

<<3ds max 5 标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5 标准教程>>

13位ISBN编号：9787115111128

10位ISBN编号：711511112X

出版时间：2003-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄心渊

页数：341

字数：537

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>

<<3ds max 5 标准教程>>

内容概要

本书是autodesk多媒体分公司discreet独家授权出版的3ds max 5认证培训系列教材之一，是discreet授权培训中心3ds max 5的标准培训教材。

全书共有13章，分为5个部分。

第一部分有3章，是关于基本操作的内容，较为详细地介绍3ds max 5的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象工作以及如何进行变换。

第二部分有2章，是关于基本动画的内容，讨论关键帧动画技术、Track View和动画控制器。

第三部分有3章，是关于建模的内容，较为详细地讲述二维图形建模、编辑修改器和复合对象以及多边形建模技术。

第四部分有2章，是关于材质的内容，较为详细地讨论3ds max 5的基本材质和贴图材质。

第五部分共有3章，较为详细地介绍了灯光、摄像机和渲染等内容。

该部分的最后一章用一个综合实例"洞穴中的女孩"进一步讲解如何在3ds max 5中制作有趣的动画效果。

。

本书光盘包含书中全部示例所需要的场景文件，并附有部分3ds max教学课件。

<<3ds max 5 标准教程>>

书籍目录

第1章 3ds max 5的用户界面	1
1.1 用户界面	2
1.1.1 界面的布局	2
1.1.2 熟悉3ds max的用户界面	4
1.1.3 单击左键和右键	6
1.2 视口大小、布局和显示方式	6
1.2.1 改变视口的大小	6
1.2.2 改变视口的布局	8
1.2.3 改变视口	9
1.2.4 视口的明暗显示	10
1.2.5 视口的改变应用举例	10
1.3 菜单栏应用举例	11
1.4 标签面板 (Tab Panels) 和工具栏 (Toolbars)	13
1.5 命令面板	13
1.6 对话框	15
1.7 状态区域和提示行	15
1.8 时间控制	16
1.9 视口导航控制按钮	16
1.10 小结	19
1.11 练习与思考	19
第2章 使用文件和对象工作	20
2.1 打开文件和保存文件	21
2.1.1 Save File As对话框	21
2.1.2 保存场景 (Holding) 和恢复保存的场景 (Fetching)	22
2.1.3 合并 (Merge) 文件	22
2.1.4 外部参考对象和场景(Xref)	24
2.1.5 资源浏览器 (Asset Browser)	24
2.1.6 单位 (Units)	26
2.2 创建对象和修改对象	28
2.2.1 原始几何体 (Primitives)	28
2.2.2 修改原始几何体	30
2.2.3 样条线 (Splines)	33
2.3 编辑修改器堆栈的显示	35
2.3.1 编辑修改器列表	36
2.3.2 应用编辑修改器	37
2.4 对象的选择	40
2.4.1 选择一个对象	40
2.4.2 选择多个对象	40
2.4.3 根据名称来选择	41
2.4.4 锁定选择的对象	43
2.5 选择集 (Selection Sets) 和组 (Group)	43
2.5.1 选择集	43
2.5.2 组 (Groups)	45
2.6 小结	46
2.7 练习与思考	47

<<3ds max 5 标准教程>>

第3章 对象的变换	48
3.1 变换 (Transform)	49
3.1.1 变换轴	49
3.1.2 变换的键盘输入	50
3.1.3 变换应用举例：使用变换来安排对象	51
3.2 克隆对象	54
3.3 对象的捕捉	59
3.3.1 绘图中的捕捉	59
3.3.2 增量捕捉	61
3.3.3 使用捕捉变换对象	61
3.4 变换坐标系	62
3.4.1 改变坐标系	62
3.4.2 世界坐标系	62
3.4.3 屏幕坐标系	63
3.4.4 视图坐标系	63
3.4.5 局部坐标系	63
3.4.6 其它坐标系	64
3.4.7 变换和变换坐标系	64
3.4.8 变换中心	64
3.4.9 捡取坐标系	65
3.5 其它变换方法	67
3.5.1 对齐 (Align) 对话框	68
3.5.2 镜像 (Mirror) 对话框	69
3.5.3 阵列 (Array) 对话框	70
3.6 小结	72
3.7 练习与思考	72
第4章 基本动画技术和Track View	74
4.1 关键帧动画	75
4.1.1 3ds max中的关键帧	75
4.1.2 插值	75
4.1.3 时间配置	75
4.1.4 创建关键帧	77
4.1.5 播放动画	77
4.1.6 设计动画	78
4.1.7 关键帧动画举例	78
4.2 编辑关键帧	79
4.3 使用Track View	82
4.3.1 访问Track View	83
4.3.2 Track View的用户界面	84
4.4 轨迹线	88
4.4.1 显示轨迹线	89
4.4.2 显示关键帧的时间	89
4.4.3 编辑轨迹线	89
4.4.4 增加关键帧和删除关键帧	90
4.5 改变控制器	91
4.6 切线类型	93
4.6.1 可以使用的切线类型	94

