

<<新概念3ds Max 9中文版图解教程>>

图书基本信息

书名：<<新概念3ds Max 9中文版图解教程>>

13位ISBN编号：9787302152354

10位ISBN编号：7302152357

出版时间：2007-6

出版时间：清华大学

作者：洪雪

页数：403

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>

<<新概念3ds Max 9中文版图解教程>>

内容概要

3ds Max是3D Studio MAX的简称，是Autodesk推出的三维造型和动画制作平台，集众家之长于一身，在工业设计、广告设计、影视剧特效、建筑效果展示、医疗仿真、科学研究、教学辅助等各个领域和行业得到了广泛的应用和认可。

其最新版本3ds Max 9在界面、建模、渲染、材质、动画等多个方面扩展了功能，提高了设计效率，已成为三维动画专业人员的首选工具。

《新概念3ds Max 9中文版图解教程（附光盘1张）》是根据笔者多年设计实践经验编写而成的，最大的特点在于将知识点和实例相结合，避免了长篇累牍地介绍软件功能给读者带来厌学情绪，也避免了单纯讲述实例造成知识点的重复或缺失，各章实例均具有一定的代表性，章节安排由浅入深、层次分明。

无论你是三维造型的新手还是中高级用户，《新概念3ds Max 9中文版图解教程（附光盘1张）》都将给你提供有益的帮助。

《新概念3ds Max 9中文版图解教程（附光盘1张）》以3ds Max 9的功能模块为主线，结合100余个典型案例详细介绍了三维设计的方法、概念以及3ds Max 9中难以理解的复杂参数设置，以此来提高用户对3ds Max 9软件系统的认识和理解。

