第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds max设计艺术>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max设计艺术>>

13位ISBN编号：9787302116431

10位ISBN编号：7302116431

出版时间：2005-8

出版时间：清华大学出版社

作者：波德曼

页数：444

字数：610000

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

本书以基础原理和范例紧密结合的形式，全面系统地介绍了三维设计软件3ds max 中文版，内容涉及3ds max的预备知识、基本概念、各种建模方法、地形的创建、灯光的设置、渲染器的使用、动画制作、图表编辑器、reactor工具以及粒子系统等各个方面。

本书以一个船场景的建立为平台，由浅入深、循序渐进地讲述了应用3ds max软件创建场景时使用的各种方法，在描述3ds max基本元素的基础上，尽可能多地介绍了一些3ds max中的新工具，更以提示的方式将这些新特性有趣地描述出来。

另外，软件功能介绍与实例的结合，可以使读者有一个直观的认识，并且可以通过模仿练习来更好地掌握3ds max的使用。

随书光盘中收集了书中所有实例的素材、源文件，以及一些比基础练习中所创建的对象更为完整的文件版本。

本书适合初次接触3ds max的初学者，也适合希望掌握高级功能或是提高工作效率的使用者，从建筑、航空到电视、计算机游戏，各个领域的学生或者从业人员都可以从本书中获益匪浅。

作者简介

Ted Boardman是资深Discreet授权培训专家（Authorized Discreet Training Specialish）。
书中“ 课堂练习 ”都是他为讲述怎样提高3D建模、动画创作效率而特别定制的经典案例，适用于建筑、航空、电视/计算机游戏等领域。

书籍目录

第1部分 简介 第1章 工作流程：流利地进行场景处理 1.1 准备和计划 1.2 执行 1.3 综合输出 1.4 本章小结 第2章 3ds max中的重要概念 2.1 3ds max中的坐标系统 2.2 图层 2.3 设置和启动配置 2.4 放样基本概念 2.5 本章小结 第2部分 带有船的室外场景 第3章 基本建模技术 3.1 显示空间标准化 3.2 2D图形——高效建模基础 3.3 2D图形次对象编辑——实践应用 3.4 从3D网格对象提取2D数据 3.5 修改器与编辑修改堆栈 3.6 对齐工具和网格 3.7 本章小结 第4章 造船高招101——建造船模型 4.1 用标准基本体和可编辑多边形开始建模 4.2 根据背景图片进行盒子建模 4.3 用修改器创建军舰的上层结构 4.4 “ 车削 ”和“ 壳 ”修改器 4.5 “ 间隔 ”工具与可渲染样条曲线 4.6 从其他3ds max文件合并文件 4.7 本章小结 第5章 创建令人心悦诚服的地形 5.1 通过描摹等高线地图创建3D地形的过程 5.2 创建地形、水面和天空 5.3 创建低多边形树木 5.4 在多人合作的工作环境中构建场景 5.5 本章小结 第6章 用标准光营造基本室外照明环境 6.1 “ 太阳光 ”系统 6.2 通过添加辅光来模拟光线反射效果 6.3 阴影优化 6.4 照亮天穹 6.5 本章小结 第7章 材质与贴图简介 7.1 材质编辑器 7.2 以程序贴图为图案的材质 7.3 用材质库存储材质 7.4 本章小结 第8章 扫描线渲染基础 8.1 渲染器 8.2 渲染过程 8.3 网络渲染 8.4 本章小结 第3部分 船桥的内部结构 第9章 建模技术的深入了解 9.1 命令中心的蜂巢墙 9.2 建模技术——放样 9.3 本章小结 第10章 利用面片表面建模 10.1 使用样条线笼和面片表面进行有机建模 10.2 编辑面片表面 10.3 本章小结 第11章 材质和贴图：一种不同的方法 11.1 真实世界的贴图坐标 11.2 单一对象上的多种材质 11.3 使用明暗器控制高光 11.4 其他高效的材质属性 11.5 本章小结 第12章 光度学灯光：反射光线的计算 12.1 光度学灯光 12.2 使用“ 网格 ”参数以得到更好的光能传递解决方案 12.3 光线传递渲染过程中的建模问题 12.4 本章小结 第13章 光线传递渲染：材质控制 13.1 光线传递渲染中的材质问题 13.2 “ 曝光控制 ”选项 13.3 本章小结 第4部分 动态场景的设置 第14章 设置关键点动画 14.1 为旋转动作设置关键点动画 14.2 对修改器使用“ 设置关键点 ”动画方法 14.3 层次链接和虚拟对象 14.4 本章小结 第15章 控制器/约束 15.1 时间配置 15.2 动画控制器和约束 15.3 “ 列表 ”控制器 15.4 在“ 列表 ”控制器中添加“ 噪波 ”控制器 15.5 附加约束 15.6 本章小结 第16章 图表编辑器 16.1 图表编辑器 16.2 本章小结 第5部分 特殊效果的创建 第17章 Reactor（反应堆） 17.1 Reactor 17.2 本章小结 第18章 PFlow（粒子流） 18.1 PFlow——一种强大的新型粒子系统 18.2 本章小结

媒体关注与评论

书评这本书突出强调同一技术在不同场合的应用，可读性非常好；“课堂练习”设计的也不错，结合顶目讲解max新功能，尤其适合刚对max进行升级且急于掌握软件新特性的读者。

——Shawn Myers 如何快速掌握3ds max基本操作并进行艺术创作？

如何深入掌握精湛的3ds max高级技术并进行商业设计？

本书作者用专业案例回答了所有这些问题，读者不仅能学会操作方法，还能了解操作方法背后的逻辑思维。

无论是入门级新手，还是希望提高工作效率的老手，都会从本书中受益匪浅： 全局照明技术及光能传递渲染技术； 用2D图形进行3D建模的各种高效技术； 一种捏土造型式平滑曲面自由建模技术； 提高动画控制力的各种技术、工具； 增强表面真实感的各种材质应用、贴图坐标调整及渲染技术； 用粒子系统创建烟雾、蒸气等流体效果。

编辑推荐

如何快速掌握3ds max基本操作并进行艺术创作?如何深入掌握精湛的3dS max高级技术并进行商业设计?
本书作者用专业案例回答了所有这些问题，读者不仅能学会操作方法，还能了解操作方法背后的逻辑思维。
无论是入门级新手，还是希望提高工作效率的老手，都会从本书中受益匪浅。

第一图书网, tushu007.com

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