

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115258748

10位ISBN编号：7115258740

出版时间：2011-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：老虎工作室 编著

页数：293

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

本书系统地介绍了3ds Max 2011中文版的基本功能及用3ds Max创建三维模型、制作三维效果图、制作三维动画和制作特效的方法和操作技巧。在内容编排上充分考虑初学者的学习特点，由浅入深、循序渐进，突出了知识点的讲解及上机实战操作这两个方面的内容。

全书共10章，主要内容包括3ds Max 2011设计概述、制作基本体建模、修改器建模、高级建模、材质与贴图、灯光及其应用、摄影机、环境特效和渲染、动画制作基础、高级动画制作、动画设计综合训练等知识点。在讲解基础知识的同时，配有精心设计的典型案例，章末还安排了实训环节。

本书内容系统、层次清晰、实用性强，可供各类3ds Max培训班作为教材使用，也可供工程技术人员及高等院校的学生自学参考。

书籍目录

- 第1章 3ds Max 2011设计概述
 - 1.1 认识3ds Max 2011
 - 1.2 使用3ds Max 2011——制作“阅兵场景”
 - 1.3 课堂实训
- 第2章 基本体建模
 - 2.1 基本体建模基本方法
 - 2.1.1 创建基本体
 - 2.1.2 组合基本体
 - 2.1.3 创建建筑对象
 - 2.2 范例解析——制作“精美小屋”
 - 2.3 课堂实训
- 第3章 修改器建模
 - 3.1 修改器建模的基本方法
 - 3.1.1 修改器的使用方法
 - 3.1.2 常用的修改器
 - 3.2 范例解析
 - 3.2.1 范例1——制作“古董汽车车轮”
 - 3.2.2 范例2——制作“冰激凌”
 - 3.2.3 范例3——制作“橄榄球护具”
 - 3.3 课堂实训
 - 3.3.1 实训1——制作“蘑菇”
 - 3.3.2 实训2——制作“草帽”
- 第4章 高级建模
 - 4.1 复合建模
 - 4.1.1 复合建模原理
 - 4.1.2 范例解析——制作“百合花”
 - 4.2 NURBS建模
 - 4.2.1 NURBS建模原理
 - 4.2.2 范例解析——制作“苹果”
 - 4.3 表面建模
 - 4.3.1 表面建模原理
 - 4.3.2 范例解析——制作“椅子”
 - 4.4 课堂实训
 - 4.4.1 实训1——制作“节能灯”
 - 4.4.2 实训2——制作“高尔夫球”
- 第5章 材质与贴图
 - 5.1 材质
 - 5.1.1 材质编辑器
 - 5.1.2 调配基本材质
 - 5.2 贴图
 - 5.2.1 贴图基础
 - 5.2.2 贴图坐标
 - 5.2.3 贴图通道
 - 5.3 范例解析
 - 5.3.1 范例1——制作“房间一角”

- 5.3.2 范例2——制作“香烟盒”
- 5.4 课堂实训
 - 5.4.1 实训1——制作窗外环境效果
 - 5.4.2 实训2——制作“中国结”
- 第6章 灯光及其应用
 - 6.1 标准灯光和光度学灯光
 - 6.1.1 标准灯光的种类和用途
 - 6.1.2 标准灯光通用参数
 - 6.1.3 灯光的阴影参数
 - 6.1.4 光度学灯光
 - 6.2 范例解析
 - 6.2.1 范例1——制作“书桌上的温馨”
 - 6.2.2 范例2——制作“夜幕降临”
 - 6.3 课堂实训
- 第7章 摄影机、环境特效和渲染
 - 7.1 摄影机
 - 7.1.1 摄影机的种类和用途
 - 7.1.2 范例解析——制作“餐桌上的静物”
 - 7.2 环境和特效
 - 7.2.1 环境和特效的使用
 - 7.2.2 范例解析——制作“游戏场景”
 - 7.3 渲染
 - 7.3.1 使用渲染器
 - 7.3.2 范例解析——制作“水晶手镯”
 - 7.4 课堂实训
- 第8章 动画制作基础
 - 8.1 动画制作基本工具
 - 8.1.1 动画制作基础知识
 - 8.1.2 创建动画的基本方法
 - 8.1.3 编辑关键帧
 - 8.1.4 使用轨迹视图
 - 8.1.5 轴点在动画中的应用
 - 8.1.6 创建约束动画
 - 8.2 范例解析
 - 8.2.1 范例1——制作“碧波荡漾”
 - 8.2.2 范例2——制作“开卷有益”
 - 8.3 课堂实训
- 第9章 高级动画制作
 - 9.1 Reactor及其应用
 - 9.1.1 使用Reactor制作动力学动画
 - 9.1.2 范例解析——制作“小球与画布”
 - 9.2 粒子系统和空间扭曲
 - 9.2.1 使用粒子系统和空间扭曲
 - 9.2.2 范例解析——制作“涓涓细流”
 - 9.3 Biped骨骼动画
 - 9.3.1 Biped骨骼的使用
 - 9.3.2 范例解析——制作“足迹动画”

9.4 课堂实训

第10章 动画设计综合训练

10.1 范例解析1——制作“动态的风景”

10.2 范例解析2——制作“飞流直下”

10.3 范例解析3——制作“窗帘飘动”

10.4 课堂实训

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>