<<3ds max 5 标准教程>>

- 4.6.2 改变切线类型 94
- 4.7 使用绘制曲线工具旋转对象 96
- 4.8 轴心点 99
- 4.9 对象的链接和正向运动 101
 - 4.9.1 对象的链接 101
 - 4.9.2 设置正向运动的动画 103
- 4.10 小结 103
- 4.11 练习与思考 104
- 第5章 动画和动画控制器 105
 - 5.1 摄像机 (Cameras) 106
 - 5.1.1 摄像机的类型 106
 - 5.1.2 使用摄像机 106
 - 5.1.3 摄像机导航控制按钮 108
 - 5.1.4 关闭摄像机的显示 113
 - 5.2 使用Path Constraint控制器 113
 - 5.2.1 Path Constraint的主要参数 114
 - 5.2.2 使用Path Constraint 控制器控制沿路径的运动 115
 - 5.3 使摄像机沿着路径运动 118
 - 5.4 Look At Constraint控制器 124
 - 5.5 渲染动画 125
 - 5.6 小结 128
 - 5.7 练习与思考 128
- 第6章 二维图形建模 129
 - 6.1 二维图形的基础 130
 - 6.1.1 二维图形的术语 130
 - 6.1.2 二维图形的用法 130
 - 6.1.3 节点的类型 130
 - 6.1.4 标准的二维图形 131
 - 6.1.5 二维图形的共有属性 131
 - 6.1.6 Start New Shape选项 132
 - 6.2 创建二维图形 132
 - 6.2.1 使用Line、Rectangle和Text工具来创建二维图形 132
 - 6.2.2 在创建中使用Start New Shape选项 136
 - 6.2.3 渲染样条线 136
 - 6.2.4 使用插值 (Interpolation) 设置 138
 - 6.3 编辑二维图形 139
 - 6.3.1 访问二维图形的次对象 139
 - 6.3.2 处理其它图形 140
 - 6.4 Edit Spline编辑修改器 141
 - 6.4.1 Edit Spline编辑修改器的卷展栏 141
 - 6.4.2 在节点次对象层次工作 143
 - 6.4.3 在线段次对象层次工作 148
 - 6.4.4 在样条线层次工作 151
 - 6.4.5 使用Edit Spline编辑修改器访问次对象层次 153
 - 6.4.6 使用Editable Spline编辑修改器访问次对象层次 154
 - 6.5 使用编辑修改器将二维对象转换成三维对象 155
 - 6.5.1 Extrude(拉伸) 155

