

<<3ds max艺术设计教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max艺术设计教程>>

13位ISBN编号：9787302260004

10位ISBN编号：7302260001

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：翟淑光，陈新宇，邓晓新 编著

页数：319

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艺术设计教程>>

内容概要

3ds max是目前计算机应用领域中深受欢迎的三维作品制作软件之一。

本书以实例教学的方式，介绍了3ds max

2009各方面的特点、功能、使用方法和技巧。

全书共分为15章，包括3ds max

2009的基本操作方法，二维对象、三维对象的创建方法，复合对象的编辑方法，为对象赋予材质和贴图的方法，运用灯光、雾等营造环境气氛的方法，动画的制作方法和渲染方法等。

《3ds

max艺术设计教程(第2版)》力求把学习与实践结合起来，把内容和实际工作结合起来，把学校学习和毕业求职结合起来。

《3ds

max艺术设计教程(第2版)》附带光盘中提供了书中所有实例素材，网站swdhzz.jpk.dlpu.edu.cn提供了许多与本书相关的教学资源，包括动画教学、教学录像、模拟考试、课堂练习、单元测试、电子课件、作品欣赏、疑难解答等。

《3ds max艺术设计教程(第2版)》可供三维动画制作爱好者学习和参考使用，也适合职业院校及3ds

max培训班作为教材使用。

<<3ds max艺术设计教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 2009

1.1 3ds max界面组成

1.1.1 主工具栏

1.1.2 命令面板

1.1.3 菜单栏

1.1.4 附加控制区

1.1.5 视图工作区

1.2 自定义个性化用户界面

1.3 文件的管理与基本操作

1.3.1 3ds max文件管理

1.3.2 3ds max的一些基本操作

1.4 课后习题

第2章 创建二维对象

2.1 二维对象的创建方法

2.1.1 线

2.1.2 矩形

2.1.3 圆和椭圆

2.1.4 弧

2.1.5 多边形

2.1.6 星形

2.1.7 文本

2.1.8 螺旋线

2.1.9 截面

2.2 编辑二维样条曲线

2.2.1 二维样条曲线的转换

2.2.2 可编辑样条线的编辑方式

2.2.3 选项编辑

2.3 实践操作：二维对象建模实例

2.3.1 自行车车轮的创建

2.3.2 自行车车架的创建

2.3.3 自行车轮盘及脚蹬的创建

2.3.4 自行车车座及链条等附件的创建

2.4 课后习题

第3章 基本三维对象编辑

3.1 创建基本的三维对象

3.1.1 标准基本体

3.1.2 扩展基本体

3.2 实践操作：创建卡通茶杯

3.3 课后习题

第4章 创建复合对象

4.1 复合对象类型

4.1.1 变形

4.1.2 散布

4.1.3 一致

4.1.4 连接

<<3ds max艺术设计教程>>

4.1.5 水滴网格

4.1.6 图形合并

4.1.7 布尔

4.1.8 地形

4.1.9 放样

4.2 实践操作：鼠标的制作

4.2.1 鼠标的建模

4.2.2 为场景添加灯光

4.2.3 渲染器设定

4.2.4 材质的编辑

4.3 课后习题

第5章 编辑修改对象

5.1 修改器堆栈

5.1.1 名称及颜色区域

5.1.2 修改命令目录列表区域

5.1.3 修改堆栈区域

5.1.4 修改参数区域

5.2 编辑修改器

5.2.1 利用“网格选择”和“影响区域”修改器制作小巧蜡烛台

5.2.2 利用“bend（弯曲）”修改器制作文字

5.2.3 使用“编辑面片”修改器创建花瓣

5.2.4 利用“置换”修改器创建水面

5.2.5 利用“ffd（圆柱体）”修改器修改造型

5.2.6 利用“车削”修改器生成烟灰缸

5.2.7 利用“网格平滑”修改器生成靠垫

5.2.8 “镜像”和“对称”编辑修改器

5.2.9 创建晶格物体

