

<<3ds Max 2011经典案例与项目实训>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011经典案例与项目实训>>

13位ISBN编号：9787040350630

10位ISBN编号：7040350637

出版时间：2012-07-01

出版时间：高等教育出版社

作者：刘斯 著

页数：337

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 2011经典案例与项>>

内容概要

《计算机动漫与游戏制作专业系列教材：3ds Max 2011经典案例与项目实训》以3ds Max 2011为平台，以“案例教学和项目教学”的形式详细介绍了3ds Max的使用方法和操作技巧。

全书由9个项目构成，主要内容包括“3ds Max快速入门”、“基础建模”、“高级建模”、“材质与贴图”、“摄影机与灯光”、“基础动画”、“粒子系统与空间扭曲”、“环境与渲染”及“综合项目实训演练”等。

全书内容丰富、全面，案例典型，操作步骤详细，图文并茂，通俗易懂。

将3ds Max软件功能与实例紧密结合，便于提高和拓展读者对3ds Max基本功能的掌握与应用。

本书配套光盘中提供了实训案例场景文件、素材文件以及各项目实训案例的视频教学文件，适应“做中学，做中教”的教学模式。

本书还配套学习卡网络教学资源。

本书适合作为中等职业学校“3ds Max三维动画制作”课程的教学用书，还可作为工业产品外观设计、室内外装潢多媒体制作、影视广告及动漫等商业设计领域人员的参考用书，同时也可以作为社会各类电脑培训学校3ds Max三维设计方向初、中级培训班的首选教材。

书籍目录

项目1 3ds Max快速入门1.1 认识3ds Max 20111.1.1 3ds Max的发展历程1.1.2 3ds Max的应用领域1.1.3 3ds Max 2011新增功能1.2 3ds Max工作环境1.2.1 3ds Max的工作界面1.2.2 设置系统1.3 3ds Max的基本操作1.3.1 场景对象的基本操作1.3.2 文件的基本操作1.3.3 3ds Max的工作流程1.3.4 动画即时体验：快乐的雪人项目2 基础建模2.1 标准基本体：几何石膏组合2.2 扩展基本体2.2.1 制作板凳模型2.2.2 制作足球模型2.3 二维图形：绘制简笔画图案2.4 二维修改器2.4.1 挤出修改器：绘制标志2.4.2 技能提升：创建别墅墙壁2.4.3 倒角修改器：绘制“电脑”字体2.4.4 车削修改器：高脚杯2.4.5 技能提升：制作豌豆射手头部模型2.5 三维修改器2.5.1 弯曲修改器：躺椅2.5.2 FFD修改器：公园石凳2.5.3 扭曲、锥化修改器：冰淇淋2.5.4 噪波修改器：山脉2.5.5 阵列工具：折扇2.5.6 间隔工具：手链2.6 复合对象2.6.1 布尔运算：烟灰缸2.6.2 放样建模：香蕉2.6.3 技能提升：鼓凳项目3 高级建模3.1 多边形建模3.1.1 带靠背的椅子3.1.2 液晶显示器3.1.3 写实鼠标3.1.4 技能提升：瓦力头部模型3.2 NURBS面片建模3.2.1 制作小茶杯3.2.2 技能提升：大茶壶项目4 材质与贴图4.1 认识材质编辑器4.1.1 位图贴图：带靠背的椅子4.1.2 噪波材质：制作水面波纹反射建筑物效果4.1.3 多维/子对象材质：小品4.1.4 镂空贴图：盆栽4.2 UVW展开贴图4.2.1 UVW展开贴图：药盒4.2.2 技能提升：卡通小鸟4.3 VRay材质简介及常用表现4.3.1 VRay材质简介4.3.2 烤漆的制作4.3.3 陶瓷与硬质塑料4.3.4 绒布的制作4.3.5 玻璃和酒水材质4.3.6 自发光材质的制作4.4 mental ray材质应用项目5 摄影机与灯光5.1 摄影机5.1.1 静帧中的摄影机设置5.1.2 动画中的摄影机处理5.2 标准灯光：给石膏像打灯5.3 光度学灯光5.3.1 Web射灯效果5.3.2 灯带效果5.4 日光系统：球形天空内的建筑物5.5 技能提升：室内布光思路项目6 基础动画6.1 关键帧动画6.1.1 记录关键帧：下落的篮球6.1.2 克隆关键帧：反弹的篮球6.1.3 动画输出6.2 轨迹视图6.2.1 曲线编辑器：符合规律的弹跳6.2.2 重复篮球弹跳6.2.3 添加旋转效果6.2.4 添加挤压效果6.3 参数设置动画：弹簧6.4 材质变换动画：LOGO特效6.5 正向运动：旋转的地球仪6.6 动画控制器6.6.1 附着约束：漂浮的泳圈6.6.2 注视约束：眼球跟踪动画6.6.3 链接约束：传接小球动画6.6.4 路径约束：迷宫6.7 技能提升：制作画笔效果项目7 粒子系统与空间扭曲7.1 粒子系统7.1.1 粒子系统简介7.1.2 基本粒子系统：雪花飘飘7.1.3 高级粒子系统：飘落的树叶7.2 空间扭曲7.2.1 空间扭曲简介7.2.2 风空间扭曲：战场的硝烟7.2.3 路径跟随空间扭曲：一群飞舞的蝴蝶7.2.4 波浪空间扭曲：飘动的文字7.2.5 重力空间扭曲：喷泉7.2.6 导向器与马达空间扭曲：缓释胶囊7.3 粒子流系统7.3.1 Particle Flow粒子流简介7.3.2 粒子流：飞逝的文字项目8 环境与渲染8.1 环境与特效8.1.1 环境编辑器8.1.2 火焰效果8.1.3 雾效果8.2 渲染技术8.2.1 Video Post:情人的钻戒8.2.2 卡通渲染：摩托车项目9 综合项目实训演练9.1 夏日茶餐厅渲染解析9.2 龙江卫视片头动画解析附录1 3ds Max常用快捷键附录2 3ds Max常用材质参数

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>