

<<3DSMAX设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<3DSMAX设计宝典>>

13位ISBN编号：9787111067207

10位ISBN编号：7111067207

出版时间：2000-01

出版时间：机械工业出版社

作者：清源计算机工作室

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>

<<3DSMAX设计宝典>>

书籍目录

目录

前言

编者的话

第1章 进入3DSMAX世界

1.1 3DSMAX R2.5 安装配制要求

1.1.1 安装的硬件要求

1.1.2 软件环境

1.1.3 安装

1.1.4 显示器和贴图路径的设置

1.2 3DSMAX R2.5 的操作界面简述

1.2.1 整体操作界面的屏幕布局

1.2.2 各屏幕区的功能

1.3 实例 自制动画作品

1.3.1 使用3DSMAX进行动画制作的基本过程

1.3.2 边跑边跳的茶壶

第2章 物体建模的基本操作

2.1 物体的基本创建过程

2.1.1 物体的创建

2.1.2 给物体命名

2.1.3 给物体赋予颜色

2.1.4 物体参数设置

2.2 基本物体的创建

2.2.1 标准几何体的创建

2.2.2 扩展几何体的创建

2.2.3 门、窗的创建

2.2.4 创建基本物体的补充说明

2.3 物体的编辑

2.3.1 物体的选择

2.3.2 物体的复制和删除

2.3.3 物体的对齐

2.4 物体的变换

2.4.1 空间坐标系

2.4.2 物体的移动与轴向控制

2.4.3 物体的旋转和轴心控制

2.4.4 物体的放缩

2.4.5 组操作

2.5 物体的修改

2.5.1 几种简单修改的实例

2.5.2 修改的赋予、修改堆栈 子物体

2.5.3 常用修改类型介绍

2.5.4 编辑网格修改

2.6 物体建模综合练习

2.6.1 创建房间的一角

2.6.2 桌子的制作

2.6.3 凳子的制作

<<3DSMAX设计宝典>>

2.6.4加入其它物体

第3章 材质与贴图

3.1基本材质编辑器

3.1.1激活材质编辑器

3.1.2垂直与水平工具栏

3.1.3样本视窗

3.1.4给物体指定材质

3.1.5热材质与冷材质

3.1.6从材质浏览器中获得材质

3.1.7设定基本参数

3.1.8设定扩展参数

3.2贴图坐标

3.2.1贴图坐标概述

3.2.2贴图坐标的调整

3.2.3次物体贴图法

3.2.4贴图模糊设置

3.2.5面贴图法

3.3基本贴图类型

3.3.1直接光和间接光贴图

3.3.2透明贴图效果

3.3.3反光度贴图效果

3.3.4凹凸贴图效果

3.3.5自发光贴图

3.3.6基本反射贴图

3.3.7环境贴图效果

3.3.8自动反射贴图

3.3.9折射贴图效果

3.4过程贴图

3.4.1CellularMap

3.4.2CheckerMap

3.4.3DentMap

3.4.4GradientMap

3.4.5MarbleMap

3.4.6NoiseMap

3.4.7PerlinMarbleMap

3.4.8PlanetMap

3.4.9SmokeMap

3.4.10WoodMap

3.4.11SplatMap

3.4.12StuccoMap

3.4.13SpeckleMap

3.4.14WaterMap

3.5高级材质与高级贴图技术

3.5.1Raytrace材质

3.5.2Matt/Shadow材质

3.5.3Multi/Sub - Object材质

3.5.4Blend材质

<<3DSMAX设计宝典>>

3.5.5 Double - Sided材质

3.5.6 Top/Bottom材质

3.6 典型实例

第4章 造型与放样

4.1 2D造型

4.1.1 2D造型的建立

4.1.2 复合的2D造型

4.1.3 粘结和拆开两个造型

4.1.4 2D造型的编辑与修改

4.2 简单的立体造型

4.2.1 Extrude修改功能

4.2.2 Lathe修改功能

4.2.3 Bevel Profile修改功能

4.3 简单物体的放样

4.3.1 GetShape方式的Loft放样造型

4.3.2 GetPath方式的Loft放样造型

4.3.3 复杂剖面图形的放样

4.3.4 对造型的修改及渲染

4.4 较复杂物体的放样

4.4.1 Scale工具