5.2.10 利用“融化”修改器创建冰淇淋

5.2.11 利用“挤出”修改器创建三维物体

5.2.12 使用“噪波”修改器添加噪波

5.2.13 利用“优化”修改器优化物体网格

5.2.14 “保留”修改器

5.2.15 “松弛”修改器

5.2.16 “涟漪”修改器

5.2.17 “波浪”修改器

5.2.18 “路径变形”修改器

5.2.19 拉伸变形物体

5.2.20 “扭曲”修改器

5.3 实践操作：修改器应用实例制作

5.3.1 综合实例1：可乐加冰

5.3.2 综合实例2：软盘制作

5.4 课后习题

第6章 网格对象的编辑

6.1 创建可编辑网格和多边形对象

6.1.1 创建可编辑网格

6.1.2 创建多边形对象

6.1.3 创建面片物体

<<3ds max艺术设计教程>>

6.2 编辑网格和多边形对象

6.2.1 公用属性设置

6.2.2 编辑网格

6.2.3 面片编辑

6.3 实践操作：皮鞋的制作

6.3.1 鞋的建模

6.3.2 材质的制作

6.3.3 灯光的设置

6.3.4 后期整理

6.4 课后习题

第7章 nurbs建模

7.1 nurbs建模简介

7.1.1 nurbs曲面与nurbs曲线

7.1.2 创建nurbs对象的途径

7.2 实践操作：用nurbs制作电吹风实例

7.2.1 电吹风风筒及手柄的制作

7.2.2 电吹风风筒口部、手柄尾部、开关按钮的制作

7.2.3 材质的制作

7.2.4 灯光及渲染

7.3 课后习题

第8章 使用材质和贴图

8.1 材质编辑器

8.1.1 工具的功能

8.1.2 标准材质

8.1.3 材质/贴图浏览器

8.2 材质的编辑

8.2.1 使用标准材质

8.2.2 使用复合材质

8.2.3 使用“光线跟踪”(raytrace)材质

8.2.4 建筑材料

8.3 材质贴图类型

8.3.1 贴图坐标

8.3.2 2d贴图类型

8.3.3 3d贴图类型

8.3.4 合成器

8.3.5 “颜色”修改器

8.3.6 其他

8.4 “贴图坐标”修改器

8.5 常见材质参数设置

8.5.1 露珠材质

8.5.2 木地板材质

8.5.3 玻璃材质

8.5.4 黄金材质

8.6 实践操作：不锈钢材质的创建

8.7 mental ray材质介绍

8.8 课后习题

第9章 灯光与摄影机

<<3ds max艺术设计教程>>

- 9.1 灯光的分类
- 9.2 标准灯光参数设置
- 9.3 灯光使用实例
- 9.4 光学灯光类型
 - 9.4.1 光度学参数设置
 - 9.4.2 光学灯光的使用
- 9.5 摄影机参数及视图控制
 - 9.5.1 摄影机简述
 - 9.5.2 摄影机类型
 - 9.5.3 摄影机的参数
- 9.6 实践操作：灯光及摄影机应用实例制作
- 9.7 大气环境
 - 9.7.1 设置环境
 - 9.7.2 创建大气效果
- 9.8 课后习题
- 第10章 动画基础知识
 - 10.1 简单动画设置
 - 10.1.1 动画基础
 - 10.1.2 动画制作过程
 - 10.1.3 简单动画制作
 - 10.2 关键帧动画实例
 - 10.3 轨迹视图的应用
 - 10.3.1 轨迹视图的组成和功能
 - 10.3.2 轨迹视图的应用
 - 10.4 实践操作：动画实例制作
 - 10.5 课后习题
- 第11章 使用动画控制器
 - 11.1 动画控制器分类
 - 11.1.1 浮点类控制器
 - 11.1.2 变换类控制器
 - 11.1.3 约束类控制器
 - 11.1.4 ik（反向运动）类控制器
 - 11.2 动画控制器实例
 - 11.3 实践操作：动画控制器应用实例制作
 - 11.4 课后习题
- 第12章 粒子系统
 - 12.1 粒子系统分类
 - 12.1.1 粒子系统分类
 - 12.1.2 创建粒子系统
 - 12.2 粒子系统实例
 - 12.2.1 喷射粒子系统
 - 12.2.2 雪粒子系统
 - 12.2.3 超级喷射粒子系统
 - 12.2.4 粒子阵列粒子系统
 - 12.2.5 粒子云粒子系统
 - 12.3 实践操作：粒子系统应用实例制作
 - 12.4 课后习题

