

## <<3ds\_max设计与实训>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds\_max设计与实训>>

13位ISBN编号：9787030295798

10位ISBN编号：703029579X

出版时间：2010-12

出版时间：科学出版社

作者：王真富 编

页数：288

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设计与实训>>

### 内容概要

本书是作者结合多年从事教学与制作的经验和高职高专应用技能的需要而编写的，内容结构按照三维创作的一般性流程进行设计，采用工程思维方式编写，通过完成一件工程任务，培养读者动手解决问题的能力，融知识、技能于实际任务的解决过程中。

全书共10章，主要内容包括：建模基础，高级建模，材质、贴图应用基础，摄影机使用，灯光与环境特效，效果图制作，动画制作。

本书被评为浙江省“十五”重点建设教材，可作为高等职业院校计算机应用技术、数字传媒、建筑、动画设计等专业的教材和上机实训用书，同时也可供三维制作爱好者自学参考。

## &lt;&lt;3ds\_max设计与实训&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 3ds Max Design 2010中文版基础知识

## 1.1 3ds Max Design 2010工作环境

## 1.1.1 标题栏

## 1.1.2 菜单栏

## 1.1.3 主工具栏

## 1.1.4 石墨建模工具

## 1.1.5 命令面板

## 1.1.6 视图区

## 1.1.7 动画控制区的时间控制器

## 1.1.8 状态栏和提示行

## 1.1.9 视图控制区

## 1.2 文件基本操作

## 1.3 对象的操作

## 1.3.1 选择对象的方法

## 1.3.2 变换对象

## 1.4 精确绘图功能的应用

## 1.4.1 系统单位设置

## 1.4.2 捕捉

## 1.4.3 路径适配

## 1.5 效果图的制作流程

## 1.5.1 建立模型阶段

## 1.5.2 调制材质阶段

## 1.5.3 灯光设置阶段

## 1.5.4 渲染输出阶段

## 1.5.5 后期合成阶段

## 本章小结

## 习题

## 第2章 建模基础——三维模型的创建

## 2.1 用标准基本体模型创建简易地球仪

## 2.1.1 训练目标与实例简介

## 2.1.2 标准基本体模型的创建与调整

## 2.1.3 简易地球仪的制作步骤

## 2.2 用扩展基本体模型创建音箱

## 2.2.1 训练目标与实例简介

## 2.2.2 扩展基本体模型的创建与调整

## 2.2.3 音箱制作步骤

## 2.3 用内置建筑部件创建旷野小屋

## 2.3.1 旷野小屋训练目标与实例简介

## 2.3.2 常用建筑部件的创建与调整

## 2.3.3 旷野小屋的制作步骤

## 2.4 实训——制作山地车轮胎

## 本章小结

## 习题

## 第3章 建模基础——二维线型的创建

## 3.1 用二维线型创建简单商标

## <<3ds\_max设计与实训>>

- 3.1.1 训练目标与实例简介
- 3.1.2 二维线型的创建与调整
- 3.1.3 简单商标制作步骤
- 3.2 编辑二维线型创建复杂商标
  - 3.2.1 训练目标与实例简介
  - 3.2.2 二维线型的编辑
  - 3.2.3 复杂商标制作步骤
- 3.3 实训——制作景窗

本章小结

习题

### 第4章 高级建模——二维线型的转换

- 4.1 二维简单商标图形转换成三维立体模型
  - 4.1.1 训练目标与实例简介
  - 4.1.2 二维线型的转换
  - 4.1.3 二维简单商标图形转换成三维立体模型
- 4.2 用车削制作陶瓷碗模型
  - 4.2.1 训练目标与实例简介
  - 4.2.2 常用修改器及其参数
  - 4.2.3 陶瓷碗模型制作步骤
- 4.3 用放样制作酒瓶模型
  - 4.3.1 训练目标与实例简介
  - 4.3.2 放样对象的使用

.....

<<3ds\_max设计与实训>>

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>