

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787111365815

10位ISBN编号：711136581X

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈超，张敏 主编

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>

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 内容概要

本书按照模块化教学的方式进行编写，共分6大模块，内容包括：认识3ds Max 2009，基础建模，高级建模，材质与贴图，灯光与环境，动画基础。

每个模块都选用2到3个实例任务，按“任务描述 相关知识 实现方法 任务小结”的步骤进行讲解，为了巩固所学的模块的相关知识，以“任务拓展”的方式进一步介绍难度更大的技巧，最后通过“模块小结”对本模块内容进行总结。

本书定位明确、内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性，适合作为高职院校艺术类或非艺术类专业教材，也可作为相关专业工作者的参考书。

为方便教学，本书配备电子课件等教学资源。  
凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网免费下载。

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 书籍目录

出版说明

前言

模块一 认识3ds Max 2010

任务1 3ds Max 2010的安装

任务2 3ds Max 2010的操作界面简介

模块小结

练习与测试一

模块二 基础建模

任务1 客厅框架

任务2 真皮沙发

任务拓展

模块小结

练习与测试二

项目实战

模块三 高级建模

任务1 窗帘

任务2 方形玻璃台

任务3 落地灯

任务拓展

模块小结

练习与测试三

项目实战

模块四 材质与贴图

任务1 客厅材质

任务2 玻璃材质

任务3 复合材质

任务拓展

模块小结

练习与测试四

项目实战

模块五 灯光与环境

任务1 创建灯光

任务2 设置环境

任务拓展

模块小结

练习与测试五

项目实战

模块六 动画基础

任务1 摆动的挂钟

任务2 室内漫游

任务拓展

模块小结

练习与测试六

项目实战

参考文献



## <<3ds Max动画制作基础>>

### 章节摘录

版权页：插图：天光在标准灯光中是比较特殊的一种灯光，主要用于模拟自然光线，能表现全局光照的效果。

在真实世界中，由于空气中的灰尘等介质，即使阳光照不到的地方也不会觉得暗，物体也能够看到，但在3dsMax2010中，光线就好像在真空中一样，光照不到的地方是黑暗的，所以在创建灯光时，一定要让光照射在物体上。

天光可以不考虑位置和角度，在视图中任意位置创建，都会有自然光的效果。

下面先介绍天光的参数。

启用：用于打开或关闭天光。

勾选该复选框，将在阴影和渲染计算的过程中利用天光来照亮场景。

倍增：通过指定一个正值或负值来放大或缩小灯光的强度。

1) “天空颜色”选项组。

使用场景环境：选中该选项，将利用“环境和效果”对话框中的环境设置来设定灯光的颜色。

只有当“光线跟踪”处于激活状态时该设置才有效。

天空颜色：选中该选项，可通过单击颜色样本框以显示“颜色选择器”对话框，并从中选择天光的颜色，一般使用天光保持默认的颜色即可。

贴图：可利用贴图来影响天光的颜色。

该复选框用于控制是否激活贴图，右侧的微调器用于设置使用贴图的百分比，小于100%时，贴图颜色将与天空颜色混合，“None”按钮用于指定一个贴图。

只有当“光线跟踪”处于激活状态时贴图才有效。

2) “渲染”选项组。

投射阴影：勾选该复选框时，天光可以投射阴影，默认是关闭的。

每采样光线数：设置用于计算照射到场景中给定点上的天光的光线数量，默认值为20。

光线偏移：设置对象可以在场景中给定点上投射阴影的最小距离。

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 编辑推荐

《3ds Max动画制作基础》是高等职业教育模块式教学改革规划教材之一。

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 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>