第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维设计师>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维设计师>>

13位ISBN编号：9787302181279

10位ISBN编号：7302181276

出版时间：2008-10

出版时间：清华大学出版社

作者：蔡飞龙，周艳　编著

页数：226

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

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维设计师>>

内容概要

本书以实例为主线，详细介绍了3ds Max的界面；3ds Max操作基础；图形对象的创建和修改；修改建模和复合建模；多边形建模；材质与贴图；灯光与渲染等内容。

本书十分重视技术和实用的结合，由浅入深、循序渐进地讲述了三维动画的制作过程，使学生能够举一反三，独立地完成一般的设计任务，初步学会用3ds Max进行动画效果制作、影视广告制作及片头的制作等。

本书可作为大专院校学生、培训班学员、以及有关专业人员的学习教材。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维设计师>>

书籍目录

第1章 3ds Max的界面 1.1 用户界面 1.1.1 视图 1.1 2 菜单栏 1.1.3 主工具栏 1.1 4 命令面板 1.1.5 视图导航控制按钮 1.1.6 时间控制按钮 1.1.7 状态栏和提示行 1.2 熟悉3ds Max的用户界面 1.2.1 使用菜单栏和命令面板 1.2.2 单击左键和右键 1.3 视图大小、布局和显示方式 1.3.1 改变视图的大小 1.3.2 改变视图的布局 1.3 3 改变视图 1.3 4 视图的明暗显示 1.4 命令面板 1.4.1 创建命令面板 1.4.2 修改命令面板 1.4.3 层次命令面板 1.4.4 运动命令面板 1.4.5 显示命令面板 1.4.6 工具命令面板 1.5 对话框 1.6 右键四元菜单第2章 3ds Max操作基础 2.1 文件操作 2.1.1 合并文件 2.1.2 资源浏览器 2.1.3 单位尺寸 2.2 创建对象和修改对象 2.2.1 标准基本体 2.2.2 修改原始几何体 2.2.3 样条线 2.3 编辑修改器堆栈的显示 2.3.1 编辑修改器列表 2.3.2 应用编辑修改器 2.4 对象的选择 2.4 1 选择一个对象 2 4.2 选择多个对象 2.4.3 窗口选择和交叉选择 2 4.4 锁定选择的对象 2.5 选择集或组 2.5.1 选择集 2.5.2 选择组 2.6 对象的变换 2 6 1 变换轴 2.6 2 变换的键盘输入 2.7 克隆对象 2.8 对象的捕捉 2 8.1 绘图中的捕捉 2.8.2 增量捕捉 2.9 变换坐标系 2.9.1 改变坐标系 2.9.2 世界坐标系 2.9.3 屏幕坐标系 2.9.4 视图坐标系 2 9 5 局部坐标系 2.9.6 其他坐标系 2 9.7 变换和变换坐标系 2.9.8 变换中心 2.9.9 拾取坐标系 2.10 其他变换方法第3章 图形对象的创建和修改 3.1 二维图形的基础 3.1.1 二维图形的术语 3 1.2 二维图形的用法 3.1.3 节点的类型 3.1.4 标准的二维图形 3.1.5 二维图形的共有属性 3.1.6 开始新图形选项 3.2 创建二维图形 3.2.1 使用线、矩形和文本工具创建二维图形 3 2.2 在创建中使用开始新图形选项 3.2.3 渲染样条线 3.2.4 使用插值设置 3.3 编辑二维图形 3.3.1 访问二维图形的次对象 3.3.2 处理其他图形 3.4 编辑样条线编辑修改器 3.4.1 编辑样条线编辑修改器的卷展栏 3.4.2 在节点次对象层次工作 3.4.3 在线段次对象层次工作 