

图书基本信息

书名：<<3ds Max2011标准教程·案例实战篇>>

13位ISBN编号：9787030314932

10位ISBN编号：703031493X

出版时间：2011-9

出版时间：科学

作者：陈红娟//彭国华

页数：328

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

《3ds Max2011标准教程》是一本帮助零基础读者扎实而快速掌握3ds Max知识和案例实践的标准教程。

本书编者从多年的三维动画教学和实践出发,按照初学者接受知识的难易程度,由浅入深地布局本书内容,并辅以案例实践,通俗易懂地介绍了三维动画的基础知识、3ds Max 2011的基础知识、初级建模方法、中级建模方法、高级建模方法、材质、灯光以及3ds Max 2011在三维动画领域的应用——静帧艺术场景表现、游戏武器与道具的材质表现、Q版游戏场景与角色表现。

本书作为3ds Max 2011的动画基础培训教程,既全面又具有一定难度,读者按照本书案例进行训练,可以对3ds Max 2011架构、动画制作基础有一个系统而全面的认识,达到国内中高级培训班水平,为以后从事影视片头动画、建筑漫游动画、角色动画、游戏制作等专业方向打下坚实的基础。

为方便读者学习,本书还配备了1DVD多媒体教学光盘,内含与书中内容同步的教学视频(长达400分钟),PPT演示文档,书中素材与最终效果文件,案例赏析文档,3ds Max中英文对照表等。

《3ds Max2011标准教程》适合作为全国艺术类院校或培训学校动画专业、环境艺术设计专业等相关专业的教材,也适合三维动画的初学者作为自学参考教程。  
本书由陈红娟,彭国华编著。

## 书籍目录

## 第1章 三维动画概述

- 1.1 三维动画的发展历程
  - 1.1.1 国外三维动画的发展历程
  - 1.1.2 国内三维动画的发展历程
- 1.2 国内三维动画应用的主要方向
  - 1.2.1 建筑表现与漫游动画
  - 1.2.2 影视广告与栏目包装
  - 1.2.3 动画短片的制作
  - 1.2.4 游戏的制作
- 1.3 三维动画的制作流程
- 1.4 本章小结
- 1.5 习题

## 第2章 3ds Max 2011的基础知识

- 2.1 视图操作
  - 2.1.1 3ds Max的工作界面
  - 2.1.2 三维物体的显示方式
  - 2.1.3 视图的布局与设置
  - 2.1.4 视图背景
  - 2.1.5 物体的隐藏与冻结
- 2.2 工具栏中的主要工具
  - 2.2.1 撤销与重做工具
  - 2.2.2 链接工具
  - 2.2.3 选择与变换工具
  - 2.2.4 角度捕捉工具
  - 2.2.5 镜像与对齐工具
  - 2.2.6 材质与渲染工具
  - 2.2.7 视图控制工具
- 2.3 菜单栏中的常用命令
- 2.4 本章小结
- 2.5 习题

## 第3章 3ds Max的建模方法与思路

- 3.1 3ds Max建模方法概述
- 3.2 建模方式的分类
  - 3.2.1 Polygon建模
  - 3.2.2 NURBS建模
  - 3.2.3 Patch建模
- 3.3 3ds Max基础建模
  - 3.3.1 基本几何体建模
  - 3.3.2 扩展几何体建模
  - 3.3.3 二维建模
  - 3.3.4 复制建模
- 3.4 3ds Max基础建模实例1——手推车
  - 3.4.1 创建手推车车轮模型
  - 3.4.2 创建手推车车身模型
  - 3.4.3 渲染手推车模型