<<3ds max艺术设计教程>>

第13章 正反向运动

13.1 层级链接

- 13.1.1 层级链接的工作原理
- 13.1.2 创建层级链接
- 13.1.3 正向运动实例
- 13.1.4 层次命令面板

13.2 骨骼系统

- 13.2.1 创建骨骼系统工具
- 13.2.2 创建骨骼系统步骤
- 13.2.3 骨骼工具

13.3 ik (反向运动) 实例

- 13.3.1 反向运动的设置方法
- 13.3.2 交互式ik的设置
- 13.3.3 应用ik的设置
- 13.3.4 ik解算器
- 13.3.5 蒙皮修改器

13.4 实践操作：骨骼动画实例制作

13.5 课后习题

第14章 使用动力学系统设置动画

14.1 动力学基础知识

- 14.1.1 reactor工具栏
- 14.1.2 reactor面板
- 14.1.3 使用reactor的基本流程

14.2 刚体与软体对象运动实例

14.3 实践操作：动力学系统动画实例制作

14.4 课后习题

第15章 渲染

15.1 默认扫描线渲染

- 15.1.1 公用面板
- 15.1.2 “渲染元素”卷展栏
- 15.1.3 “默认扫描线渲染器”卷展栏
- 15.1.4 “光线跟踪器全局参数”卷展栏
- 15.1.5 高级照明

15.2 mental ray渲染器

- 15.2.1 渲染器面板
- 15.2.2 间接照明面板
- 15.2.3 处理面板

15.3 实践操作：mental ray渲染实例

- 15.3.1 材质的建立
- 15.3.2 灯光的建立
- 15.3.3 渲染参数设置

15.4 vray渲染器的使用

- 15.4.1 vray基本渲染设定
- 15.4.2 vray常用材质设定
- 15.4.3 vray焦散效果

15.5 课后习题

<<3ds max艺术设计教程>>

章节摘录

版权页：插图：“时间输出”选项组用于指定渲染单帧或动画，并指定输出范围。

包括：单帧、活动时间段、范围和帧。

“要渲染的区域”选项组用于制定渲染的区域，包括：视图、选定对象、区域、裁剪和放大。

“输出大小”选项组用于控制最后渲染的大小和比例，可以按照其下拉列表中预先设定好的工业标准制定图像的尺寸。

“光圈宽度”用于设定摄影机光圈，但不改变图像。

“图像纵横比”用于设置图像的长宽比。

“像素纵横比”用于设置图像像素本身的长宽比。

“选项”选项组中，选中“大气”复选框，雾效和体光等大气效果将被渲染。

选中“渲染隐藏几何体”复选框，可以渲染场景中的隐藏对象。

选中“效果”复选框，可以渲染场景中的特效。

选中“区域光源/阴影视作点光源”复选框，可以渲染场景中的线光源和面光源作为点光源使用。

选中“置换”复选框，可以渲染场景中的置换贴图。

选中“强制双面”复选框，可以渲染场景中所有面的背面。

选中“视频颜色检查”复选框，可以寻找视频以外的颜色。

选中“超级黑”复选框，将使背景图像变成纯黑色，RGB都等于0。

“渲染为场”将场景渲染到视频场，一幅图像由奇数行和偶数行两个图像场构成。

<<3ds max艺术设计教程>>

编辑推荐

《3ds max艺术设计教程(第2版)》系2006年2月出版的《3ds max实用教程》的升级改版,该书曾经获得教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会精品教材奖,作者负责的三维动画制作课程被评为首届(2003年)辽宁省省级精品课程。

《3ds max艺术设计教程(第2版)》对应的课程网站,提供了极为丰富的教学资源.与教学相关的主要栏目有:课程规划与建设:课程描述、教学大纲、电子教案。

课程课件:考试系统(课堂练习、单元测试、模拟考试)、考核方法、参考书目、疑难解答、学习资源。

教材建设:网络课堂、电子课件、动画教学、实训基地。

教育部高职高专艺术设计类教学指导委员会精品教材奖,首届辽宁省省级精品课程“三维动画制作”配套教材。

软件功能与应用、艺术相结合。

激发学习兴趣徽有价值的艺术作品,把握“必需、够用”的原则,围绕实际应用和就业需要选择案例,案例作品尽可能用简单的工具、简洁的方法,降低学习难度,通过典型范例,剖析3dsmax的主要功能和操作技巧,剖析重点难点易混淆点,突出动手实践能力。

<<3ds max艺术设计教程>>

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>