3.4.4 在样条线层次工作 3.4.5 使用编辑样条线编辑修改器访问次对象层级 3.4.6 使用可编辑样条线编辑修改器访问次对象层级 3.5 实例一：电灯泡建模 3.6 实例二：啤酒瓶的制作第4章 修改建模和复合建模 4.1 编辑修改器的概念 4.1.1 弯曲修改器 4.1.2 锥化修改器 4.1.3 扭曲修改器 4.1.4 路径变形修改器 4.1.5 FFD编辑修改器 4.1.6 噪波修改器 4.1.7 挤出修改器 4.1.8 车削修改器 4.1.9 倒角修改器 4.1.10 倒角剖面修改器 4.2 复合对象 4.2.1 布尔对象 4.2.2 放样对象 4.2.3 连接对象 4.2.4 图形合并和散布 4.3 实例一：铅笔的制作 4.4 实例二：茶具的制作 4.5 实例三：洗发水瓶的制作 4.6 实例四：雨伞的制作第5章 多边形建模 5.1 可编辑网格与可编辑多边形比较 5.2 多边形子对象层次 5.3 常用的次对象编辑选项 5.3.1 命名的选择集 5.3.2 次对象的忽略背面选项 5.4 多边形建模基础 5.4.1 常用功能命令 5.4.2 编辑顶点 5 4.3 编辑边 5.4.4 编辑边界 5.4.5 编辑多边形 5.5 实例一：手表的制作 5.6 实例二：室内场景建模第6章 材质与贴图 6.1 材质编辑器基础 6.1.1 材质编辑器的布局 6.1.2 材质样本窗 6.1.3 样本窗指示器 6.1.4 给一个对象应用材质 6.2 定制材质编辑器 6.3 使用材质 6.3.1 标准材质明暗器的基本参数 6.3.2 光线跟踪材质类型 6.4 位图和程序贴图 6.4.1 位图 6.4.2 程序贴图 6.4.3 组合贴图 6.5 贴图通道 6.5.1 环境光颜色 6.5.2 漫反射颜色 6.5.3 高光颜色 6.5.4 高光级别贴图 6.5.5 光泽度贴图 6.5.6 自发光贴图 6 5.7 不透明度贴图 625.8 凹凸贴图 6.5.9 反射贴图 6.5.10 置换贴图 6.6 UVW贴图 6.6.1 UVW贴图编辑修改器 6.6.2 贴图坐标类型 6.7 V-Ray材质设置 6.8 实例一：设定灯泡材质 6.9 实例二：设定餐具材质 6.10 实例三：设定靠垫材质 6.11 实例四：设定竹椅材质 6.12 实例五：设定啤酒瓶材质第7章 灯光与渲染 7.1 灯光和阴影的特性 7.1.1 点光源、面光源和体积光源 7.1.2 环境光源、天空光 7.2 布光的基本知识 7.2.1 布光的基本原则 7.2.2 HDR和反光板技术 7.3 3ds Max灯光的参数 7.3.1 常规参数卷展栏 7.3.2 强度／颜色／衰减卷展栏 7.3.3 阴影贴图参数卷展栏 7.4 V-Ray灯光和阴影 7.4.1 V-Rav灯光 7.4.2 V-Ray阴影 7.5 创建摄像机 7.5.1 自由摄像机 7.5.2 目标摄像机 7.6 V-Ray渲染设置 7.6.1 指定V-Ray渲染器 7.6.2 V-Ray渲染面板设置 7.6.3 V-Ray的基本渲染设置 7.6.4 V-Ray渲染速度和图的质量 7.7 实例：室内夜景渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 3ds Max的界面　　1.1　用户界面　　启动3ds Max后，进入它的主界面。3ds Max是一个庞大的软件，只有在显示器分辨率为1280x1024下才能显示完整界面，不然只能通过手形工具移动。

1.1.1　视图　　3ds Max界面的最大区域被分割成4个相等的矩形区域，称之为“视图区”。视图区是主要工作区域，每个视图的左上角都有一个标签，启动3ds Max后默认的4个视图的标签是项视图、前视图、左视图和透视图。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维设计师>>

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