

<<3ds max 5/6边学边用>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5/6边学边用>>

13位ISBN编号：9787801832993

10位ISBN编号：780183299X

出版时间：2004-1

出版时间：航空工业出版社

作者：甘登岱

页数：414

字数：675000

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 5/6边学边用>>

内容概要

本书以实例形式全面系统地介绍了目前优秀的动画设计软件3ds max的用法。

全书共分12章，依次介绍了3ds max 5/6的基本知识，基础建模，复合物体，摄像机、灯光及环境，材质编辑器，常用的修改编辑命令，层级、运动、显示及程序面板，NURBS高级建模，粒子系统及空间扭曲物，辅助物体、系统面板、角色及蒙皮，渲染、轨迹视图及视频合成，并在第12章给出了若干综合实例。

本书的最大特点是学习形式轻松、内容全面、实例精彩、可操作性强，较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。

本书特别适合各类3ds max动画制作培训班作为教材，也可供各类动画设计人员、计算机爱好者，以及大、中、专院校学生自学。

书籍目录

第1章 3ds max 5/6简介 1.1 3ds max 5概述 1.1.1 3ds max应用领域 1.1.2 3ds max5系统配置要求 1.1.3 启动3ds max 5 1.2 熟悉3ds max 5界面 1.2.1 主菜单 1.2.2 主工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视图区域 1.2.5 视图控制按钮 1.2.6 坐标系统 1.2.7 动画控制按钮 1.2.8 捕捉设置 1.2.9 状态栏 1.2.10 其他工具栏 1.2.11 组 (Group) 训练 组的创建及编辑 1.2.12 对齐 1.2.13 阵列、间隔、快照工具训练 闹表的制作 综合训练 摞起的纸杯 1.3 3ds max 6简介 1.3.1 安装和运行3ds max 6 1.3.2 3ds max 6新功能综合训练 简单的操作练习第2章 基础建模 2.1 标准几何体 (Standard Primitives) 2.1.1 方体 (Box) 的创建及参数调整训练 方体的创建及参数设置 2.1.2 锥体 (Cone) 2.1.3 球体 (Sphere) 2.1.4 几何球体 (GeoSphere) 2.1.5 圆柱体 (Cylinder) 2.1.6 管状物 (Tube) 2.1.7 圆环 (Torus) 2.1.8 棱锥 (Pyramid) 2.1.9 茶壶 (Teapot) 2.1.10 平面 (Plane) 训练 桌子的制作 2.2 扩展几何体 (Extended Primitives) 2.2.1 异面体 (Hedra) 2.2.2 环形节 (Torus Knot) 2.2.3 倒角方体 (ChamferBox) 2.2.4 倒角圆柱 (ChamferCyl) 2.2.5 油桶 (OilTank) 2.2.6 胶囊 (Capsule) 2.2.7 纺锤体 (Spindle) 2.2.8 L形体 (L-Ext) 2.2.9 多边形 (Gengon) 2.2.10 C形体 (C-Ext) 2.2.11 软管 (Hose) 2.2.12 三棱柱 (Prism) 2.2.13 环形波 (RingWave) 训练 沙发的制作 2.3 二维形体 (Shapes) 2.3.1 线 (Line) 训练 曲线的创建及编辑 2.3.2 矩形 (Rectangle) 2.3.3 圆 (Circle)、椭圆 (Ellipse) 及同心圆 (Donut) 2.3.4 圆弧 (Arc) 2.3.5 多边形 (Ngon) 2.3.6 星形 (Star) 2.3.7 文本 (Text) 2.3.8 螺旋线 (Helix) 2.3.9 剖面 (Section) 2.4 二维转三维建模的几种方法 2.4.1 挤压 (Extrude) 2.4.2 旋转 (Lathe) 2.4.3 倒角 (Bevel) 2.4.4 倒角轮廓 (Bevel Profile) 训练 台灯的制作 2.5 面片建模 (Patch Grids) 2.5.1 方形面片 (Quad Patch) 2.5.2 三角形面片 (Tri Patch) 综合训练 