

<<三维动画实例教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画实例教程>>

13位ISBN编号：9787302165132

10位ISBN编号：7302165130

出版时间：2008-4

出版时间：清华大学出版社

作者：李刚 编

页数：280

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>

<<三维动画实例教程>>

内容概要

本书是一本介绍三维动画（3ds max 9）制作技法的教科书。

该书不同于一般的理论性教材，采用了注重实践的教学方式，由浅入深，循序渐进，主要有建模、材质、灯光、渲染、动画等方面的内容。

本书内容是动画专业教师多年来教研经验的总结。

本书不但适合高职高专动画专业的学生使用，也可以作为本科生的教材，也是对广大动画制作有兴趣的读者的一本有关的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

<<三维动画实例教程>>

书籍目录

第1章 3ds max概述 1.1 3ds max简介 1.2 3ds max的制作流程第2章 变换对象 2.1 使用变换按钮 2.2 参考坐标系 2.3 轴心点控制 2.4 捕捉 2.5 对齐与隔离第3章 选择和组合对象 3.1 选择对象 3.2 隐藏和冻结对象 3.3 使用群组第4章 克隆对象和使用阵列 4.1 克隆对象 4.2 创建对象阵列 4.2.1 线性阵列 4.2.2 环形阵列 4.2.3 螺旋阵列 4.3 按照时间参数进行克隆 4.4 间隔克隆的对象第5章 基础建模 5.1 建模简介 5.2 基本的参数物体和图形物体的使用 5.2.1 基本几何体的使用 5.2.2 图形的绘制 5.3 修改器建模 5.4 放样造型第6章 多边形建模 6.1 选择工具卷展栏 6.2 软选择工具卷展栏 6.3 点编辑工具卷展栏 6.4 边编辑工具卷展栏 6.5 边界编辑工具卷展栏 6.6 多边形编辑工具卷展栏 6.7 几何体编辑工具卷展栏第7章 材质 7.1 材质编辑器介绍 7.2 明暗处理器 7.3 基本材质类型 7.4 其他材质类型 7.5 二维贴图 7.6 三维贴图 7.7 合成(复合)贴图 7.8 其他贴图类型第8章 材质综合应用实例 8.1 实例:多维/子材质练习 8.2 实例:苹果的制作 8.3 实例:双面材质的制作 8.4 实例:茶具 8.5 实例:轮胎的制作 8.6 实例:橘子的制作 8.7 实例:墙壁标语的制作 8.8 实例:UVW贴图——足球贴图的制作第9章 mental ray渲染器 9.1 mental ray玻璃效果的制作 9.2 mental ray金属效果的制作第10章 基础动画 10.1 基本动画控制.....第11章 IK与骨骼系统第12章 灯光第13章 综合实例练习

<<三维动画实例教程>>

章节摘录

第3章 选择和组合对象 教学目的： 通过本章的学习，逐步掌握对象的使用以及一些基本的对象编辑方法。

教学要求： 本章将讨论选择和组合对象。

3ds max提供了许多选择对象的不同方法。

可以按名称、颜色、类型甚至是材质进行选择。

随着选择对象的需要，希望以容易访问的形式把对象组合在一起是很自然的，尤其是场景变得很复杂时更是如此。

3ds max的组合特性能组织正在处理的所有对象，从而使工作流程更有效。

3.1 选择对象 既然大家已经了解了如何创建对象，也很可能已经创建了有很多对象的场景，但也许还不能整齐地放置它们。

一旦创建了对象，就可以编辑、操纵和控制它们，但是只有在对象被选择时才能这样做。

有许多选择对象的不同方法可以使用，下面进行介绍。

1. Select Object (选择物体) 使用选择物体按钮直接选取物体，被选择的物体以白色线框方式显示。

如果是实体着色模式，则显示一个白色的八角边框。

也可以在视图中按住鼠标左键拖动，拉出虚线框进行框选，这样可以一次选择多个物体。

配合Ctrl键选择，可以多选一个物体。

配合Alt键选择，可以少选一个物体。

对应的快捷键是Q。

<<三维动画实例教程>>

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>