

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115228505

10位ISBN编号：7115228507

出版时间：2010-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：谭雪松，李如超，袁云华 编著

页数：324

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 2010中文版的基本功能及用3ds Max 2010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两个方面的内容。

全书共有11章，主要内容包括3ds Max用户界面，三维基本体建模，二维线条建模，多边形建模，mental ray渲染器，mental ray材质，贴图，摄影机与灯光，环境和效果，动画，粒子系统、空间扭曲等。

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相关专业的学生自学参考。

## 书籍目录

- 第1章 ds Max 2010设计概述 1.1 三维动画与3ds Max 2010简介 1.2 ds Max 2010的设计环境 1.2.1 认识工作界面 1.2.2 设置工作环境 1.3 ds Max 2010项目开发流程 1.4 ds Max 2010基础操作 1.4.1 文件操作 1.4.2 选择对象 1.4.3 编辑对象 1.5 教师辅导 1.6 一章一技巧——常用快捷键 第2章 三维建模 2.1 基本体建模——制作“自行车车轮” 2.1.1 基础知识——基本体的创建 2.1.2 案例剖析——制作“自行车车轮” 2.1.3 拓展案例——制作“精美小屋” 2.2 修改器建模——制作“飞鱼导弹” 2.2.1 基础知识——修改器的应用 2.2.2 案例剖析——制作“飞鱼导弹” 2.2.3 拓展案例——制作“卡通企鹅” 2.3 教师辅导 2.4 一章一技巧——使用自动栅格创建对象 第3章 二维建模 3.1 二维图形的创建和编辑——制作“中式屏风” 3.1.1 基础知识——二维图形的创建和编辑 3.1.2 案例剖析——制作“中式屏风” 3.1.3 拓展案例——制作“古典折扇” 3.2 二维建模的方法——制作“立体广告文字” 3.2.1 基础知识——二维转三维的方法 3.2.2 案例剖析——制作“立体广告文字” 3.2.3 拓展案例——制作“酷爽冰淇淋” 3.3 教师辅导 3.4 一章一技巧——创建确切长度的样条线 第4章 高级建模 4.1 复合建模 4.1.1 基础知识——认识复合工具 4.1.2 案例剖析——制作“时尚鼠标” 4.1.3 拓展案例——制作“红玫瑰” 4.2 多边形建模 4.2.1 基础知识——多边形建模思想 4.2.2 案例剖析——制作“水晶鞋” 4.2.3 拓展案例——制作“马克杯” 4.3 综合案例——制作“直板手机” 4.4 教师辅导 4.5 一章一技巧——软选择的使用 第5章 渲染基础 5.1 三维世界中的照明方式 5.2 mental ray渲染器简介 5.3 使用【最终聚集】实现间接光照 5.3.1 基础知识 5.3.2 案例剖析——制作“落地窗式客厅效果” 5.3.3 拓展案例——制作“书房效果” 5.4 【全局光照】配合【最终聚集】实现间接光照 5.4.1 基础知识 5.4.2 案例剖析——制作“阳光休闲大厅” 5.4.3 拓展案例——制作“夜间客厅效果” 5.5 教师辅导 5.6 一章一技巧——巧用光度学自由灯光补光 第6章 材质基础 6.1 【Arch & Design(mi)】材质简介 6.2 乳胶漆、木地板材质——制作“房间一角” 6.2.1 基础知识——乳胶漆、木地板材质的制作方法 6.2.2 案例剖析——制作“房间一角” 6.3 透明材质——制作“玻璃水杯” 6.3.1 基础知识——玻璃材质简介 6.3.2 案例剖析——制作“玻璃水杯” 6.3.3 拓展案例——制作“雕花圆盘” 6.4 金属材质——制作“牛顿撞撞球” 6.4.1 基础知识——金属材质简介 6.4.2 案例剖析——制作“牛顿撞撞球” 6.5 石材材质——制作“浴室效果” 6.5.1 基础知识——石材材质简介 6.5.2 案例剖析——制作“浴室效果” 6.6 教师辅导 6.7 一章一技巧——3ds Max归档操作 第7章 贴图基础 7.1 基本贴图手法 7.1.1 基础知识——认识2D贴图和3D贴图 7.1.2 案例剖析——制作“汽车人影集” 7.1.3 拓展案例——制作“熔岩星球” 7.2 合成器贴图和颜色贴图——制作“精美酒瓶” 7.2.1 基础知识——认识合成器贴图和颜色贴图 7.2.2 案例剖析——制作“精美酒瓶” 7.2.3 拓展案例——制作“被遗忘的角落” 7.3 教师辅导 7.4 一章一技巧——反射与折射贴图 第8章 摄影机与灯光 8.1 摄影机 8.1.1 基础知识——摄影机及其应用 8.1.2 案例剖析——制作“画室景深效果” 8.1.3 拓展案例——制作“穿越动画” 8.2 灯光 8.2.1 基础知识——灯光及其应用 8.2.2 案例剖析——制作“夜景照明” 8.2.3 拓展案例——制作“日光照明” 8.3 教师辅导 8.4 一章一技巧——安全框的使用 第9章 环境和效果 9.1 环境 9.1.1 基础知识——大气效果的应用 9.1.2 案例剖析——制作“美丽海岛” 9.1.3 拓展案例——制作“水底世界” 9.2 效果 9.2.1 基础知识——效果的应用 9.2.2 案例剖析——制作“浪漫烛光” 9.2.3 拓展案例——制作“烈日晴空” 9.3 教师辅导 9.4 一章一技巧——合并效果 第10章 动画制作基础 10.1 关键帧动画——制作“翻书效果” 10.1.1 基础知识——认识动画 10.1.2 案例剖析——制作“翻书效果” 10.1.3 拓展案例——制作“水墨画效果” 10.2 IK动画——制作“连杆的运动效果” 10.2.1 基础知识——创建IK动画的方法 10.2.2 案例剖析——制作“连杆的运动效果” 10.2.3 拓展案例——制作“炫光夺目” 10.3 Reactor动画——制作“打保龄球效果” 10.3.1 基础知识——认识刚体和柔体 10.3.2 案例剖析——制作“打保龄球效果” 10.3.3 拓展案例——制作“旗帜飘扬” 10.4 Biped骨骼动画——制作“足迹动画” 10.4.1 基础知识——认识Biped骨骼 10.4.2 案例剖析——制作“足迹动画” 10.4.3 拓展案例——制作“角色蒙皮” 10.5 教师辅导 10.6 一章一技巧——关键帧的操作技巧 第11

章 粒子系统与空间扭曲 11.1 空间扭曲在粒子系统中的应用 11.1.1 基础知识——认识空间扭曲  
11.1.2 案例剖析——制作“ 清流水 ” 11.1.3 拓展案例——制作“ 蜡烛余烟 ” 11.2 非事件驱  
动粒子系统的动画应用 11.2.1 基础知识——认识非事件驱动粒子系统 11.2.2 案例剖析——制作  
“ 野外篝火 ” 11.2.3 拓展案例——制作“ 夜空礼花 ” 11.3 事件驱动粒子系统的动画应用 11.3.1  
基础知识——认识事件驱动粒子系统 11.3.2 案例剖析——制作“ 片头动画 ” 11.3.3 拓展案例  
——制作“ 灰飞烟灭 ” 11.4 教师辅导 11.5 一章一技巧——AfterBurn插件的使用

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max 2010中文版基础教程》是由人民邮电出版社出版的。

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>