床的制作第3章 复合物体 3.1 复合物体的创建面板 3.2 变形 (Morph) 训练 柱体的变形动画 3.3 离散 (Scatter) 训练 草地的制作 3.4 包裹 (Conform) 训练 包裹动画的制作 3.5 连接 (Connect) 训练 球体的连接 3.6 网格化 (Mesh) 3.7 放样 (Loft) 训练 窗帘的制作 3.8 地形 (Terrain) 3.9 形体合并 (ShapeMerge) 3.10 布尔运算 (Boolean) 综合训练 钥匙的制作第4章 摄像机、灯光及环境 4.1 摄像机 4.1.1 摄像机视图工具 4.1.2 目标摄像机 4.1.3 自由摄像机 4.2 灯光 4.2.1 标准灯光 4.2.2 光度学灯光 (Photometric) 4.2.3 灯光的参数设置训练 走廊中的弧光灯 4.3 环境 (Environment) 4.3.1 参数设置 4.3.2 雾 (Fog) 4.3.3 体积雾 (Volume Fog) 4.3.4 体积光 (Volume Light) 训练 金色光芒 4.3.5 火焰特效 (Fire Effect) 训练 星火燎原第5章 材质编辑器 5.1 材质编辑器简介 5.1.1 示例窗 5.1.2 材质工具按钮训练 简单的材质制作及赋予过程 5.1.3 参数设置训练 滚动的字幕 5.2 材质类型 5.2.1 高级照明 (Advanced Lighting Override) 5.2.2 混合材质 (Blend) 5.2.3 合成材质 (Composite) 5.2.4 双面材质 (Double Sided) 5.2.5 墨水画 (Ink'n Paint) 5.2.6 不可见/投影 (Matte/Shadow) 5.2.7 变形 (Morpher) 5.2.8 多维次物体材质 (Multi/Sub-Object) 训练 柱子的制作 5.2.9 光线跟踪 (Raytrace) 5.2.10 外壳材质 (Shell Material) 5.2.11 叠加 (Shellac) 5.2.12 顶/底 (Top/Bottom) 5.3 贴图类型训练 乡间的小屋 5.4 UVW贴图编辑修改器 5.4.1 贴图 (Mapping) 5.4.2 通道 (Channel) 5.4.3 对齐 (Alignment) 综合训练 温馨的卧室第6章 常用的修改编辑命令 6.1 修改命令面板 6.1.1 名称和颜色 6.1.2 修改命令下拉列表 6.1.3 修改命令堆栈表 6.1.4 工具栏 6.2 常用的修改命令 6.2.1 弯曲 (Bend) 6.2.2 扭曲 (Twist) 6.2.3 偏斜 (Skew) 6.2.4 拉伸 (Stretch) 6.2.5 噪波 (Noise) 6.2.6 导边 (Taper) 6.2.7 球化 (Spherify) 6.2.8 自由变形体 (FFD) 6.2.9 编辑样条曲线 (Edit Spline) 6.2.10 编辑网格 (Edit Mesh) 训练 可爱的卡通狗 6.2.11 面挤压 (Face Extrude) 6.2.12 结构线框 (Lattice) 6.2.13 光滑 (Smooth) 训练 手的创建 6.2.14 路径变形空间扭曲 (Path Deform) 6.2.15 影响区域 (Affect Region) 综合训练 山间滚动的足球第7章 层级、运动、显示及程序面板 7.1 层级命令面板 (Hierarchy) 7.1.1 轴心点 (Pivot) 7.1.2 反向运动 (IK) 7.1.3 链接信息 (Link Info) 训练 旋转的电风扇 7.2 运动命令面板 (Motion) 7.2.1 参数 (Parameters) 7.2.2 轨迹 (Trajectories) 训练 漂泊的小船 7.3 显示命令面板 (Display) 7.3.1 显示颜色 (Display Color) 7.3.2 按类别隐藏 (Hide By Category) 7.3.3 隐藏 (Hide) 7.3.4 冻结 (Freeze) 7.3.5 显示属性 (Display Properties) 7.3.6 链接显示 (Link Display) 7.4 程序命令面板 (Utilities) 7.4.1 配置按钮设置 (Configure Button Sets) 7.4.2 资源浏览器 (Asset Browser) 综合训练 动力小球第8章 NURBS高级建模 8.1 NURBS物体的基本建模方法 8.1.1 NURBS物体的创建

