第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9中文版实例教程>>

13位ISBN编号：9787542744913

10位ISBN编号：7542744917

出版时间：2010-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：王洪淼

页数：374

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

本书从30多个大家耳熟能详的实例中优选出18个富有挑战性的实例进行讲解，实例中展现了多项鲜为人知的核心技术。
在进行实例写作中，特别是要用到一些特殊的工具或脚本时，为了保证大家能够顺利、成功地制作出相应的效果，作者对每一个实例都进行了认真的规划和反复的测试。
本书在讲解过程中既照顾初学者的学习特点又同时关注高级用户的需求。
讲解过程详细明确、流畅紧凑，实例之间循序渐进，环环相扣。

书籍目录

序言 0.1 界面介绍 0.1.1 菜单栏 0.1.2 时间控件 0.1.3 命令面板 0.1.4 状态栏和提示行 0.1.5 视口 0.1.6 视口导航按钮 0.2 项目工作流程简介 0.2.1 主程序窗口 0.2.2 设置场景 0.2.3 建立对象模型 0.2.4 材质设计 0.2.5 灯光和摄影机 0.2.6 动画 0.2.7 渲染 0.2.8 典型的工作流程 0.3 特殊控制 0.4 四元菜单 0.5 管理文件 0.6 导入、合并和替换场景 0.7 使用资源浏览器 0.8 小结 0.9 练习第1章 城市造型——公园足球 1.1 实例来源 1.2 基本操作纲要 1.3 具体操作 1.3.1 建立足球基本体 1.3.2 建立足球板块中间的连杆和透明球 1.3.3 建立背景 1.3.4 制作足球表面上的线条 1.4 小结 1.5 练习第2章 城市水晶球 2.1 实例来源 2.2 基本操作纲要 2.3 具体操作 2.3.1 建立足球基本体 2.3.2 为不同的球建立合适的材质 2.3.3 建立背景 2.3.4 加入光晕效果 2.4 小结 2.5 练习第3章 水晶球底座 3.1 实例来源 3.2 基本操作纲要 3.3 具体操作 3.3.1 建立底座基本体 3.3.2 阵列多个底座 3.4 小结 3.5 练习第4章 立体画制作 4.1 实例来源 4.2 基本操作纲要 4.3 具体操作 4.3.1 建立基本模型 4.3.2 第一轮循环制作开始 4.3.3 第二轮循环制作开始 4.4 小结 4.5 练习第5章 数码方块方阵图案 5.1 实例来源 5.2 基本操作纲要 5.3 具体操作 5.3.1 建立基本操作物体 5.3.2 使用脚本批量制作 5.3.3 波浪动画 5.4 小结 5.5 练习第6章 奥运“和”字动态贴图 6.1 实例来源 6.2 基本操作纲要 6.3 具体操作 6.3.1 首先建立静态“和”字方阵 6.3.2 制作动态“和”字贴图 6.4 小结 6.5 练习第7章 动态奥运“和”字方阵 7.1 实例来源 7.2 基本操作纲要 7.3 具体操作 7.3.1 建立动态方阵 7.3.2 加入活字效果 7.3.3 加入过渡背景 7.4 小结 7.5 练习第8章 2×2×2魔方动画 8.1 实例来源 8.2 基本操作纲要 8.3 具体操作 8.3.1 建立魔方和选择框方块 8.3.2 为魔方建立材质 8.3.3 为魔方建立立体贴片 8.4 小结 8.5 练习第9章 挑战魔方动画 9.1 实例来源 9.2 基本操作纲要 9.3 具体操作 9.3.1 使用脚本建立魔方动画 9.3.2 建立魔方贴片 9.3.3 建立6阶魔方 9.3.4 优化与渲染 9.4 小结 9.5 练习第10章 磁铁效应 10.1 实例来源 10.2 基本操作纲要 10.3 具体操作 10.3.1 建立小指针模型 10.3.2 建立一个磁力点效应 10.3.3 挑战两个磁力点效应 10.3.4 挑战多个磁力点效应 10.4 小结 10.5 练习第11章 疯狂胶囊磁效应 11.1 实例来源 11.2 基本操作纲要 11.3 具体操作 11.3.1 建立胶囊造型 11.3.2 为胶囊制作瞄准目标 11.3.3 分布多个胶囊 11.3.4 设置胶囊的随机性 11.3.5 建立攻击动画效果 11.3.6 制作目标病毒 11.4 小结 11.5 练习第12章 随机阵列——风景云集 12.1 实例来源 12.2 基本操作纲要 12.3 具体操作 12.3.1 建立基本的平面群 12.3.2 建立合适的摄影机 12.3.3 建立图片名列表文本文件 12.3.4 平面群贴图 12.3.5 制作动态效果 12.3.6 扩展思路，变换效果 12.4 小结 12.5 练习第13章 360度环绕镜头 13.1 实例来源 13.2 基本操作纲要 13.3 具体操作 13.3.1 建立环境球体 13.3.2 放置场景摄影机 13.3.3 加入动画角色 13.3.4 制作摄影机动画 13.3.5 加入真实阴影的地面 13.3.6 缩放动画时间 13.3.7 渲染并设置动态背景 13.3.8 成功渲染最终效果 13.4 小结 13.5 练习第14章 触发方块 14.1 实例来源 14.2 基本操作纲要 14.3 具体操作 14.3.1 制作一个触发效果 14.3.2 克隆分布触发方块 14.3.3 加入动画角色造型 14.3.4 虚拟物体附加到角色造型 14.3.5 加入摄影机 14.3.6 变化表达式产生长高过程 14.3.7 制作触发显示效果 14.3.8 克隆分布地板方块 14.3.9 加入角色 14.3.10 加入背景图片 14.4 小结 14.5 练习第15章 触发式动感霓虹灯 15.1 实例来源 15.2 基本操作纲要 15.3 具体操作 15.3.1 制作一个触发光点 15.3.2 克隆多个触发光点 15.3.3 加入光晕光线效果 15.3.4 扩大触发范围 15.3.5 增加第二个触发点 15.3.6 融入真实场景 15.4 小结 15.5 练习第16章 触发地板发光 16.1 实例来源 16.2 基本操作纲要 16.3 具体操作 16.3.1 建立一块地板的触发效果 16.3.2 精确设置触发距离 16.3.3 加入角色 16.3.4 加入第二个触发器 16.3.5 制作多块地板的触发效果 16.3.6 加入背景 16.3.7 加入光晕效果 16.4 小结 16.5 练习第17章 实景融合 17.1 实例来源 17.2 基本操作纲要 17.3 具体操作 17.3.1 加入视图背景 17.3.2 匹配观察角度 17.3.3 制作阴影材质 17.3.4 加入灯光和角色 17.4 小结 17.5 练习第18章 断桥复原 18.1 实例来源 18.2 基本操作纲要 18.3 具体操作 18.3.1 制作断桥图片 18.3.2 建立断桥背景 18.3.3 建立合适的方块群 18.3.4 调整UVW贴图 18.3.5 使用脚本建立复原动画 18.4 小结 18.5 练习附录1 考试样题附录2 软件安装附录3 参考快捷键

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