

<<中文版3ds Max 2011基础与项>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2011基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787030339485

10位ISBN编号：7030339487

出版时间：2012-6

出版单位：科学出版社

作者：文东，等 编

页数：340

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>

<<中文版3ds Max 2011基础与项>>

内容概要

《中文版3ds Max 2011基础与项目实训（附DVD光盘1张）》完全针对零基础读者而编写，是初学者快速且全面掌握3ds Max 2011的理想教程。

在结构上分为三大部分：一是3ds Max三维设计基础；二是项目的实现过程；三是课程设计。全书共分12章，涵盖了3ds Max 2011的基础入门、基础模型的创建与编辑、对象的基本操作与编辑、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、动画制作、项目实训——常用三维文字的制作、项目实训——工装效果图的制作、项目实训——星空的制作、项目实训——电视栏目片头的制作和课程设计等内容。

本书配有多媒体教学光盘（1DVD），内容包括33小节长达350分钟的高清视频教学课程（.mp4）和书中全部实例的素材文件与最终效果文件。

为方便教学，本书特为用书教师提供了与书中内容同步的电子课件、3ds Max学习资源，用书教师可发送E-mail至bookservice@126.com免费获取。

本书特别适合应用型本科、示范性高职高专和计算机培训学校作为教材使用，也非常适合动画制作从业人员和学员学习。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011的基础入门1.1 3ds Max概述1.2 3ds Max的应用1.2.1 影视特效制作1.2.2 游戏开发1.2.3 广告(企业动画)1.2.4 媒体、影视娱乐1.2.5 建筑装饰1.2.6 医疗卫生1.2.7 生物化学工程1.3 3ds Max 2011的工作界面1.3.1 菜单栏1.3.2 工具栏1.3.3 命令面板1.3.4 视图控制区1.3.5 状态栏与提示栏1.3.6 视图区1.3.7 动画控制区1.4 文件操作1.4.1 打开文件1.4.2 保存文件1.4.3 合并文件1.4.4 导入、导出文件1.4.5 重新设置文件1.5 单位设置1.6 视图操作1.6.1 选择视图1.6.2 控制视图1.7 自定义3ds Max 2011的工作界面1.7.1 设置工具栏1.7.2 设置快捷键1.7.3 设置界面颜色1.8 捕捉工具1.8.1 捕捉与栅格设置1.8.2 空间捕捉1.8.3 角度捕捉1.8.4 百分比捕捉1.9 课后练习与上机操作第2章 基础模型的创建与编辑2.1 认识三维模型2.2 几何体创建时的调整2.2.1 确定几何体创建的工具2.2.2 对象名称和颜色2.2.3 精确创建2.2.4 修改参数2.3 创建标准基本体2.3.1 创建长方体2.3.2 创建圆柱体2.3.3 创建球体2.3.4 创建管状体2.3.5 创建茶壶2.4 创建扩展基本体2.4.1 创建切角长方体2.4.2 创建切角圆柱体2.4.3 创建胶囊2.4.4 创建棱柱2.4.5 创建软管2.4.6 创建异面体2.4.7 创建环形波2.4.8 创建环形结2.5 编辑修改器堆栈的使用2.5.1 堆栈的基本功能及使用2.5.2 塌陷堆栈2.6 二维建模的意义2.7 创建二维图形2.7.1 创建线2.7.2 创建矩形2.7.3 创建圆形2.7.4 创建椭圆2.7.5 创建星形2.7.6 创建螺旋线2.7.7 创建文字2.8 建立二维复合型2.9 二维编辑修改器--编辑样条线2.9.1 修改【顶点】选择集2.9.2 修改【分段】选择集2.9.3 修改【样条线】选择集2.10 其他几何体2.10.1 楼梯2.10.2 门2.10.3 窗2.10.4 AEC扩展2.11 上机实训2.11.1 上机实训1--倒角文字2.11.2 上机实训2--画框2.11.3 上机实训3--蚊香2.11.4 上机实训4--茶几2.12 课后练习与上机操作第3章 对象的基本操作与编辑3.1 对象的选择3.1.1 用鼠标直接选择3.1.2 按名称选择3.1.3 用选择区域工具选择3.2 对象的变换3.2.1 移动对象3.2.2 旋转对象3.2.3 缩放对象3.2.4 变换对象的轴3.2.5 精确的变换3.2.6 对齐对象3.3 对象的复制3.3.1 使用【克隆】命令3.3.2 配合Shift键拖动3.3.3 使用【镜像】命令3.3.4 使用【阵列】命令3.3.5 使用【快照】复制3.3.6 使用【间隔工具】复制3.4 对象的成组3.4.1 创建与分解组3.4.2 打开与关闭组3.5 对象的链接3.5.1 父体、子体和根的关系3.5.2 构建对象间的链接3.5.3 解除链接对象3.5.4 查看链接的层次关系3.6 设置对象的属性3.6.1 查看对象的基本信息3.6.2 设置对象的渲染属性3.6.3 启动运动模糊效果3.6.4 设置对象的交互性3.7 编辑修改器3.7.1 挤出修改器3.7.2 车削修改器3.7.3 倒角修改器3.7.4 弯曲修改器3.7.5 倒角剖面修改器3.7.6 晶格修改器3.7.7 噪波修改器3.7.8 拉伸修改器3.7.9 FFD编辑修改器3.7.10 网格平滑修改器3.7.11 扭曲修改器3.8 复合对象工具3.8.1 布尔运算3.8.2 放样3.9 上机实训3.9.1 上机实训1--办公桌3.9.2 上机实训2--螺旋楼梯3.9.3 上机实训3--时尚挂钟3.10 课后练习与上机操作第4章 高级建模4.1 网格建模编辑修改器4.1.1 【顶点】层级4.1.2 【边】层级4.1.3 【面】层级4.1.4 【元素】层级4.2 多边形建模4.2.1 【顶点】层级4.2.2 【边】层级4.2.3 【边界】层级4.2.4 【多边形】和【元素】层级4.3 创建NURBS模型4.3.1 创建NURBS曲线4.3.2 创建NURBS曲面4.3.3 修改NURBS曲面4.4 NURBS工具箱的应用4.4.1 创建变换曲面和偏移曲面4.4.2 创建混合曲面4.4.3 创建挤出曲面4.4.4 创建车削曲面4.4.5 创建U向放样曲面4.4.6 创建封口曲面4.4.7 创建单轨扫描曲面和双轨扫描曲面4.5 上机实训4.5.1 上机实训1--沙发靠枕4.5.2 上机实训2--苹果4.5.3 上机实训3--休闲座椅4.5.4 上机实训4--铜钱4.6 课后练习与上机操作第5章 材质与贴图5.1 材质编辑器5.1.1 材质概述5.1.2 材质编辑器简介5.1.3 材质编辑器的界面5.1.4 将材质指定到对象上5.2 基本材质的参数设置5.2.1 明暗器基本参数5.2.2 Blinn基本参数5.2.3 【金属基本参数】卷展栏5.2.4 【Phong基本参数】卷展栏5.3 贴图通道5.3.1 漫反射颜色贴图通道5.3.2 不透明度贴图通道5.3.3 凹凸贴图通道5.3.4 反射贴图通道5.4 贴图类型5.4.1 位图贴图5.4.2 平铺贴图5.4.3 三色渐变贴图5.4.4 噪波贴图5.4.5 混合贴图5.4.6 合成贴图5.4.7 光线跟踪贴图5.5 上机实训5.5.1 上机实训1--皮质材质5.5.2 上机实训2--瓷器材质5.5.3 上机实训3--多维/子对象材质5.5.4 上机实训4--不锈钢金属材质5.5.5 上机实训5--木纹材质5.5.6 上机实训6--地面反射材质5.5.7 上机实训7--玻璃材质5.6 课后练习与上机操作第6章 灯光与摄影机6.1 灯光的基础知识6.2 灯光的类型6.2.1 泛光灯6.2.2 聚光灯6.3 摄影机6.4 上机实训6.4.1 上机实训1--摄影机与灯光阴影6.4.2 上机实训2--静物灯光6.4.3 上机实训3--文字体积光标版6.5 课后练习与上机操作第7章 动画制作7.1 动画的概念及分类7.2 制作基本动画7.3 粒子系统7.3.1 超级喷射7.3.2 喷射7.3.3 粒子阵列7.4 上机实训7.4.1 上机实训1--喷射粒子系统的下雨7.4.2 上机实训2--粒子系统的飘雪7.4.3 上机实训3--太阳的耀斑7.4.4 上机实训4--

