第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk 3ds Max 201>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2012标准培训实战手册I>>

13位ISBN编号：9787115280794

10位ISBN编号：7115280797

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦　主编

页数：339

字数：661000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk 3ds Max 201>>

内容概要

本书是《Autodesk 3ds Max 2012标准培训教材 I》的配套练习册。
本书全面系统地介绍了3ds
Max基本操作、建模技术、材质技术、灯光技术、摄影机应用、渲染技术、环境和效果、基础动画技术、粒子系统和MassFX动力学系统等基础模块的应用技能，通过大量的应用案例提高读者的软件使用能力，为进一步学习和应用打下坚实的基础。
同时，本书中还对《ATC
3ds Max
I级动画工程师(产品专员)认证考试大纲》中规定的知识点进行了简要分析和说明，安排了详细的真题解析内容，并配有完整的视频演示。

《Autodesk授权培训中心（ATC）推荐教材：Autodesk 3ds Max
2012标准培训实战手册1》的内容以大纲解析、案例操作和真题解析为主，案例部分提供主要的制作过程，但不提供详细的数据参考；视频中提供了相同案例的操作步骤和具体参数，并且对试题的解答进行了详细的指导和演示。
这两种教学方式相互配合，使读者养成独立思考问题和解决问题的习惯，全面吸收所学的知识，提高软件的应用水平。

本书是Autodesk认证考试用书，也适合3ds Max的初级学习者学习、训练使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk 3ds Max 201>>

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识和基本操作
1.1 3ds Max基础知识
1.1.1 相关知识和基础概念
1.1.2 视图操作
1.1.3 软件定制和文件管理
1.1.4 命令面板的基本知识
1.1.5 对象的选择和管理
1.1.6 对象的属性、变换及坐标系统的使用
1.1.7 复制、捕捉和对齐
1.2 基本操作练习
1.2.1 UI界面切换
1.2.2 功能区介绍
1.2.3 文件基本操作
1.2.4 基本变换操作
1.2.5 复制操作
1.2.6 基本对象的创建
1.2.7 视口控制和物体显示方式
1.2.8 显示、隐藏和冻结
1.2.9 选择操作
1.2.10 对象属性面板
1.3 试题精讲
第2章 3ds Max建模技术
2.1 3ds Max建模技术的基本知识
2.1.1 基础建模方法
2.1.2 修改器建模
2.1.3 复合对象建模
2.1.4 多边形建模
2.1.5 面片建模
2.2 建模技术案例练习
2.2.1 卡通火车头
2.2.2 样条线建模——电风扇
2.2.3 放样建模——化妆品瓶子
2.2.4 放样建模——冰淇淋
2.2.5 多边形建模——卡通飞机
2.2.6 面片建模——木勺
2.2.7 散布功能——绿草茵茵
2.2.8 布尔运算——色子
2.2.9 水滴网格建模——夹心饼干
2.2.10 车削建模——两只罐子
2.2.11 FFD修改器建模——眼镜片
2.2.12 综合建模——卡通场景
2.3 试题精讲
第3章 3ds Max 材质技术
3.1 3ds Max材质技术的基本知识
3.1.1 材质编辑器的使用

第一图书网, tushu007.com

3.1.2 标准材质
3.1.3 各种材质类型
3.1.4 各种贴图类型
3.1.5 贴图技术
3.2 材质案例练习
3.2.1 基础材质练习——鸡蛋
3.2.2 多维子对象材质和位图——录音机
3.2.3 混合贴图——破旧的楼道
3.2.4 配合UVW贴图——篮球
3.2.5 金属和皮革材质——匕首
3.2.6 漩涡贴图——废铜烂铁
3.2.7 皮革材质——旅游鞋
3.2.8 衰减贴图——水墨
3.2.9 模型布线渲染——线框图
3.2.10 高光和凹凸通道——墙体字幕
3.3 试题精讲
第4章 3ds Max灯光技术
4.1 3ds Max灯光技术的基本知识
4.1.1　标准灯光技术
4.1.2　光度学灯光及高级灯光
4.2 灯光技术案例练习
4.2.1 天光——玩具车
4.2.2 室内灯光矩阵——破旧小屋
4.2.3 室外灯光矩阵——夕阳小区
4.3 试题精讲
第5章 3ds Max摄影机技术
5.1 3ds Max摄影机技术的基本知识
5.2 摄影机技术案例练习
5.2.1 仰视摄影机动画
5.2.2 摄影机飞行动画
5.2.3 过山车
5.3 试题精讲
第6章 3ds Max 渲染技术
6.1 3ds Max渲染技术的基础知识
6.1.1 基本渲染技术
6.1.2 高级照明
6.2 渲染技术案例练习
6.2.1 光跟踪器——长廊
6.2.2 光能传递——室内
6.3 试题精讲
第7章 3ds Max环境和效果
7.1 3ds Max环境和效果的基础知识
7.2 环境和效果案例练习
7.2.1 环境应用——电影放映
7.2.2 环境应用——汽车
7.2.3 Vedio Post——奇幻宇宙
7.3 试题精讲

第一图书网, tushu007.com

第8章 3ds Max基础动画技术
8.1 3ds Max基础动画技术的基本知识
8.1.1 基础动画
8.1.2 修改器动画
8.1.3 轨迹视图与摄影表
8.1.4 动画控制器和动画约束
8.2 基础动画案例练习
8.2.1 翻跟头的方块
8.2.2 路径变形修改器——游鱼
8.2.3 切片和补洞——楼体生长
8.2.4 弯曲修改器——翻书动画
8.2.5 推力修改器——心脏跳动
8.2.6 噪波——闹钟
8.2.7 音频浮点——示波器
8.2.8 链接约束——换手拿球
8.2.9 骨骼和解算器
8.2.10 附着约束
8.2.11 综合案例——机枪开火
8.3 试题精讲
第9章 3ds Max基本粒子系统
9.1 3ds Max基本粒子系统的基础知识
9.2 基本粒子系统案例练习
9.2.1 喷射——下雨
9.2.2 雪花粒子——下雪
9.2.3 超级喷射——礼花
9.2.4 暴风雪粒子——车流线
9.2.5 粒子云——字中粒子
9.2.6 粒子阵列——摔碎的天使
9.3 试题精讲
第10章 3ds Max MassFX动力学系统
10.1 3ds Max MassFX动力学系统的基础知识
10.1.1 基础概念和工具面板
10.2.2 刚体和约束
10.2 MassFX案例练习
10.2.1 动力学建模
10.2.2 刚体约束——钟摆
10.2.3 滑块约束
10.2.4 转枢约束
10.2.5 扭曲约束
10.2.6 通用约束
10.3 试题精讲
附录1：Autodesk 3ds Max 2012认证考试大纲
附录2：Autodesk 3ds Max 2012产品专员认证考试大纲

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk 3ds Max 201>>

章节摘录

版权页： 插图：

第一图书网, tushu007.com

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