

《3ds Max三维动画设计实例健

图书基本信息

书名：《3ds Max三维动画设计实例教程》

13位ISBN编号：9787121200120

10位ISBN编号：7121200120

出版社：黄海燕、田龙过、肖永亮 电子工业出版社 (2013-05出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

书籍目录

第1章基础知识1 1.1了解并认识3dsMax2 1.1.13dsMax概述2 1.1.23dsMax的应用领域2 1.1.33dsMax2012的新增功能4 1.2如何使用3dsMax20128 1.2.13dsMax的工作流程9 1.2.2安装3dsMax201211 1.3课后习题14 第2章熟悉3dsMax用户界面15 2.13dsMax主界面16 2.1.1认识3dsMax的界面16 2.1.2自定义用户界面18 2.2界面操作29 2.2.1显示UI的操作29 2.2.2四元菜单32 2.2.3控制卷展栏33 2.3视口34 2.3.1视口与视图的概念34 2.3.2视口控制工具的应用34 2.3.33dsMax中物体的显示方式41 2.4课后习题42 第3章场景对象45 3.1创建简单对象46 3.1.1创建三维模型46 3.1.2创建几何体图形51 3.2对象的属性57 3.2.1基本信息58 3.2.2对象的交互性60 3.2.3显示属性60 3.2.4渲染控制64 3.3对象的选择65 3.3.1区域选择65 3.3.2按名称选择67 3.3.3过滤选择69 3.4课后习题71 第4章对象的变换73 4.1对象的基本变换74 4.1.1认识三轴架和Gizmo74 4.1.2使用变换工具74 4.1.3精确变换78 4.1.4通过变换克隆对象80 4.2变换工具82 4.2.1对齐工具82 4.2.2阵列工具86 4.2.3间隔工具90 4.2.4镜像工具94 4.3捕捉工具97 4.3.1维数捕捉97 4.3.2捕捉类型98 4.3.3角度捕捉101 4.3.4百分比捕捉103 4.4坐标系统与坐标中心点104 4.4.1参考坐标系104 4.4.2变换中心108 4.5课后习题112 第5章文件与场景管理113 5.1场景文件处理114 5.1.1项目文件夹解读114 5.1.2文件操作命令115 5.2常用文件处理工具124 5.2.1资源浏览器工具124 5.2.2位图 / 光度学路径编辑器工具126 5.2.3MAX文件查找程序工具128 5.3场景的管理应用130 5.3.1场景状态应用130 5.3.2层的应用133 5.3.3容器资源管理器的应用136 5.4课后习题138 第6章复合对象的创建与修改139 6.1创建复合对象140 6.1.1创建放样对象140 6.1.2创建超级布尔150 6.1.3创建切割对象156 6.2修改器基本知识158 6.2.1认识修改器堆栈158 6.2.2修改器堆栈的应用161 6.3常用修改器164 6.3.1常用世界空间修改器164 6.3.2常用对象空间修改器171 6.4可编辑对象176 6.4.1可编辑样条线176 6.4.2可编辑多边形186 6.5课后习题195 第7章材质197 7.1材质的基础知识198 7.1.1涉及材质198 7.1.2材质编辑器200 7.2材质类型209 7.2.1标准材质210 7.2.2建筑材质213 7.2.3混合材质216 7.2.4合成材质220 7.2.5双面材质221 7.2.6多维 / 子对象材质221 7.3课后习题222 第8章灯光223 8.1真实光理论224 8.2自然光属性227 8.3标准灯光229 8.3.1泛光灯229 8.3.2聚光灯230 8.3.3天光灯230 8.4光度学灯光232 8.4.1目标灯光232 8.4.2自由灯光233 8.4.3灯光投射投影233 8.5VRay专用灯光235 8.5.1基本参数设置236 8.5.2阴影的参数设置237 8.6课后习题244 第9章渲染245 9.1渲染参数设置246 9.1.1渲染工具246 9.1.2“渲染设置”对话框248 9.1.3公用参数248 9.1.4渲染帧窗口251 9.1.5“渲染输出”选项组253 9.2课后习题254 第10章动画255 10.1关键帧动画256 10.1.1自动记录关键帧256 10.1.2手动记录关键帧257 10.2动画约束259 10.2.1附着约束260 10.2.2曲面约束263 10.2.3路径约束266 10.2.4位置约束267 10.2.5基本轨迹编辑方法269 10.2.6LookAt动画272 10.3课后习题275

章节摘录

版权页：插图：2.快捷菜单 本小节主要学习如何对鼠标右键快捷菜单隐藏的内容进行设置，在视图上，可以有各种各样的右键快捷菜单，快捷菜单中的命令也可以自由的进行定制，可以通过选择“自定义”—“自定义用户界面”命令，弹出“自定义用户界面”对话框，在“四元菜单”选项卡中执行此操作，如图2—11所示。

组：显示一个下拉列表框，从其中可以选择要自定义的上下文，如“主UI”、“轨迹视图”和“材质编辑器”等。

类别：显示一个下拉列表框，其中包含所选上下文可用的用户界面操作类别。

“操作”列表框：显示所选组和类别的所有可用操作。要向某个特定的四元菜单集添加一项操作，选择该项操作并将其拖动到位于该对话框右侧的四元菜单列表框中。

“分隔符”列表框：显示一条分隔线，用来分开四元菜单中菜单项的各个组。要向某个特定的四元菜单集添加分隔符，选择分隔符并将其拖动到位于该对话框右侧的四元菜单列表框中。

“菜单”列表框：显示所有的3ds Max菜单名称。要向某个特定的四元菜单集添加一个菜单，选择菜单并将其拖动到位于该对话框右侧的四元菜单列表框中。在其中用鼠标右键单击一个菜单，弹出快捷菜单，可以删除菜单、重命名、新建一个新菜单或清空菜单。

“四元菜单集”下拉列表框；显示可用的四元菜单集。

新建：单击该按钮，将弹出“新建四元菜单集”对话框。输入要创建的四元菜单集名称，然后单击“确定”按钮。新的四元菜单集将显示在“四元菜单集”下拉列表框中。

删除：删除“四元菜单集”下拉列表框中显示的条目。

重命名：单击该按钮，将弹出“重命名四元菜单集”对话框。从“四元菜单集”列表选择一个四元菜单集便可以激活“重命名”按钮。单击该按钮，可以更改四元菜单集的名称，然后单击“确定”按钮，以更改该名称。

四元菜单快捷键：定义显示四元菜单集的键盘快捷方式。输入快捷键并单击“指定”按钮来进行更改。

显示全部四元菜单：启用该复选框后，在视图中用鼠标右键单击，将显示所有的四元菜单。禁用此复选框后，在视图中用鼠标右键单击，一次只显示一个四元菜单。

《3ds Max三维动画设计实例健

编辑推荐

《全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材:3ds Max三维动画设计实例教程》按照教学大纲的结构安排课程，将3dsMax软件的学习流程系统化，除了分门别类地精确论述各个功能的使用方法外，提供大量实例的解决方案，一种设计思路多种特效解决方案，充分体现了《全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材:3ds Max三维动画设计实例教程》大范围适应社会上不同教学单位的教学方式和学生自身的学习情况的特点。学生可以从书中找到自己需要了解的问题点进行有针对性地学习，老师可以根据书中的习题和实例进行课后测验，以了解学员对课程的掌握程度。

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:www.tushu111.com