### 3.5 3ds Max基础建模实例2——钟表

#### 3.5.1 改变物体轴心

#### 3.5.2 设置角度捕捉的度数

#### 3.5.3 制作表盘上的时间文字模型

### 3.6 本章小结

### 3.7 习题与上机操作

## 第4章 3ds Max初级建模——修改建模

### 4.1 修改建模概述

### 4.2 修改二维几何体

#### 4.2.1 Edit Spline编辑样条线

#### 4.2.2 Extrude挤出成型

#### 4.2.3 Lathe车削成型

#### 4.2.4 Bevel文字与标志的倒角

#### 4.2.5 Bevel Profile轮廓倒角

### 4.3 修改三维几何体

#### 4.3.1 Bend弯曲

#### 4.3.2 Taper锥化

#### 4.3.3 Twist扭曲

#### 4.3.4 Spherify球形化

#### 4.3.5 Lattice结构线框

#### 4.3.6 Slice切片

#### 4.3.7 FFD变形工具

#### 4.3.8 Melt融化

#### 4.3.9 Noise噪波

### 4.4 本章小结

### 4.5 习题与上机操作

## 第5章 3ds Max初级建模实例——创建采矿场与联盟基地模型

### 5.1 建模思路分析

### 5.2 红色警戒采矿场模型

#### 5.2.1 创建采矿场烟囱模型

#### 5.2.2 创建烟囱中间的装置物体模型

#### 5.2.3 创建采矿场底座与前端传送带装置模型

#### 5.2.4 采矿场后部模型

#### 5.2.5 对采矿场模型进行渲染

### 5.3 红色警戒盟军基地模型

#### 5.3.1 创建基地主体模型

#### 5.3.2 创建驱动装置模型

#### 5.3.3 创建前台机械臂模型

#### 5.3.4 对盟军基地模型进行渲染

### 5.4 本章小结

### 5.5 习题与上机操作

## 第6章 3ds Max中级建模——复合几何建模

### 6.1 复合几何体建模概述

### 6.2 Loft放样建模

#### 6.2.1 放样建模要素分析

#### 6.2.2 放样制作罗马柱

### 6.3 Boolean布尔运算

## 6.4 其他复合几何体建模工具

### 6.4.1 Morph变形与Scatter散布

### 6.4.2 Conform一致与Connect连接

### 6.4.3 BlobMesh水滴网格

### 6.4.4 ShapeMerge图形合并

### 6.4.5 Terrain地形与Mesher网格化

## 6.5 复合几何体的新增工具

### 6.5.1 ProBoolean超级布尔

### 6.5.2 ProCutter超级切割

## 6.6 本章小结

## 6.7 习题与上机操作

## 第7章 3ds Max中级建模实例——创建天启坦克与火车机车模型

### 7.1 红色警戒天启坦克模型

#### 7.1.1 创建坦克机体模型

#### 7.1.2 创建旋转炮塔模型

#### 7.1.3 创建坦克前端拆除装置模型

#### 7.1.4 创建坦克的履带部分模型

#### 7.1.5 创建坦克的细节零件模型

#### 7.1.6 对天启坦克进行渲染

### 7.2 蒸汽火车机车模型

#### 7.2.1 整体的建模思路

#### 7.2.2 制作流程

## 7.3 本章小结

## 7.4 习题与上机操作

## 第8章 3ds Max高级建模——多边形建模技术

### 8.1 编辑多边形高级建模工具详解

#### 8.1.1 多边形建模的工作流程

#### 8.1.2 Edit Mesh编辑网格工具

#### 8.1.3 Edit Poly编辑多边形工具

#### 8.1.4 MeshSmooth网格平滑工具

### 8.2 多边形建模实例

#### 8.2.1 实例1——使用Edit Mesh制作足球模型

#### 8.2.2 实例2——使用Edit Mesh制作篮球模型

## 8.3 本章小结

## 8.4 习题与上机操作

## 第9章 3ds Max高级建模实例——创建合金弹头坦克模型

### 9.1 合金弹头坦克模型

#### 9.1.1 创建坦克炮塔模型

#### 9.1.2 创建坦克炮身模型

#### 9.1.3 创建坦克车轮履带

### 9.2 高级建模的其他应用

## 9.3 本章小结

## 9.4 习题与上机操作

## 第10章 3ds Max材质基础

### 10.1 材质编辑器简介

#### 10.1.1 材质编辑器的打开方法

#### 10.1.2 为物体赋予材质

- 10.1.3 材质样本窗口
- 10.1.4 材质编辑器的工具栏
- 10.1.5 明暗生成器
- 10.2 材质贴图基础知识
  - 10.2.1 背景贴图
  - 10.2.2 表面纹理贴图
  - 10.2.3 凹凸贴图
  - 10.2.4 反射贴图
  - 10.2.5 透明贴图
  - 10.2.6 贴图坐标修改器
  - 10.2.7 折射贴图
- 10.3 本章小结
- 10.4 习题与上机操作
- 第11章 3ds Max灯光与摄像机
  - 11.1 灯光的种类与创建
  - 11.2 灯光参数详解
    - 11.2.1 灯光的阴影
    - 11.2.2 聚光灯和泛光灯的衰减
    - 11.2.3 灯光的引入与排除
    - 11.2.4 聚光灯的光束衰减和形状
    - 11.2.5 阴影的色彩和密度
    - 11.2.6 Shadow Map阴影贴图的细化
  - 11.3 摄像机
  - 11.4 本章小结
  - 11.5 习题与上机操作
- 第12章 静帧艺术场景表现实例
  - 12.1 制作桌面场景
  - 12.2 制作艺术场景——木偶的故事
    - 12.2.1 创建木偶模型
    - 12.2.2 创建场景模型
    - 12.2.3 使用UV展开模型
    - 12.2.4 模型贴图的绘制
    - 12.2.5 后期处理
  - 12.3 本章小结
  - 12.4 习题与上机操作
- 第13章 游戏武器与道具的材质表现
  - 13.1 Unwarp UVW贴图展开技术
  - 13.2 制作游戏道具——书包
    - 13.2.1 模型的UV展开与导出
    - 13.2.2 绘制材质贴图
    - 13.2.3 赋予纹理贴图
  - 13.3 制作游戏武器——战斧
    - 13.3.1 创建战斧模型
    - 13.3.2 为战斧模型进行渲染
    - 13.3.3 使用UV展开战斧模型
    - 13.3.4 绘制战斧贴图材质
    - 13.3.5 绘制战斧贴图

13.3.6 对战斧模型进行渲染

13.4 本章小结

13.5 习题与上机操作

第14章 Q版游戏场景与角色表现

14.1 小软件——Unfold 3D的贴图展开技术

14.2 使用BodyPaint 3D绘制茶壶的纹理

14.3 制作Q版游戏场景——武器店

14.3.1 创建Q版游戏场景模型

14.3.2 拆分与整理模型UV

14.3.3 模型贴图的绘制

14.3.4 对Q版游戏场景进行渲染

14.4 贴图绘制Q版卡通角色——喜羊羊与灰太狼

14.4.1 导出模型的UV贴图

14.4.2 使用Photoshop绘制UV贴图

14.4.3 为制作的模型赋予贴图

14.5 贴图绘制“花木兰”游戏中的角色

14.5.1 展开角色模型UV

14.5.2 整理角色模型UV

14.5.3 绘制角色模型贴图

14.6 本章小结

14.7 习题与上机操作

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

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>