表示从选中的物体上获得材质。
（4）旋转和碰撞卷展栏。
旋转和碰撞卷展栏用于控制粒子的旋转和相互碰撞，如图12—27所示。
“ 自旋速度控制 ”选项组中的旋转时间表示粒子旋转一周所需要的帧数；相位表示粒子最初的角度。
“ 自旋轴控制 ”选项组用于选择粒子的旋转轴。
其中随机表示随机选取；而选择用户定义则可在下方的数值框中自定义粒子在各个方向上的旋转分量。
“ 粒子碰撞 ”选项组用于控制粒子之间的碰撞。
启用是使粒子的碰撞有效；计算每帧间隔用来设置碰撞的频率；反弹表示碰撞的反弹力。
（5）对象运动继承卷展栏。
对象运动继承卷展栏主要用于控制粒子与发射器运动的关系，如图12—28所示。
影响（Influence）：表示粒子跟随发射器运动的程度。
倍增（Multiplier）：表示粒子运动程度是发射器运动的几倍。
变化（Variation）：表示粒子跟随发射器变化的程度。
（6）粒子繁殖卷展栏。
粒子繁殖卷展栏主要用于控制粒子在碰撞或消失时是否产生新的粒子。
这里只介绍“ 粒子繁殖效果 ”选项组和“ 方向混乱 ”选项组，如图l2—29所示。
用户可自己体会其他选项组的作用。
其中主要参数的含义如下： 无（None）：不产生新的粒子。
碰撞后消亡（Die After Collision）：设置碰撞后消失的时间。
碰撞后繁殖（Spawn On Collision）：碰撞产生新的粒子。
消亡后繁殖（Spawn On Death）：IH粒子的消失产生新的粒子。
繁殖拖尾（Spawn Trails）：沿着某个轨迹产生新的粒子，这时粒子在每一帧产生一个新粒子。
繁殖数（Spawns）：表示产生的新粒子的数目。
影响（Affects）：用来控制有多大比例的旧粒子能变成新粒子。
倍增（Multiplier）：新粒子的增长倍数。
“ 方向混乱 ”选项组：用来设置新粒子的运动方向。
混乱度值越大，则粒子运动的方向越多，粒子也就越自由。
（7）加载／保存预设卷展栏。
该卷展栏可以用来保存、提取或删除任意的粒子系统设置。
由于高级粒子的设置参数太多，为了减少大量的劳动，可将一些设置较为满意的参数保存起来，在需要时，直接调用即可。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维造型及动画制作>>

编辑推荐

《21世纪高等院校规划教材:计算机三维造型及动画制作:3DSMAX实用教程(第2版)》适合于各类高等院校作为三维造型及动画制作课程的教材使用，也可以供广大三维建模和动画制作爱好者自学参考。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维造型及动画制作>>

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