

<<飚三维 (中文版) >>

图书基本信息

书名：<<飚三维 (中文版) >>

13位ISBN编号：9787801728203

10位ISBN编号：7801728203

出版时间：2007-4

出版时间：中科希望(原希望电子)

作者：李宇宁

页数：394

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>

<<飚三维 (中文版) >>

内容概要

飚三维 3ds max 8完全学习手册是《飚三维》系列图书中最为经典的一本初学者指导手册,它最初的定位是辅助初学Max的用户能够迅速、快捷地掌握软件并能够将掌握的技术应用到实际工作中。

历经5年的不断升级、改版,飚三维 3ds max 8完全学习手册的内容不仅仅有了质的飞跃,而且将最初的这一宗旨反复地强调与强化。

这一点在新版本中尤为突出,书中案例在设计的美观程度上大幅度超过了以往的水准,新章节所讲的知识点是前面内容的扩展和延续,而且每一章的案例相对完整,尽量避免大型案例出现断层和跨越章节的现象,可以说每一个章节即是整体的一部分又会是一个完整的个体,读者在学习不同的章节内容时对建模、材质、灯光等内容都会有新的认识和了解。

因为相同的技术在实现不同类型的效果上会产生很大的差异和变化,将这些变化呈现给初学者,使其对所学的知识能够自由地运用。

这一特点读者会在对全书章节学习的过程中感受到。

另外,这样的安排和设置确保了全书实例的整体与连续性,再配合DVD光盘上的中文视频教学确保了读者的学习质量和效果。

飚三维 3ds max 8完全学习手册的升级完全根据Max软件的升级而进行的,其中的知识和结构以及讲解的内容都紧密配合软件的各项设置的改进而进行。

本书是该系列图书的最新版本,全书以中文版为基础进行讲解,对没有汉化的英文进行中英文注解(如动力学和粒子系统),并解释了书中所出现和未出现英文参数的解释和翻译。

随书配套光盘的内容为书中实例所需的部分场景模型文件和贴图及视频演示文件。

书籍目录

- 第1章 基础知识篇 1.1 什么是三维 1.2 它们能够做什么 1.3 颜色在三维模型中所起的作用 1.4 什么是初级 1.5 创作需要一种意境 1.6 三维的成像之本——复制 1.7 三维中的坐标概念 1.8 视图概念 1.9 本小结 1.10 思考题 第2章 三维的动画概念 2.1 动画概念 2.2 动画的广度 2.3 动画的原理 2.4 关键帧概念 2.5 动画的时间 2.6 动画的实现 2.7 动画的种类 第3章 全局预览篇 3.1 3ds max 8主界面 3.2 启动3ds max 3.3 选择更为漂亮的图标设计 3.4 通过屏幕菜单来完成命令的选择操作 3.5 熟悉系统的常规操作习惯 3.6 多种界面配色方案 3.7 灵活的参数面板 3.8 修改命令面板 3.9 灵活的视图区控制 第4章 主菜单 4.1 3ds max 8主菜单 第5章 命令面板扫描 5.1 3ds max 8的核心工作区——命令面板 5.2 (创建)命令面板 第6章 多边形建模篇 6.1 多边形建模基础案例——茶壶 6.2 多边形建模初级案例——闹钟 6.3 多边形建模中级案例——单车模型 6.4 多边形建模高级案例——角色人头模型 6.5 本章小节 6.6 思考题 第7章 LOFT、SURFACE建模篇 7.1 使用放样制作热气球 7.2 SURFACE初级教程——滑板 7.3 SURFACE高级教程——恐龙 7.4 本章小节 7.5 思考题 第8章 NURBS建模篇 8.1 NURBS初级教案——保龄球 8.2 NURBS中级教案——显示器 8.3 NURBS高级教案——生物模型 蚂蚁的制作过程 8.4 本章小结 8.5 思考题 第9章 材质与灯光基础篇 9.1 材质、贴图和材质编辑器 9.2 材质初级案例——大理石 9.3 材质初级案例——麻布 9.4 材质中级案例——多维/子材质 9.5 材质中级案例——地毯材质 9.6 材质中级案例——金属材料 9.7 材质高级案例——高原雪域的美丽效果 9.8 本章小结 9.9 思考题 第10章 动画篇之IK 10.1 IK基础动画——骨骼拉伸变形 10.2 IK初级动画——骨骼搬运砖瓦 10.3 IK中级动画——腿部骨骼的创建与连接 10.4 IK高级动画案例之一——章鱼爬行动画 10.5 IK高级动画案例之二——面部表情动画 10.6 本章小结 10.7 思考题 第11章 动画篇之CS 第12章 动力学篇 第13章 粒子系统篇 第14章 新功能篇之布料 第15章 新功能篇之布料 第16章 综合实例篇之艺术长廊 第17章 综合实例篇之庭院深深 电子书目录
