

## <<3DS MAX应用实例分析与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX应用实例分析与制作>>

13位ISBN编号：9787115085474

10位ISBN编号：7115085471

出版时间：2000年5月1日

出版时间：人民邮电出版社

作者：胡俊

页数：542

字数：867

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

本书共分十章，其中第一章介绍计算机三维设计的基本知识；第二章介绍3DS MAX软件的特点及功能；第三章介绍物体的选择变换及调整器；第四章介绍物体造型；第五章介绍材质与贴图；第六章介绍光源的使用与环境设置；第七章介绍动画设置；第八章介绍视频后期处理；第九章介绍造型设计；第十章介绍场景设计。

本书内容全面、条理清楚、通俗易懂，适合于对计算机三维设计感兴趣，或将从事于计算机三维设计工作的人员。

该书可作为学习计算机三维设计软件3DS MAX的培训教材，也可以作为学习计算机三维设计的自学参考书。

## 书籍目录

第1章 计算机三维设计的基本知识1.1 计算机三维设计的基本概念1.1.1 三维设计的含义1.1.2 计算机三维设计的基本过程1.2 计算机三维设计的基本环境1.2.1 硬件设备1.2.2 软件环境1.3 计算机二维设计的基本要素1.3.1 三维设计中的文件1.3.2 空间维数与坐标系1.3.3 造型的基本元素1.3.4 纹理材质与光源1.3.5 动画设置第2章 3DS MAX软件的特点及功能2.1 3DS MAX软件的特点2.1.1 3DS MAX软件的应用领域及方式2.1.2 3DS MAX软件的运行环境2.1.3 3DS MAX软件的界面2.1.4 3DS MAX软件的操作方式2.2 3DS MAX软件的功能简介第3章 物体的选择变换及调整器3.1 物体的选择与变换3.1.1 选择工具3.1.2 物体坐标系与变换中心3.1.3 变换工具3.2 调整器堆栈的使用3.2.1 堆栈的结构3.2.2 修改功能3.2.3 堆栈的使用3.2.4 空间扭曲作的使用3.2.5 修改功能顺序的调整3.2.6 若干物体的同时修改3.3 网格编辑调整器和子物体选择3.3.1 调整器分类和网格编辑调整器3.3.2 网格编辑调整器的使用第4章 物体造型4.1 一维形体4.1.1 创建形体4.1.2 二维形体顶点的调整4.1.3 画线工具的使用4.1.4 曲线连接4.2 三维造型体4.2.1 放样物体的组成4.2.2 横截面的放样4.2.3 利用构造路径创建物体4.3 三维变形4.3.1 缩放变形4.3.2 扭曲变形4.3.3 轴向倾斜变形4.3.4 倒角变形4.3.5 适配变形4.4 布尔物体第5章 材质与贴图5.1 基本材质与贴图5.1.1 材质的设定及其效果显示5.1.2 材质的获取与保存5.1.3 基本参数的设置5.1.4 扩展参数的调整与设置5.1.5 贴图的层次与使用5.2 贴图坐标与贴图方式5.2.1 贴围坐标设定的方法及种类5.2.2 贴图方式5.2.3 子物体贴图5.2.4 模糊效果贴图5.2.5 面贴图材质的使用5.3 贴图类型5.3.1 漫反射贴图5.3.2 不透明度贴图5.3.3 光亮度贴图5.3.4 凹凸贴图5.3.5 镜面反射贴图5.3.6 自发光贴图5.3.7 反射贴图5.3.8 折射贴图5.3.9 环境贴图5.4 复合材质与贴图5.4.1 复合材质5.4.2 子物体材质5.4.3 复合贴图5.4.4 平面镜反射第6章 光源的使用与环控设置6.1 泛光灯6.1.1 泛光灯的设置6.1.2 高光设置6.1.3 灯光颜色的调整6.1.4 环境光设置6.2 聚光灯6.2.1 聚光灯的设置6.2.2 聚光灯的发散角与过渡角6.2.3 制作幻灯机6.2.4 聚光灯的两种阴影6.2.5 过照射属性6.2.6 倍增器的作用6.2.7 透明阴影的建立6.3 标准雾6.3.1 环境效果范围的建立6.3.2 标准雾的建立6.3.3 标准雾属性的设置与调整6.3.4 背景的雾化6.4 分层雾6.4.1 分层雾的建立6.4.2 分层雾边缘的虚化6.5 体雾6.6 体灯光6.6.1 体灯光的指定6.6.2 体灯光的柔化第7章 动画设置7.1 关键帧动画7.2 轨迹窗的使用7.2.1 轨迹窗7.2.2 层次树与动画参数7.3 运动路径动画7.3.1 运动路径动画的设置7.3.2 虚拟物体的使用7.4 功能曲线: 7.4.1 功能曲线的显示7.4.2 编辑功能曲线7.4.3 访问关键点信息7.4.4 切线类型7.4.5 功能曲线的使用7.4.6 挤压动画效果7.4.7 功能曲线的调整7.5 动画控制器7.5.1 动画控制器的选定7.5.2 TCB控制器7.5.3 列表控制器的使用7.5.4 使用路径控制器7.5.5 调节路径参数7.5.6 注视控制器及物体与控制器的拷贝7.6 层次树的应用7.6.1 建立场景及显示轨迹窗7.6.2 漫游层次树7.7 物体的连接7.7.1 物体的连接7.7.2 在层次树中选择物体7.7.3 锁定坐标轴7.8 正向运动7.8.1 制作机械臂动画7.8.2 释放连接的轴7.8.3 动画控制的复制7.9 逆向运动7.9.1 机器手臂的逆向运动7.9.2 设定机械手的关节参数7.9.3 限定水平长轴关节参数7.9.4 限定手臂的关节参数7.9.5 关节的运动阻尼7.9.6 使用交互式逆向运动7.9.7 使用应用式逆向运动第8章 视频后期处理8.1 静帧合成8.1.1 Alpha通道8.1.2 Alpha通道的显示与后处理对话框8.1.3 加入合成事件8.1.4 运行视频后处理8.1.5 加入图像输出事件8.2 与其它软件配合使用8.2.1 图像处理软件的应用8.2.2 非线性编辑软件的使用第9章 造型设计9.1 茶几的制作9.1.1 茶几的造型9.1.2 茶几的材质设置9.1.3 茶几的整体调整与修改9.2 饮具的制作9.2.1 水杯的制作9.2.2 酒杯的制作9.2.3 茶壶的制作9.2.4 物体的组合第10章 场景设计10.1 钟楼的制作10.1.1 钟楼造型及其材质设置10.1.2 钟楼环境设置10.2 燃烧蜡烛的制作10.2.1 蜡烛火焰的造型及其材质设置10.2.2 蜡烛光晕的效果生成10.2.3 蜡烛体的造型及其材质设置10.2.4 光源设置附录 系统主菜单及工具图标说明1 3DS MAX系统主菜单说明1.1 File (文件) 下拉菜单1.2 Edit (编辑) 下拉菜单1.3 Tools (工具) 下拉菜单1.4 Group (组) 下拉菜单1.5 Views (视图) 下拉菜单1.6 Rendering (渲染) 下拉菜单1.7 Track View (轨迹窗) 下拉菜单1.8 Schematic (图示) 下拉菜单1.9 Customize (自定义) 下拉菜单1.10 MAXScript (MAX脚本) 下拉菜单1.11 Help (帮助) 下拉菜单2 工具栏3 状态行和提示行4 动画时间控制器5 导航图标



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>