第一图书网, tushu007.com

<<IDMT 3ds max4.2高级教 >

图书基本信息

书名：<<IDMT 3ds max4.2高级教程>>

13位ISBN编号：9787900101143

10位ISBN编号：7900101144

出版时间：2002-6-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：廖尚恒,阮宜扬,孟靖民,张昊

页数：399

字数：593000

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

这是一本3ds max 4.2的高级教程。
本教程使用生动的实例教学法，以CG（计算机图形图像）产品流程为主线，详述 3ds max的使用技巧和工作流程，为个人制作 CG短片及商业 CG产品奠定基础。
本书共9章，主要内容包括：3ds max 4.2基本建模，人物建模和UV贴图，基础动画，角色动画，面部表情和唇形同步，角色动画插件Character Studio 3．0，视觉特效以及合成软件Combustion的应用本书是作者多年从事 3ds max教学与应用的经验总结。
本教程循序渐进，边讲边练，图文并茂，范例精美，让读者通过实例操作学习 3ds max 4．2的功能和使用技巧，使CG爱好者在学完本书后能独立创作影视作品，并对其他同类软件触类旁通。
本教程适合于中、高级用户，三维动画设计人员和 CG爱好者，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的教材，对初学者也有参考价值。
本版CD内容包括本书部分实例文件。

