

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

出版单位：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>