适合于对3ds Max系统感兴趣的广大初中级用户，是一本集知识性和实用性为一体的优秀教材。

书籍目录

第1章 初识3ds Max 9 1.1 3ds Max 9概述 1.2 工作界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 工具栏 1.2.3 捕捉器 1.2.4 视图区 1.2.5 命令面板 1.2.6 状态栏和提示栏 1.2.7 动画控制区 1.2.8 视图控制区 1.3 特性 1.3.1 界面基本改进 1.3.2 建模 1.3.3 动画 1.3.4 渲染--发布mental ray 3.5版本 1.4 习题 第2章 创建基本三维模型 2.1 创建标准基本体 2.1.1 创建长方体 2.1.2 创建球体 2.1.3 创建几何球体 2.1.4 创建圆柱体 2.1.5 创建圆锥体 2.1.6 创建管状体 2.1.7 创建圆环 2.1.8 创建四棱锥 2.1.9 创建茶壶 2.1.10 创建平面 2.2 创建扩展基本体 2.2.1 创建异面体 2.2.2 创建环形结 2.2.3 创建切角长方体 2.2.4 创建切角圆柱体 2.2.5 创建油罐 2.2.6 创建球棱柱 2.2.7 创建C-Ext 2.2.8 创建环形波 2.2.9 创建软管 2.3 习题 第3章 二维图形建模 3.1 样条线概述 3.2 创建线 3.3 创建矩形和圆 3.4 圆与圆环 3.5 创建弧 3.6 创建多边形与星形 3.7 创建文本与螺旋线 3.8 创建截面 3.9 可编辑样条线 3.9.1 编辑顶点子对象层级 3.9.2 编辑线段子对象层级 3.9.3 编辑样条线子对象层级 3.10 习题 第4章 编辑修改器 4.1 修改器面板与堆栈 4.2 常用参数化修改器 4.2.1 【弯曲】修改器 4.2.2 【锥化】修改器 4.2.3 【扭曲】修改器 4.2.4 【噪波】修改器 4.2.5 【涟漪】修改器 4.2.6 【挤压】修改器 4.2.7 【倾斜】修改器 4.3 【挤出】修改器 4.4 【面挤出】修改器 4.5 【车削】修改器 4.6 【倒角】修改器 4.7 【倒角剖面】修改器 4.8 【替换】修改器 4.9 【UVW贴图】修改器 4.10 Hair & Fur修改器 4.11 习题 第5章 基本操作与变换 5.1 选择对象 5.1.1 选择对象的基本方法 5.1.2 按区选择对象 5.1.3 按名称选择对象 5.1.4 使用【编辑】菜单选择对象 5.1.5 按选择集选择对象 5.1.6 使用过滤器选择对象 5.1.7 使用组和集合 5.2 变换对象 5.2.1 变换参考坐标系 5.2.2 变换中心 5.2.3 变换方法 5.3 复制对象 5.3.1 直接克隆对象 5.3.2 镜像对象 5.3.3 阵列对象 5.3.4 使用快照工具 5.3.5 使用间隔工具 5.3.6 使用克隆并对齐工具 5.4 习题 第6章 复合对象建模 6.1 变形复合对象 6.2 散布复合对象 6.3 连接复合对象 6.4 图形合并复合对象 6.5 布尔复合对象 6.6 放样复合对象 6.7 习题 第7章 多边形建模 7.1 多边形建模的基本原理 7.2 可编辑网格 7.2.1 编辑对象层级 7.2.2 编辑顶点子对象层级 7.2.3 编辑边子对象层级 7.2.4 编辑面/多边形/元素子对象层级 7.3 可编辑多边形 7.3.1 【选择】卷展栏 7.3.2 【编辑顶点】卷展栏 7.3.3 【编辑边】卷展栏 7.3.4 【编辑多边形】卷展栏 7.4 习题 第8章 曲面建模 8.1 创建面片栅格 8.2 曲面修改器 8.3 编辑面片修改器 8.4 NURBS建模 8.4.1 NURBS对象和子对象 8.4.2 创建NURBS曲线 8.4.3 创建NURBS曲面 8.4.4 NURBS工具箱 8.4.5 NURBS曲面综合应用 8.5 习题 第9章 材质与贴图 9.1 材质编辑器 9.1.1 菜单栏 9.1.2 示例窗 9.1.3 工具栏 9.1.4 明暗器 9.1.5 【贴图】卷展栏 9.2 常用材质类型 9.2.1 标准材质 9.2.2 多维/子对象材质 9.2.3 光线跟踪材质 9.2.4 混合材质 9.2.5 双面材质 9.2.6 Ink'n Paint (卡通) 材质 9.3 常用贴图类型 9.3.1 UVW贴图 9.3.2 渐变贴图 9.3.3 棋盘格贴图 9.3.4 漩涡贴图 9.3.5 平铺贴图 9.3.6 渐变坡度贴图 9.3.7 凹痕贴图 9.3.8 衰减贴图 9.3.9 泼溅贴图 9.3.10 灰泥贴图 9.4 习题 第10章 灯光、摄影机与渲染 10.1 灯光概述 10.2 标准灯光 10.2.1 目标聚光灯 10.2.2 自由聚光灯 10.2.3 平行光 10.2.4 泛光灯 10.2.5 天光 10.3 光度学灯光 10.4 摄影机概述 10.5 目标摄影机 10.6 自由摄影机 10.7 摄影机视图控制区 10.8 渲染 10.8.1 公用渲染参数 10.8.2 渲染到纹理 10.9 渲染效果 10.9.1 模糊效果 10.9.2 亮度和对比度效果 10.9.3 景深效果 10.9.4 运动模糊效果 10.10 渲染环境 10.10.1 背景的颜色与贴图 10.10.2 火效果环境 10.10.3 雾环境 10.10.4 体积雾环境 10.10.5 体积光环境 10.11 习题 第11章 Video Post视频合成 11.1 Video Post窗口 11.2 镜头效果过滤器 11.2.1 效果高光 11.2.2 镜头效果光晕 11.2.3 镜头效果光斑 11.2.4 镜头效果焦点 11.3 习题 第12章 云技术 12.1 动画概述 12.2 创建关键帧动画 12.3 创建控制器动画 12.3.1 位置控制器动画 12.3.2 旋转控制器动画 12.4 创建约束动画 12.4.1 路径约束动画 12.4.2 注视约束动画 12.5 创建材质变换动画 12.6 创建动力学碰撞动画 12.7 创建粒子系统动画 12.8 创建Reactor动画 12.9 创建正向运动学动画 12.10 习题 第13章 空间扭曲与粒子系统 13.1 空间扭曲 13.1.1 力4 13.1.2 导向器 13.1.3 重力 13.2 粒子系统 13.2.1 PF Source (粒子流) 13.2.2 喷射 13.2.3 雪 13.2.4 暴风雪 13.2.5 超级喷射 13.3 习题 附录A 习题答案

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>