书籍目录

第1章 3ds max 4入门和基本建模1．1 3ds max 4用户界面介绍1．1．1 熟悉3ds max 4用户界面1．1．2 物体的变换和轴向锁定l．1．3 了解修改器堆栈1．1．4 建立基本物体1．l．5 小结l．2 3ds max loft建模--制作船体模型1．2．l 了解贝兹曲线1．2．2 建立贝兹曲线1．2．3 编辑贝兹曲线l．2．4 用loft做一艘古埃及船1．2．5 小结1．2．6 练习1．3 3ds max Polygon建模--小猪建模1．3．1 3ds max Editable Mesh建模基本操作1．3．2 MeshSmooth修改器的使用1．3．3 开始建模1．3．4 小结l．3．5 练习l．4 3ds max Surface Tools建模--汽车建模l．4．1 Surface Tools的基本使用1．4．2 开始建模1．4．3 小结l．4．4 练习第2章 3ds max Ploygon人物建模和3ds max UV贴图2．1 3ds max Polygon人物建模2．l．1 Polygon人头的制作2．1．2 小结2．2 3ds max UV贴图2．2．1 赋予物体贴图坐标2．2．2 贴图实例2．2．3 小结第3章 材质、灯光和渲染系统3．1 灯光的理解和应用3．1．l 光线的真正含义3．1．2 灯光的主要参数3．1．3 小结3．2 材质的基本操作和基础的位图贴图3．2．l 材质编辑器3．2．2 基础的Bitmap贴图3．3 贴图通道贴图3．3．l 贴图通道3．3．2 MAX的贴图3．3．3 小结3．4 复合及特殊材质3．4．l 复合的材质类型4．1 MAX动画的一般规律4．1．l 简单的动画开始4．1．2 关键帧动画的重点讲解4．1．3 小结4．2 MAX基础动画--控制器动画4．2．l 参数控制器4．2．2 小结4．3 MAX小球综合练习动画4．3．l 开始4．3．2 开始的拉绳部分4．3．3 动画的开始4．3．4 让绳索运动匹配滑轮4．3．5 加上撞击物4．3．6 落下斜道4．3．7 勺子的旋转4．3．8 球体的移动4．3．9 落向传送带4．3．10 旋转齿轮和皮带轮4．3．11 继续让球移动4．3．12 另外的一根传送带4．3．13 托架的运动和小球的上行4．3．14 把球抛出4．3．15 小结第5章 角色动画5．1 恐龙5．1．1 创建关节5．1．2 骨骼添加IK Solvers5．1．3 小结5．2 Rabbit（兔子）5．2．l 建立骨骼5．2．2 创建层级关系5．2．3 添加IK Solver5．2．4 添加属性和设置关联5．2．5 Skin（蒙皮）的操作5．2．6 小结第6章 面部表情和唇形同步6．1 用骨骼控制生成口型6．1．l 建立骨骼及骨骼控制的设定6．1．2 唇部骨骼的蒙皮6．1．3 小结6．1．4 练习6．2 用虚拟物体驱动皮肤生成表情6．2．1 在头部建立虚拟物体6．2．2 为头部做动画6．2．3 小结6．2．4 练习第7章 Character Studio7．1 Biped的创建和用Physique蒙皮7．1．l 创建一个Biped7．1．2 为一个Mesh模型匹配一个biped7．1．3 应用Physique修改器7．1．4 调节封套和给点设置权重7．1．5 定位容易出问题的部位：肩膀和骨盆7．1．6 用Bulge Editor动画肌肉7．1．7 用Physique缩放角色7．1．8 Linking到Biped7．1．9 小结7．1．10 练习7．2 自动画和步迹动画7．2．l 为Biped创建一个自由动画（Freeform）7．2．2 Biped的步迹动画（Footsteps）7．2．3 举起重物7．2．4 推动重物7．2．5 小结7．2．6 练习7．3 运动流程7．3．l 在Motion Flow中创建Clips7．3．2 创建和运用Motion Flow Scripts7．3．3 用Motion Flow模式做一个循环动画7．3．4 运用Shared Motion Flow7．3．5 学习运用Create Random Motion结构7．3．6 小结7．3．7 练习7．4 群组动画7．4．l 理解行为（behavior）7．4．2 运用多个代表和行为7．4．3 应用Avoidance行为和动画行为指定7．4．4 为Crowd Behavior应用逻辑学7．4．5 在动画的非biped物体上运用Crowd7．4．6 创建一群游泳的Biped7．4．7 小结7．4．8 练习8．l 彗星8．1．1 操作过程8．1．2 小结8．1．3 练习8．2 太空爆炸8．2．1 操作过程8．2．2 小结8．2．3 练习8．3 喷水管8．3．l 操作过程8．3．2 小结8．3．3 练习8．4 水上行舟8．4．l 操作过程8．4．2 小结8．4．3 练习8．5 破碎的砖墙8．5．1 操作过程8．5．2 小结8．5．3 练习第9章 合成软件Combustion9．1 飞动的蝴蝶9．l．l 设置Workspace9．1．2 检查Alpha通道9．1．3 把蝴蝶的左翅膀制作成蓝色9．l．4 复制Blue_Left_wing层9．1．5 制作蝴蝶的身体9．1．6 把身体设置为翅膀的父物体9．1．7 为翅膀设置枢轴点并缩放蝴蝶9．1．8 为左翅的扇动设置循环关键帧9．1．9 为右翅的扇动设置循环关键帧9．1．10 为蝴蝶创建一个简单的运动路径9．1．11 调整运动路径9．1．12 给蝴蝶的飞翔增加关键帧9．1．13 小结9．2 创建一个具有缥缈意境的环境9．2．l 设置Workspace9．2．2 放置Ocean Layer9．2．3 放置岩石9．2．4 缩放和放置Lighthouse层和Light__beam层9．2．5 创建一个背景层9．2．6 动画光束并为它设置模糊9．2．7 调整海面和岩石的亮度9．2．8 柔化海岸线9．2．9 为水面增加一些烟雾9．2．10 为矩形的亮度设置动画9．2．11 为灯塔的光束创建一个镜头闪耀的效果9．2．12 小结9．3 运用3ds max的渲染元素

与Combustion结合9．3．1　观察3ds max场景9．3．2　检查Bubble的材质参数9．3．3　渲染3ds max场景9．3．4　设置渲染元素9．3．5　检查Lava的合成9．3．6　对Diffuse层作color correct9．3．7　动画Self-Illumination层9．3．8 为Refraction层增加文字9．3．9 导入一个Fire剪辑9．3．10　使Fire剪辑变亮9．3．11　预览结果9．3．12　小结

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