

<<三维设计应用教程>>

图书基本信息

书名：<<三维设计应用教程>>

13位ISBN编号：9787811069822

10位ISBN编号：7811069822

出版时间：2008-11

出版时间：郑州大学出版社

作者：张强 主编

页数：225

字数：327000

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>

<<三维设计应用教程>>

内容概要

本书向读者详细介绍和演示了三维动画制作软件3DSMax在日常生活、影视广告、平面设计、装饰及建筑工程等领域中的应用，具体描述了有关场景及对象的设计与创作方法。

主要面对3DSMax初学者和有一定了解的读者。

除3DSMax基本概念、界面构成及其功能简介、基本工具及命令的操作和使用技巧等内容外，本书还向读者介绍了有关二维建模、三维造型、复杂建模及动画制作的一般过程及相关的处理方法，同时对灯光设计和环境设置做了具体的实例说明，还介绍了有关材质和贴图中各种技术与特殊效果的应用，以及后期的渲染输出。

本书适用于各级读者作为参考书，亦可作为大中专院校的相关学科和专业的辅助教材，以及一般三维设计的实例教程或参考资料。

<<三维设计应用教程>>

书籍目录

第1章 基础知识 1.1 3DSMax简介 1.2 3DSMax界面介绍 1.3 自定义3DSMax用户界面 1.4 创建对象的基本方法及属性设置 1.5 实例制作 1.6 本章小结 1.7 习题与练习第2章 选择与变换 2.1 选择方法 2.2 变换操作 2.3 选择与变换练习 2.4 复制 2.5 辅助工具 2.6 本章小结 2.7 习题与练习第3章 基础建模 3.1 标准几何体的创建 3.2 扩展几何体 3.3 二维图形 3.4 放样 (LOFT) 3.5 布尔运算 3.6 本章小结 3.7 习题与练习第4章 修改器和修改器堆栈 4.1 修改器列表及按钮的布局结构 4.2 修改器堆栈 4.3 修改器的分类 4.4 二维对象修改器 4.5 二维调整器综合练习 4.6 三维对象调整器 4.7 修改器的基本分类和功能介绍 4.8 本章小结 4.9 习题和练习第5章 灯光和摄像机 5.1 灯光的创建 5.2 灯光的类型 5.3 荧光灯辉光效果模拟 5.4 Photometric光度学灯光 5.5 摄像机 5.6 灯光、摄像机综合实例 5.7 本章小结 5.8 习题与练习第6章 材质与贴图 6.1 材质编辑器 6.2 金属材质研究 6.3 反射材质研究 6.4 棋盘贴图研究 6.5 透空贴图研究 6.6 材质研究综合实例 6.7 场景渲染 6.8 背景设定 6.9 本章小结 6.10 习题与练习第7章 动画制作 7.1 动画制作的基本知识 7.2 路径控制动画 7.3 层级动画 7.4 虚拟对象动画 7.5 粒子系统动画 7.6 轨迹视图 7.7 Video Post视频合成 7.8 本章小结 7.9 习题与练习第8章 综合实例 8.1 用3DSMax画建筑效果图 8.2 用3DSMax实现医药广告动画的制作 8.3 本章小结 8.4 习题与练习3DSMax三维动画工程师考试大纲

章节摘录

第1章 基础知识 1.1 3DSMax简介 假如你希望通过一门课程的学习或一种工具的掌握来拓宽自己的知识面,提高动手能力和实际技能,或者你正在从事广告策划、建筑设计、机械设计与制造、工程设计及相关专业的学习,或者你打算从事影视广告创作、动画制作、电脑游戏开发及电脑艺术创作等方面的工作,3DSMax是你正确的选择,它会带领你在三维创作领域中任意驰骋,帮助你完成一个个精美的作品。

在本章,为了使读者对3DSMax系统有一个全面的认识,我们将对3DSMax系统的基础知识做一个简单而全面地介绍,使读者能够从总体上认识和把握3DSMax的组成、功能及在各个领域中的应用。

1.1.1 3DSMax的来历 3DS是一个英文缩写,它的全称是3Dimension Studio,直译为三维摄影室。

实际上它是一套基于个人微型计算机的多功能立体(三维)动画制作软件。

由美国著名的计算机软件公司(Autodesk公司)于90年代初首先推出,以前是基于MS-DOS操作系统的3DS 2.0~4.0版。

目前国内流行的主要是基于Windows的3DSMax,版本从1996年3DSMax 1.0到2008年的3DSMax 8.0。

其中,从3DSMax 3.1版开始,该软件系统的功能已经十分完善,是一个非常优秀的版本,比如增加了被称为工业标准的NURBS建模方法,与3DSMax 2.5版本相比修改一千余处。

3DSMax 4.0版本中并入了以前单独出售的Character Studio。

3DSMax 5.0版本中加入了功能强大的Reactor动力学模拟系统,全局光和光能传递渲染系统。

而在3DSMax 6.0版本中,将3DSMax爱好者期待已久的电影级渲染器Mental Ray整合进来。

在3DSMax 7.0及以后的版本中,增加了多边形(Finally Edit Poly)编辑器、UV editing等涉及编辑、着色、渲染共十九个模块。

随着版本的不断升级,其功能更加完善和强大,操作也更加简便。

<<三维设计应用教程>>

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>