

<<3ds Max9动画制作宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max9动画制作宝典>>

13位ISBN编号：9787121054792

10位ISBN编号：7121054795

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业

作者：李铁

页数：725

字数：1302000

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 Max9动画制作宝典>>

内容概要

3ds Max是Autodesk公司推出的面向个人计算机的优秀三维动画制作软件，新版3ds Max 9在用户界面、建模特性、材质特性、动画特性、毛发、布料等几个方面有了很大改进，极大地提高了制作与渲染输出的速度和质量。

本书力求理论联系实际，依据软件的功能模块进行章节划分，功能及技术细节介绍全面、完整。在讲述过程中，由专业教师和设计师精心选择、设计、制作了大量的实战演练例子，涉及各个功能模块中最常用、最具代表性、最重要的功能，同时保证设计与制作流程合理，使读者能够举一反三，完成实际设计过程中更为复杂的制作任务。

本书适合三维动画设计、产品效果图制作、室内外效果图制作、数字媒体设计等相关领域专业人士阅读和自学，也可以作为业余爱好者的参考书籍。

<<3ds Max9动画制作宝典>>

书籍目录

第1部分 3ds Max 9入门	第1章 3ds Max 9的界面	1.1 标题栏	1.2 菜单栏	1.2.1 File (文件) 菜单	1.2.2 Edit (编辑) 菜单	1.2.3 Tools (工具) 菜单	1.2.4 Group (成组) 菜单	1.2.5 Views (视图) 菜单	1.2.6 Create (创建) 菜单	1.2.7 Modifiers (修改编辑) 菜单	1.2.8 reactor (动力学反应器) 菜单	1.2.9 Animation (动画) 菜单	1.2.10 Graph Editors (图形编辑器) 菜单	1.2.11 Rendering (渲染) 菜单	1.2.12 Customize (用户定制) 菜单	1.2.13 MAXScript (脚本语言) 菜单	1.2.14 Help (帮助) 菜单	1.3 工具栏	1.4 命令面板	1.4.1 创建命令面板	1.4.2 修改编辑命令面板	1.4.3 层级命令面板	1.4.4 运动命令面板	1.4.5 显示命令面板	1.4.6 程序命令面板	1.5 工作视图	1.6 控制区	1.7 小结														
第2章 工作环境配置	2.1 优先设置	2.1.1 General选项卡	2.1.2 Rendering选项卡	2.1.3 Inverse Kinematics选项卡	2.1.4 Animation选项卡	2.1.5 Files选项卡	2.1.6 Gamma and LUT选项卡	2.1.7 Viewports选项卡	2.1.8 MAXScript选项卡	2.1.9 Gizmos选项卡	2.1.10 Radiosity选项卡	2.1.11 mental ray选项卡	2.2 配置路径	2.2.1 配置用户路径	2.2.2 配置系统路径	2.3 设置系统单位	2.4 小结	第3章 编辑对象	3.1 选择对象	3.1.1 选择过滤器	3.1.2 使用Edit菜单	3.1.3 锁定选择集	3.1.4 命名选择集	3.2 设置对象属性	3.2.1 对象通用属性	3.2.2 设置mental ray渲染属性	3.2.3 用户自定义属性	3.2.4 对象高级灯光属性	3.3 层	3.3.1 Layers工具栏	3.3.2 管理层	3.3.3 实战演练：利用层管理器控制对象的显隐	3.4 复制	3.4.1 镜像复制	3.4.2 阵列复制	3.4.3 快照复制	3.4.4 实战演练：制作吸尘器部件	3.5 图解视图	3.5.1 图解视图功能	3.5.2 图解视图王具栏	3.5.3 实战演练：熟悉图解视图的功能	3.6 小结
第2部分 建模	第4章 基本对象建模	4.1 几何参数对象	4.2 基本对象创建命令面板	4.2.1 Standard Primitives (标准几何体)	4.2.2 Extended Primitives (扩展几何体)	第5章 二维图形对象建模	第6章 网格建模	第7章 多边形建模	第8章 面片建模	第9章 NURBS建模	第10章 粒子系统	第11章 材质与贴图	第3部分 摄像机和灯光	第12章 摄像机	第13章 灯光	第4部分 动画	第14章 关键帧动画	第15章 轨迹视图	第16章 空间扭曲	第17章 反应器动力学动画	第5部分 角色动画	第18章 骨骼与蒙皮	第19章 Character Studio角色动画	第6部分 渲染和后期制作	第20章 渲染输出	第21章 环境与效果	第22章 视频后期制作														

<<3ds Max9动画制作宝典>>

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>