

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787111356646

10位ISBN编号：7111356640

出版时间：2011-10

出版时间：机械工业出版社

作者：王延群 等著

页数：338

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>

内容概要

《21世纪高等院校应用型规划教材：3ds Max2009基础与实例教程》分为10章，主要内容包括：3ds Max操作界面、3ds Max基础知识、二维建模、复合建模与面片建模、NURBS建模、材质与贴图、多边形建模、渲染及角色制作等。

本书配备了大量典型、精美的实例，通过对实例制作的详细介绍，使读者能够迅速掌握3ds Max 2009的功能和操作技巧。

《21世纪高等院校应用型规划教材：3ds Max2009基础与实例教程》可作为高等学校相关专业的教材，也可供艺术设计爱好者自学使用。

书籍目录

出版说明前言第1章 3ds Max操作界面1.1 3ds Max界面窗口1.2 视图窗口1.2.1 视图窗口显示方式1.2.2 视图控制盒1.2.3 视图操作轮1.2.4 视图窗口布局1.2.5 导入视图窗口参考背景1.3 菜单栏1.4 工具栏1.5 命令面板1.5.1 创建命令面板1.5.2 修改命令面板1.5.3 层级命令面板1.5.4 运动命令面板1.5.5 显示命令面板1.5.6 实用程序命令面板1.6 视图窗口控制区1.7 动画控制区1.8 状态栏和提示栏第2章 3ds Max基础知识2.1 管理文件2.2 创建对象2.2.1 设置系统单位2.2.2 创建基本几何体2.2.3 创建不同类型的对象2.3 物体的基本操作2.3.1 选择物体2.3.2 移动物体2.3.3 旋转物体2.3.4 缩放物体2.3.5 对齐物体2.3.6 克隆和删除物体2.3.7 锁定和解锁物体2.3.8 隐藏和冻结物体2.3.9 选择坐标中心2.3.10 选择坐标系2.3.11 阵列复制2.4 基本几何体建模方式2.5 调整器与堆栈2.5.1 调整器2.5.2 堆栈2.5.3 调整器应用实例2.6 设置背景第3章 二维建模3.1 创建二维图形3.2 编辑二维图形3.2.1 编辑样条曲线3.2.2 二维图形布尔运算3.3 二维图形拉伸建模3.4 二维曲线建模3.5 二维曲线旋转建模3.6 二维曲线建模应用实例第4章 复合建模与面片建模4.1 物体布尔运算4.2 路径放样建模4.3 多截面放样建模4.4 面片建模第5章 NURBS建模5.1 建立和调整NURBS曲线5.2 建立和调整NURBS曲面5.3 NURBS工具箱5.4 NURBS建模应用实例第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器6.1.1 材质编辑器的界面6.1.2 基本材质编辑应用实例6.2 材质贴图6.2.1 贴图通道6.2.2 图案材质贴图应用实例6.2.3 镜面反射材质贴图应用实例6.2.4 凹凸材质贴图应用实例6.2.5 不透明材质贴图应用实例6.2.6 彩色玻璃材质贴图应用实例6.3 金属明暗器模式应用实例6.4 半透明明暗器应用实例6.5 材质类型6.6 光线跟踪材质应用实例6.7 多维/子对象材质应用实例6.8 混合材质应用实例6.9 合成材质应用实例6.10 卡通材质6.10.1 卡通材质参数6.10.2 卡通材质应用实例6.11 建筑类材质6.11.1 高级照明覆盖材质6.11.2 建筑材质6.11.3 建筑材质应用实例6.12 UVW贴图坐标6.12.1 UVW贴图类型6.12.2 UVW贴图应用实例6.13 UVW展平贴图应用实例第7章 灯光、相机及大气设置7.1 灯光的类型7.1.1 标准灯光7.1.2 光度学灯光7.2 阴影7.3 灯光应用实例7.3.1 泛光灯应用实例7.3.2 光照排除应用实例7.3.3 聚光灯应用实例7.3.4 灯光贴图应用实例7.3.5 透明阴影应用实例7.3.6 天光应用实例7.3.7 光度学灯光应用实例7.4 相机及其使用7.4.1 目标相机7.4.2 镜头和焦距7.4.3 相机剪切平面7.4.4 相机特效7.5 大气效果7.5.1 火焰效果7.5.2 镜头光晕效果7.5.3 体积光效果7.5.4 雾效果第8章 多边形建模8.1 制作海豚8.2 制作企鹅8.3 制作天鹅8.4 制作毛绒玩具狗第9章 渲染9.1 渲染面板9.2 "公用参数"卷展栏9.3 渲染帧窗口9.4 渲染器9.5 扫描线渲染器9.6 扫描线渲染器中的高级照明设置9.6.1 光跟踪9.6.2 光跟踪应用实例9.6.3 光能传递9.6.4 光能传递处理参数9.6.5 光能传递网格参数9.6.6 光能传递应用实例9.7 mental ray渲染器9.7.1 采样质量9.7.2 渲染算法9.7.3 摄影机效果9.7.4 阴影与置换9.8 间接照明9.8.1 "最终聚集"卷展栏9.8.2 "焦散和全局照明"卷展栏9.9 mental ray材质9.10 mental ray渲染器灯光9.11 mental ray渲染应用实例第10章 角色制作10.1 卡通角色制作10.1.1 卡通鸭子整体模型制作10.1.2 卡通鸭子手部模型制作10.1.3 材质制作与分配10.1.4 卡通鸭子帽子模型制作10.2 人物角色制作10.2.1 躯干制作10.2.2 头部制作10.2.3 服装制作10.2.4 材质制作与分配10.2.5 眼球制作10.2.6 头发制作10.2.7 插入人体骨骼10.2.8 行走设定

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>