- 第1章 三维概念 1.1 什么是三维 1.2 它们能够做什么 1.3 颜色在三维模型中所起的作用 1.4 创作需要一种意境 1.5 3ds max软件的常见问题 1.6 本章小结 1.7 思考题 第2章 三维理论与实践 2.1 贴图 2.2 叶子的基本模型 2.3 基本模型的构建 2.4 视图概念 2.5 三维的成像之本——复制 2.6 三维中的坐标概念 2.7 真实感的原理 2.8 造型手段 2.9 次级物体操作概念 2.10 功能参数化 2.11 独具特点的编辑命令 2.12 命令实现的前提 2.13 三维成像 2.14 模型之间的加减运算 2.15 Surface建模技术 2.16 结构化概念 2.17 贴图的师兄弟——纹理 2.18 材质的功用 2.19 结构还原 2.20 方体万能 2.21 尺寸问题 2.22 轨迹镜像技术 2.23 本章小结 2.24 思考题 第3章 三维的动画概念 3.1 动画概念 3.2 动画的广度 3.3 动画的原理 3.4 关键帧概念 3.5 动画的时间 3.6 动画的实现 3.7 动画的种类 3.8 骨骼 3.9 蒙皮 3.10 层级的概念 3.11 正向动力学 3.12 反向动力学 3.13 IK原理 3.14 辅助物体 3.15 父子概念 3.16 绑定 3.17 动画控制器 3.18 对象 3.19 脚本 3.20 插件开发的平台 第4章 mental ray渲染器 4.1 mental ray 渲染器详解 4.2 实现真实质感的场景 4.3 表现力惊人的mental ray金属材料 4.4 mental ray 在建筑效果图方面的应用 4.5 游戏场景与mental ray的反射焦散特性 4.6 mental ray的折射焦散特性 4.7 mental ray的景深效果在照片级效果图中的应用 4.8 本章小结 4.9 思考题 第5章 粒子系统与动力学 5.1 图形界面的改进 5.2 全新的粒子特效制作系统 第6章 3ds max全局预览 6.1 3ds max主界面 6.2 启动3ds max 6.3 选择更为漂亮的图标设计 6.4 通过屏幕菜单来完成命令的选择操作 6.5 熟悉系统的常规操作习惯 6.6 多种界面配色方案 6.7 渐变色的骨骼系统 6.8 灵活的参数面板 6.9 来自3ds max 建模方面的报告 6.10 3ds max的贴图方式 6.11 3ds max启动命令行参数 6.12 修改命令面板 6.13 灵活的视图区控制 (Viewport) 6.14 视图控制命令的使用方法 6.15 3ds max中的特殊控制 6.16 方便快捷的右键菜单 6.17 改变3ds max的设置 6.18 使用移动、放缩、旋转命令 6.19 3ds max的特性 6.20 本章小结 6.21 思考题 第7章 3ds max主菜单 7.1 File Menu (文件菜单) 7.2 Edit Menu (编辑菜单) 7.3 Tools Menu (工具) 菜单 7.4 Group Menu (组) 菜单 7.5 View Menu (视图菜单) 7.6 Create Menu (创建菜单) 7.7 Modifiers Menu (修改命令菜单) 7.8 Character Menu (角色菜单) 7.9 reactor (动力学) 菜单 7.10 Animation Menu (动画菜单) 7.11 Graph Editors Menu (图解编辑器菜单) 7.12 Rendering Menu (渲染菜单) 7.13 Customize Menu (自定义菜单) 7.14 MAXScript Menu (MAX脚本语言菜单) 7.15 Help Menu (帮助菜单) 7.16 Toolbar (工具面板)

7.17 本章小结 7.18 思考题 第8章 命令面板扫描 8.1 Create Panel (创建命令面板) 8.2 Modify Panel (修改命令面板) 8.3 Hierarchy Panel (层级命令面板) 8.4 Motion Panel (运动命令面板) 8.5 Display Panel (显示命令面板) 8.6 Utilities Panel (实用程序命令面板) 8.7 本章小结 8.8 思考题 第9章 NURBS制作的蚂蚁 9.1 建造蚂蚁的尾部 9.2 蚂蚁的腹部 9.3 头部 9.4 触角 9.5 蚂蚁的牙齿 9.6 蚂蚁的眼睛 9.7 蚂蚁腿部模型的制作 9.8 完成蚂蚁模型 表现叠影的虚幻空间效果 9.10 本章小结 9.11 思考题

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>