4.4.2 Twist工具

4.4.3 Teeter工具

4.4.4 Bevel工具

4.4.5 Fit工具

4.5 NURBS曲线及造型

4.5.1 NURBS概述

4.5.2 基本NURBS物体

4.5.3 NURBS曲线

4.5.4 NURBS物体的编辑和修改

4.5.5 NURBS曲线的放样

4.5.6 Dependent和Independent曲面

4.5.7 NURBS的Dependent曲线生成

4.5.8 Trim (裁剪) NURBS曲面

4.5.9 NURBS曲面的重构

4.5.10 NURBS曲面的生成

4.5.11 NURBS曲面的贴图

4.6 典型实例

第5章 复合物体

5.1 基本的Morph动画

5.1.1 取得原始文件

5.1.2 准备变形

5.1.3 物体变形的制作

5.1.4 加权的物体变形

5.2 使用AffectRegion的动画

5.2.1 目标造型的制作

5.2.2 变形动画的制作

5.2.3 使用AffectRegion变形

<<3DSMAX设计宝典>>

5.3放样物体的变形

5.3.1放样物体的制作

5.3.2修改复制的造型

5.3.3变形动画的造型

5.4用布尔方法复合物体

5.4.1联合

5.4.2相减

5.4.3相交

5.4.4用布尔运算生成动画

5.5Scatter物体

5.6Conform物体

5.7Connect物体

5.8ShapeMerge物体

5.9典型实例

第6章 环境效果与背景

6.1灯光效果

6.1.1泛光灯

6.1.2聚光灯

6.1.3定向灯

6.1.4灯光阴影

6.1.5指定投影图像

6.1.6灯光的衰减设定

6.1.7灯开关

6.1.8排除对物体的光照

6.1.9太阳光

6.1.10体光

6.2摄像机及其调整

6.2.1自由摄像机的创建和使用

6.2.2目标摄像机的创建和使用

6.2.3摄像机的对齐

6.3背景图像的编辑与渲染

6.3.1视图背景的添加

6.3.2环境背景图像

6.3.3环境贴图

6.4燃烧

6.5雾效果

6.5.1标准雾

6.5.2层雾

6.5.3体雾

6.6环境与背景设置综合练习

6.6.1使用Merge命令建立原始场景物体

6.6.2加入灯光和摄像机

6.6.3加入背景图像

6.6.4加入雾效果

第7章 动画的设计与制作

7.1基本动画的制作

7.1.1关键帧的设置

<<3DSMAX设计宝典>>

- 7.1.2物体参数变化的关键帧
- 7.1.3轨迹视图TrackView基础
- 7.1.4使用范围线
- 7.1.5功能曲线和循环运动设置
- 7.1.6关键帧和轨迹曲线的调整
- 7.2层级、正向连接和反向连接运动
 - 7.2.1层级
 - 7.2.2正向连接运动
 - 7.2.3反向连接运动
- 7.3运动控制器
 - 7.3.1PRS基本运动控制器
 - 7.3.2LookAt运动控制器
 - 7.3.4LinkControl运动控制器
- 7.4粒子系统
 - 7.4.1粒子系统概述
 - 7.4.2Spray和Snow粒子系统
 - 7.4.3Parray粒子系统
 - 7.4.4SupperSpray和Blizzard粒子系统简介
 - 7.4.5PClound粒子系统
- 7.5空间弯曲效果
 - 7.5.1空间弯曲的概念
 - 7.5.2物体和变形的空间弯曲
 - 7.5.3基于修改的空间弯曲
 - 7.5.4粒子及其动力学的空间弯曲
 - 7.5.5作为修改的空间弯曲
- 第8章 动画的后期制作
 - 8.1使用VideoPost进行静态图像与场景合成
 - 8.1.1Alpha通道
 - 8.1.2VideoPost合成器简介
 - 8.1.3图像和场景事件的加入
 - 8.1.4图像层级事件的加入
 - 8.1.5使用VideoPost进行图像的合成
 - 8.1.6编辑VideoPost序列
 - 8.1.7VideoPost文件的输出
 - 8.2图像过滤器和透镜效果
 - 8.2.1Contrast (对比度) 过滤器效果
 - 8.2.2Fade (褪色) 过滤器效果
 - 8.2.3Negative (反向) 过滤器效果
 - 8.2.4透镜闪光效果
 - 8.2.5透镜聚焦效果
 - 8.2.6透镜发光效果
 - 8.2.7透镜高光效果

<<3DSMAX设计宝典>>

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>