闪烁的星光7.4.5 上机实训5--粒子系统的礼花7.4.6 上机实训6--翻开的书7.5 课后练习与上机操作第8章 项目实训--常用三维文字的制作8.1 玻璃文字8.1.1 创建文本8.1.2 创建摄影机8.2 金属文字8.3 浮雕文字8.3.1 创建文本及边框8.3.2 设置材质8.3.3 创建摄影机8.4 砂砾金文字8.4.1 创建文本及边框8.4.2 设置材质8.4.3 创建摄影机8.4.4 创建灯光8.5 光影文字8.5.1 创建文本8.5.2 制作光影8.5.3 创建动画8.5.4 设置背景第9章 项目实训--工装效果图的制作9.1 建模9.1.1 地面的表现9.1.2 墙体的表现9.1.3 顶的表现9.2 添加饰物9.3 创建灯光并输出图像9.4 后期制作第10章 项目实训--星空的制作10.1 配置动画时间10.2 设置星空背景10.3 模拟银河效果10.4 制作地球10.5 模拟月亮效果10.6 创建摄影机10.7 制作地球周围的云层10.8 模拟转动的地球10.9 设置发光气体10.10 模拟太阳的灯光10.11 渲染输出第11章 项目实训--电视栏目片头的制作11.1 场景的构建11.1.1 配置动画时间11.1.2 创建标志和标题11.2 设置动画11.2.1 设置标志和标题动画11.2.2 创建摄影机动画11.2.3 绘制直线并为其设置动画11.2.4 创建背景动画11.2.5 创建辅助点并设置动画11.3 设置场景事件11.3.1 添加事件11.3.2 设置图像过滤事件11.4 渲染输出第12章 课程设计12.1 制作石桥效果12.2 制作卡通QQ造型12.3 制作古堡烛火效果附录 习题参考答案

<<中文版3ds Max 2011基础与项>>

编辑推荐

计算机操作技能与项目实训示范性教程 由Autodesk教学专家和资深三维设计师联袂策划和编写 将知识点注入实例应用中，注重实训与基础的有机结合，降低3ds Max的学习曲线，提高学习效果 40个上机实训 + 10个综合项目实训 + 3大课程设计，将三维设计的知识和应用融会贯通 超值随书配盘（1DVD）+ 多媒体教学资源包，充分满足自学和教学需求

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>