

<<Autodesk 3ds Max 9标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 9标准培训教材I>>

13位ISBN编号：9787115156532

10位ISBN编号：7115156530

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电

作者：王琦

页数：440

字数：620000

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>

<<Autodesk 3ds Max 9标准>>

内容概要

本教材是Autodesk 3ds Max动画工程师(I级)认证的标准配套教材，在创作过程中，本书严格按照认证考试大纲进行编写。

本教材注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，由浅入深地详解了使用3ds Max软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。

其中包括3ds Max的基本操作、建模、材质、灯光等三维创作的基础知识，以及高级灯光渲染、基本动画技术、环境效果、粒子系统和动力学等高级创作技巧。

精心设计的案例灵活有趣，操作步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材为Autodesk公司与火星时代联合倾力打造，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士进行编写，教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

本书可作为应试学习用书，也可作为3ds Max爱好者的自学用书。

<<Autodesk 3ds Max 9标准>>

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识	1.1 知识重点	1.2 要点详解	1.2.1 3ds Max软件介绍	1.2.2 3ds Max应用领域分析	1.2.3 相关知识和基础概念	1.2.4 视图操作	1.2.5 文件管理	1.2.6 命令面板的基本知识	1.2.7 复制方法总述	1.2.8 变换复制	1.2.9 克隆	1.2.10 克隆并对齐	1.2.11 阵列复制	1.2.12 镜像复制	1.2.13 沿路径复制(间隔工具)	1.2.14 3种复制方式(复制、实例、参考)	1.2.15 快照	1.2.16 捕捉面板的应用	1.2.17 对齐工具的应用	1.2.18 高光对齐	1.3 本章小结	1.4 参考习题											
第2章 3ds Max建模技术	2.1 知识重点	2.2 要点详解	2.2.1 建模简介	2.2.2 各种建模方式的原理和重要参数	2.2.3 多边形建模	2.2.4 面片建模	2.2.5 特殊方法建模简介	2.3 应用案例	2.3.1 基础、修改器和复合对象建模——马灯	2.3.2 放样建模——牙膏和牙刷	2.3.3 多边形建模——MP3	2.3.4 多边形建模——卡通兔	2.3.5 面片建模——香水百合	2.4 本章小结	2.5 参考习题																		
第3章 3ds Max材质技术	3.1 知识重点	3.2 要点详解	3.2.1 材质基础	3.2.2 理解材质和贴图的概念	3.2.3 样本窗的设置	3.2.4 材质工具按钮	3.3 标准类型	3.3.1 明暗器	3.3.2 材质基本参数	3.3.3 材质扩展参数	3.3.4 贴图通道的类型及指定操作	3.4 各种材质类型	3.4.1 混合材质	3.4.2 合成材质	3.4.3 多维/子对象材质	3.4.4 双面材质	3.4.5 顶底材质	3.4.6 光线跟踪材质	3.5 各种贴图类型	3.5.1 [位图]	3.5.2 [光线跟踪]贴图	3.5.3 [混合]贴图	3.5.4 [遮罩]贴图	3.5.5 [合成]贴图	3.5.6 常用程序贴图	3.6 贴图坐标	3.6.1 贴图坐标系统介绍	3.7 应用案例	3.7.1 材质应用1——手表	3.7.2 材质应用2——真实一角	3.7.3 UVW贴图坐标——乡间小屋	3.8 本章小结	3.9 参考习题
第4章 3ds Max灯光技术	4.1 知识重点	4.2 要点详解	4.2.1 灯光简介	4.2.2 标准灯光类型及原理	4.2.3 标准灯光的重要参数	4.2.4 光度学灯光类型及原理	4.2.5 光度学灯光——光域网	4.3 应用案例	4.3.1 标准灯光应用——桌面一角	4.3.2 天光——幻想空间	4.4 本章小结	4.5 参考习题																					
第5章 3ds Max摄影机	5.1 知识重点	5.2 要点详解	5.2.1 摄影机简介	5.2.2 常用术语	5.2.3 3ds Max中的两种摄影机	5.2.4 摄影机的重要参数	5.3 应用案例——宁静的小屋	5.4 本章小结	5.5 参考习题																								
第6章 3ds Max渲染技术	6.1 知识重点	6.2 要点详解	6.2.1 基本渲染技术介绍	6.2.2 光能传递	6.2.3 曝光控制	6.2.4 照明分析	6.3 应用案例	6.3.1 高级照明——阳光下的	6.3.2 高级照明——温馨的室内	6.4 本章小结	6.5 参考习题																						
第7章 3ds Max环境和效果	7.1 知识重点	7.2 要点详解	7.2.1 环境简介	7.2.2 环境面板使用技巧及重要参数介绍	7.2.3 效果面板使用技巧及重要参数	7.3 应用案例	7.3.1 环境应用——火箭	7.3.2 Video Post——神灯	7.4 本章小结	7.5 参考习题																							
第8章 3ds Max基础动画技术	8.1 知识重点	8.2 要点详解	8.2.1 基础动画	8.2.2 动画控制区	8.2.3 修改器动画	8.2.4 轨迹视图	8.2.5 轨迹视图编辑操作	8.2.6 超出范围类型	8.2.7 可见性轨迹	8.2.8 声音的引入	8.2.9 指定控制器	8.2.10 摄影表简介	8.2.11 摄影表中关键点和范围的操作	8.2.12 动画控制器和动画约束	8.3 应用案例	8.3.1 基础动画应用——概念自行车	8.3.2 修改器动画应用	8.3.3 控制器应用	8.4 本章小结	8.5 参考习题													
第9章 3ds Max粒子系统	9.1 知识重点	9.2 要点详解	9.2.1 基本粒子系统简介	9.2.2 基本粒子系统类型	9.2.3 基本粒子系统重要参数	9.2.4 [空间扭曲]对象	9.2.5 粒子材质	9.3 应用案例	9.3.1 茶壶倒水	9.3.2 金星大爆炸	9.4 本章小结	9.5 参考习题																					
第10章 reactor动力学系统	10.1 知识重点	10.2 要点详解	10.2.1 reactor动力学	10.2.2 reactor动力学在3ds Max中的位置	10.2.3 基础概念和公用面板中的重要参数	10.2.4 刚体和约束	10.2.5 可变形体	10.2.6 其他动力学工具	10.3 应用案例	10.3.1 综合范例——动力学模拟动画	10.3.2 风车	10.4 本章小结	10.5 参考习题																				

<<Autodesk 3ds Max 9标准>>

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>