第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 5入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115107435

10位ISBN编号：7115107432

出版时间：2002-12-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：雪茗斋电脑教育研究室

页数：412

字数：646000

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

本书对当今最为流行的三维图形软件--3ds max 5进行了全面的讲解和深入的剖析。
书中包括大量的实例，对讲述的理论知识加以实践。
本书理论介绍深入浅出、言简意赅，实例针对性强，操作步骤详细清楚。

本书作者中既有长期从事设计和教学工作的电脑美术专业人员，也有电脑技术专家，二者的结合确保了本书在美术和计算机两方面的学术正确性。

本书可作为各类培训班的教材，也适用于广大3ds max 5的自学者。

<<3ds max 5入门与提高>>

书籍目录

第1章 全新的3ds max 5 1 1.1 三维图形软件概述 2 1.1.1 计算机图形技术简介 2 1.1.2 矢量与位图 3 1.1.3 三维制作概述 3 1.1.4 各类三维图形软件概述 5 1.2 3ds max 5简介 7 1.2.1 3ds max的发展历史 7 1.2.2 3ds max 5的硬件需求 7 1.2.3 3ds max 5的应用领域 8 1.2.4 3ds max 5的新增特性 10 1.2.5 3ds max 5的安装 13 1.3 3ds max 5界面简介 17 1.3.1 概述 17 1.3.2 菜单栏 18 1.3.3 视图区 19 1.4 三维之路 22 1.4.1 技术与艺术 22 1.4.2 三维业界特点 22 1.4.3 制作流程 23 1.4.4 本书有关说明 23第2章 三维几何体 25 2.1 标准三维几何体 26 2.1.1 标准几何体的创建方法 26 2.1.2 长方体 27 2.1.3 球体 28 2.1.4 圆环 31 2.1.5 茶壶 33 2.1.6 其他基本三维模型 35 2.2 扩展三维模型 39 2.2.1 Hedra（多面体） 39 2.2.2 Chamfer Box（倒角长方体） 42 2.2.3 Tonus Knot（环形结） 43 2.2.4 RingWave（环形波） 45 2.2.5 Hose（软管） 47 2.2.6 圆柱类扩展几何体 49 2.2.7 其他扩展几何体 51 2.3 制作一个简单场景 52 2.3.1 底座 52 2.3.2 围栏 53 2.3.3 顶部 54 2.3.4 制作其他部件 56 2.3.5 存盘 56第3章 空间位相变换 59 3.1 名称和颜色 60 3.1.1 名称 60 3.1.2 颜色 60 3.2 选择 62 3.2.1 单选 62 3.2.2 区域选择 63 3.2.3 过滤器选择 63 3.2.4 按名称选择 64 3.2.5 命名选择框 65 3.2.6 组操作 65 3.3 移动、旋转和缩放 66 3.3.1 坐标系统 66 3.3.2 移动 68 3.3.3 旋转 70 3.3.4 缩放 71 3.4 复制 73 3.4.1 复制方式 73 3.4.2 手工复制方法 74 3.4.3 镜像 75 3.5 阵列变换 76 3.5.1 Array（阵列） 76 3.5.2 快照复制与空间工具 78 3.6 定位 79 3.6.1 网格 79 3.6.2 辅助工具 80 3.6.3 捕捉 83 3.7 对齐 85 3.7.1 普通对齐按钮 85 3.7.2 法线对齐 87 3.7.3 其他对齐方式 88 3.8 创建大厦模型 89 3.8.1 大厦主体 89 3.8.2 创建窗户 91 3.8.3 创建大厦的底部 93 3.8.4 创建细节 93第4章 编辑初步 95 4.1 编辑器操作 96 4.1.1 编辑器堆栈 96 4.1.2 编辑器工具 96 4.1.3 编辑器设置 97 4.1.4 编辑器的使用方法 98 4.2 参数编辑 99 4.2.1 Bend（弯曲） 99 4.2.2 Taper（渐变） 100 4.2.3 Twist（扭曲） 101 4.2.4 Noise（噪声） 103 4.2.5 Stretch（拉伸） 104 4.2.6 Squeeze（压榨） 106 4.2.7 Push（推动） 107 4.2.8 Relax（松弛） 108 4.2.9 Ripple（涟漪）与Wave（波浪） 109 4.2.10 Slice（切片） 111 4.2.11 Spherify（球体化） 113 4.2.12 Affect Region（起伏） 113 4.2.13 Lattice（网格化） 114 4.2.14 其他参数编辑器 116 4.3 FFD编辑器 116 4.3.1 FFD参数设置 117 4.3.2 编辑层次 118 4.3.3 编辑方法 119第5章 二维图形 123 5.1 创建二维图形 124 5.2 编辑二维图形 134第6章 从二维到三维 151 6.1 Extrude（挤压） 152 6.2 Lathe（旋绕） 154 6.3 螺旋桨发动机的制作 157 6.4 Loft（放样） 160 6.5 放样物体的编辑 165第7章 复合物体 173 7.1 Morph（变形） 174 7.2 Scatter（散布） 175 7.3 Conform（顺从） 180 7.4 Connect（连接） 183 7.5 Shape Merge（形体融合） 185 7.6 Boolean（布尔运算） 187 7.7 Terrain（地形） 190 7.8 Mesher（网格化） 193第8章 网格面编辑 195 8.1 网格面编辑 196 8.2 平滑编辑 203 8.3 系统优化 214第9章 Patch建模 219 9.1 Patch面片 220 9.2 雕塑法建模实例 226 9.3 Surface（蒙皮）建模方法 231第10章 NURBS建模 237 10.1 NURBS建模简介 238 10.2 NURBS曲线 239 10.3 NURBS 表面 243 10.4 NURBS 编辑 244 10.5 NURBS子对象的创建 252第11章 材质与贴图 265 11.1 材质基础 266 11.2 Maps（贴图） 278 11.3 贴图 281 11.4 贴图编辑器 292第12章 灯光与摄像机 301 12.1 灯光简介 302 12.2 标准灯光 304 12.3 大气效果 311 12.4 灯光的应用 316 12.5 光度灯 321 12.6 摄像机 326第13章 动画及路径控制 331 13.1 动画基础 332 13.2 Trajectories（轨迹） 337 13.3 轨迹编辑模式 344 13.4 动作控制器 352第14章 运动关系 361 14.1 层级 362 14.2 反向运动 366 14.3 Bone System（骨骼系统） 372第15章 粒子系统 377 15.1 粒子基础 378 15.2 Spray（喷射）与Snow（降雪） 379 15.3 Blizzard（暴雪） 383 15.4 其他粒子系统 392第16章 渲染与后期制作 399 16.1 渲染 400 16.2 Video Post（后期制作） 403 16.3 Event（事件） 405 16.4 特效滤镜 408

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