<<3ds max 5 标准教程>>

6.5.2 Lathe (旋转)	156
6.5.3 Bevel (倒角)	158
6.5.4 Bevel Profile (根据侧面倒角)	160
6.6 小结	162
6.7 练习与思考	162
第7章 编辑修改器和复合对象	164
7.1 编辑修改器的概念	165
7.1.1 编辑修改器堆栈显示区域	165
7.1.2 Free Form Deformation (FFD) 编辑修改器	167
7.1.3 Noise编辑修改器	169
7.2 面片建模	172
7.2.1 面片建模基础	172
7.2.2 创建和编辑面片表面	173
7.3 复合对象	178
7.3.1 Booleans (布尔对象)	178
7.3.2 Lofts (放样)	183
7.3.3 Connect (连接对象)	188
7.4 小结	191
7.6 练习与思考	192
第8章 多边形建模	193
8.1 3ds max的表面	194
8.2 对象和次对象	195
8.2.1 次对象层次	195
8.2.2 Editable Mesh与Edit Mesh的比较	195
8.2.3 网格次对象层次	196
8.2.4 常用的次对象编辑选项	198
8.3 低消耗多边形建模基础	199
8.3.1 变换次对象	199
8.3.2 处理面	199
8.3.3 处理边	200
8.3.4 处理节点	201
8.3.5 修改可以编辑的网格对象	202
8.3.6 反转边	204
8.3.7 增加和简化几何体	205
8.3.8 使用Face Extrude编辑修改器和Bevel创建推进器的锥	208
8.3.9 光滑组	211
8.3.10 细分表面	213
8.4 小结	216
8.5 练习与思考	216
第9章 材质编辑器的介绍	217
9.1 材质编辑器基础	218
9.1.1 材质编辑器的布局	218
9.1.2 材质样本窗	219
9.1.3 样本窗指示器	221
9.1.4 给一个对象应用材质	222
9.2 定制材质编辑器	224
9.2.1 样本视窗形状	225

<<3ds max 5 标准教程>>

9.2.2 材质编辑器的灯光设置	226
9.2.3 改变贴图重复次数	228
9.2.4 材质编辑器的其它选项	228
9.3 使用材质	231
9.3.1 标准材质明暗器的基本参数	231
9.3.2 Raytrace材质类型	234
9.3.3 给保龄球创建黄铜材质	235
9.3.4 从材质库中取出材质	237
9.3.5 修改新材质	240
9.3.6 创建材质库	240
9.4 小结	241
9.5 练习与思考	242
第10章 创建贴图材质	243
10.1 位图和程序贴图	244
10.1.1 位图	244
10.1.2 程序贴图	244
10.1.3 组合贴图	245
10.2 贴图通道	245
10.2.1 进入贴图通道	245
10.2.2 贴图通道	246
10.3 UVW贴图	257
10.3.1 UVW Map 编辑修改器	257
10.4 创建材质	261
10.4.1 为天鹅游艇创建材质	261
10.4.2 为墙、地板和天花板创建材质	264
10.4.3 创建水和边缘 (Curb) 材质	271
10.4.4 使用不透明通道设计材质	275
10.4.5 将天鹅合并到场景中来	277
10.4.6 设置投影聚光灯	278
10.5 小结	278
10.6 练习与思考	279
第11章 灯光	280
11.1 灯光的特性	281
11.1.1 Standard灯光	281
11.1.2 自由灯光和目标灯光	283
11.2 布光的基本知识	285
11.2.1 布光的基本原则	285
11.2.2 室外照明	287
11.3 Standard灯光的参数	287
11.3.1 General Parameters卷展栏	288
11.3.2 Intensity/Color/Attenuation卷展栏	292
11.3.3 Advanced Effects卷展栏	295
11.3.4 Spotlight Parameters卷展栏	298
11.3.5 Shadow Parameters卷展栏	298
11.3.6 Shadow Map Parameters卷展栏	300
11.4 小结	301
11.5练习与思考	302

<<3ds max 5 标准教程>>

第12章 摄像机和渲染	303
12.1 创建摄像机	304
12.1.1 自由摄像机	304
12.1.2 目标摄像机	305
12.1.3 摄像机的参数	306
12.1.4 景深	309
12.1.5 多遍运动模糊	310
12.2 渲染	311
12.2.1 ActiveShade渲染器	311
12.2.2 Render Scene对话框	313
12.3 小结	324
12.4 练习与思考	324
第13章 综合练习：洞穴中的女孩	326
13.1 创建场景元素	327
13.1.1 建立洞穴	327
13.1.2 创建铁门	330
13.1.3 创建水的表面	330
13.2 创建材质	331
13.2.1 大门的材质	331
13.2.2 洞穴的材质	332
13.2.3 水的材质	333
13.3 创建灯光效果	336
13.3.1 照明场景	336
13.3.2 使用辅光	338
13.4 小结	340
13.5 练习与思考	340

<<3ds max 5 标准教程>>

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>