<<3ds max 5/6边学边用>>

面板 8.1.2 NURBS物体的创建方法 8.2 NURBS物体的修改面板 8.2.1 NURBS曲面参数 8.2.2 面参数
8.2.3 点参数综合训练 体态优美的海豚第9章 粒子系统及空间扭曲物 9.1 粒子系统 (Particle Systems)
9.1.1 喷射 (Spray) 9.1.2 粒子阵列 (PArray) 9.1.3 暴风雪 (Blizzard) 9.1.4 粒子云 (PCloud)
9.1.5 超级喷射 (Super Spray) 9.1.6 雪 (Snow) 训练 喷泉 9.2 空间扭曲物 (Space Warps) 9.2.1 力
(Force) 9.2.2 导向板 (Deflectors) 9.2.3 几何体/变形 (Geometric/Deformable) 9.2.4 基本空间变形
修改器 (Modifier-Based) 9.2.5 反应器 (Reactor) 9.2.6 粒子系统和动力学系统 (Particles & Dynamics
) 综合训练 欢乐中国年第10章 辅助物体、系统面板及蒙皮 10.1 辅助物体 (Helpers) 10.1.1 标准工
具 10.1.2 大气装置 (Atmospheric Apparatus) 10.1.3 摄像机匹配 (Camera Match) 10.1.4 操纵器
(Manipulator) 10.1.5 VRML 97 10.2 系统面板 (Systems) 10.2.1 阳光 (Sunlight) 和日光 (Daylight
) 10.2.2 骨骼 (Bones) 10.2.3 环形阵列 (Ring Array) 训练 跳动的茶壶 10.2.4 两足动物 (Biped)
10.3 蒙皮 (Skin) 10.3.1 参数卷展栏 10.3.2 显示卷展栏 10.3.3 高级参数卷展栏 10.3.4 变形器
(Gizmos) 卷展栏综合训练 腿部骨骼的创建第11章 渲染、轨迹视图及视频合成 11.1 渲染 11.1.1 渲
染类型 11.1.2 渲染场景 11.1.3 渲染效果 11.2 轨迹视图 (Track View) 11.2.1 菜单栏 11.2.2 工具栏
11.2.3 项目窗口 11.2.4 编辑窗口 11.2.5 状态栏及视图控制工具训练 跳舞的弹簧 11.2.6 动画控制器训
练 颠簸的盒子 11.3 视频合成 (Video Post) 11.3.1 工具栏 11.3.2 添加图像过滤项目训练 灯光闪闪照
我行 11.3.3 添加图层项目训练 蝴蝶变白鸽综合训练 星光灿烂第12章 综合实例 12.1 大厅效果图的制
作 12.1.1 大厅框架的创建 12.1.2 顶棚的创建 12.1.3 楼梯的创建 12.1.4 材质的设置 12.1.5 灯光的设
置及渲染输出 12.2 室外效果图的制作 12.2.1 上部楼体框架的创建 12.2.2 下部楼体框架的创建 12.2.3
材质的设置 12.2.4 灯光及摄像机的设置 12.3 片头动画的制作 12.3.1 背景的制作 12.3.2 体积光的设
置 12.3.3 粒子系统的创建 12.3.4 曝光效果的设置及渲染输出附录1 中英文对照菜单附录2 常用快捷
键

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>