

<<3ds Max 2011高手成长之路>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011高手成长之路>>

13位ISBN编号：9787302255338

10位ISBN编号：7302255334

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学

作者：腾龙视觉

页数：561

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高手成长之路>>

内容概要

这本《3ds

Max2011高手成长之路(附光盘全彩印刷)》由腾龙视觉编著，全面系统地为读者讲述了3ds Max 2011的使用方法。

本书具有很强的实际应用性，书中所有的实例都精选于实际设计工作中，不但画面精美考究，而且包含高水平的软件应用技巧。

每个实例都是一个典型的设计模板，读者可以直接将其套用至实际工作中，或者作为参考资料进行借鉴，为设计工作增加创作的灵感。

《3ds

Max2011高手成长之路(附光盘全彩印刷)》内容系统全面、语言直白明了，既适合对软件一无所知的初级用户阅读和学习，也可以帮助中级用户提高自身技术，深入掌握软件核心功能。

另外本书也可作为商业美术设计人员及相关专业师生的参考用书。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011的工作环境

- 1.1 3ds Max的应用范围
- 1.2 新增功能介绍
- 1.3 硬件需求与软件安装
- 1.4 熟悉界面与布局
- 1.5 3ds Max中的对象
- 1.6 创建与修改对象
- 1.7 了解材质与贴图
- 1.8 灯光和摄影机
- 1.9 动画基本概念
- 1.10 渲染与输出

第2章 使用3ds Max2011进行工作

- 2.1 创建对象的多种方式
- 2.2 选择集与对象组
- 2.3 栅格与捕捉对象
- 2.4 对齐工具

第3章 基础形体建模

- 3.1 创建标准基本体
- 3.2 创建扩展基本体
- 3.3 实例操作：卡通角色爵士乐老布

第4章 使用编辑修改器建模

- 4.1 使用修改命令面板
- 4.2 使用编辑修改器
- 4.3 实例操作：餐桌效果图

第5章 二维型建模

- 5.1 创建二维图形
- 5.2 编辑样条线
- 5.3 针对二维型的编辑修改器
- 5.4 实例操作：家具设计展示图

第6章 复合对象建模

- 6.1 创建复合对象
- 6.2 进行布尔运算
- 6.3 适应对象外形
- 6.4 在网格对象表面嵌入图形
- 6.5 散布复合对象
- 6.6 对象连接
- 6.7 ProBoolean复合对象
- 6.8 ProCutter复合对象
- 6.9 实例操作：洗漱台设计展示图

第7章 建立放样对象

- 7.1 理解放样
- 7.2 创建放样对象
- 7.3 控制放样对象表面
- 7.4 调整放样对象的外形
- 7.5 使用变形曲线

<<3ds Max 2011高手成长之路>>

7.6 使用拟合命令

7.7 实例练习：螺丝刀和鼠标模型

第8章 网格建模与多边形建模

8.1 创建网格对象

8.2 网格对象的子对象

8.3 了解多边形建模

8.4 关于多边形建模

8.5 编辑多边形对象的子对象

8.6 实例练习：美洲虎坦克模型

第9章 使用面片建模

9.1 面片建模原理

9.2 面片对象的子对象

9.3 编辑面片对象

9.4 曲面编辑修改器

9.5 实例操作：创建卡通宠物模型

第10章 NURBS建模方法

10.1 熟悉NURBS建模方法

10.2 编辑NURBS对象

10.3 使用NURBS创建工具箱

10.4 实例练习：远古帆船效果图

第11章 材质基础知识

11.1 材质的概念

11.2 使用材质编辑器

11.3 精简材质编辑器

11.4 材质的基本属性

11.5 生动的设置各种材质

11.6 实例操作：为游戏场景设置材质

第12章 材质类型

12.1 指定材质

12.2 Ink'n Paint材质类型

12.3 高级照明覆盖材质类型

12.4 光线跟踪材质类型

12.5 建筑材质类型

12.6 壳材质类型

12.7 无光/投影材质类型

12.8 复合材质类型

12.9 实例操作：创建一幅科幻插图

第13章 贴图通道和贴图类型

13.1 贴图通道

13.2 贴图类型

13.3 实例操作：制作一幅魔幻插图

第14章 特殊贴图

14.1 合成器贴图

14.2 颜色修改器贴图

14.3 反射和折射贴图

14.4 实例练习：游戏场景设定

第15章 使用贴图坐标

<<3ds Max 2011高手成长之路>>

- 15.1 设置贴图投影方式
- 15.2 更改贴图比例
- 15.3 适配贴图
- 15.4 实例操作：音响设备效果图
- 第16章 使用灯光照明
 - 16.1 标准灯光
 - 16.2 光度学灯光
 - 16.3 太阳光和日光系统
 - 16.4 实例操作：书房效果图设计
- 第17章 摄像机与镜头
 - 17.1 摄影机的特征
 - 17.2 创建不同类型的摄影机
 - 17.3 设置摄影机
 - 17.4 实例操作：设置游戏场景
- 第18章 环境效果设置
 - 18.1 设置背景颜色与图案
 - 18.2 曝光控制
 - 18.3 环境技术
 - 18.4 效果技术
 - 18.5 实例操作：为游戏场景设置特效
- 第19章 渲染与输出技术
 - 19.1 渲染命令
 - 19.2 渲染设置对话框
 - 19.3 Quicksilver Hardware渲染器
- 第20章 mental ray渲染器
 - 20.1 mental ray材质
 - 20.2 渲染面板参数设置
 - 20.3 实例操作：厨房设计效果图
- 第21章 创建场景动画
 - 21.1 动画的基础原理
 - 21.2 动画的设置方法
 - 21.3 预览和渲染动画
 - 21.4 轨迹视图
- 第22章 层级动画
 - 22.1 建立对象的层级
 - 22.2 正向运动控制动画
 - 22.3 使用反向动力学
 - 22.4 实例演示：机械人动画设置
- 第23章 粒子系统与空间扭曲
 - 23.1 粒子系统
 - 23.2 空间扭曲
 - 23.3 实例练习：龙卷风奇袭动画
- 第24章 使用动画控制器
 - 24.1 理解动画控制器
 - 24.2 单一参数控制器
 - 24.3 复合控制器
 - 24.4 整体变换控制器

24.5 实例练习：气垫运输船

第25章 reactor动力学系统

25.1 reactor相关工具

25.2 设置刚体

25.3 设置可变形体

25.4 运动约束

第26章 使用Character Studio对象

26.1 创建与编辑Character Studio对象

26.2 为Character Studio对象蒙皮

26.3 实例操作：为卡通角色蒙皮

第27章 动画Character Studio对象

27.1 自由形式的动画设置

27.2 使用足迹功能设置动画

27.3 使用运动流设置动画

第28章 使用Cat工具

28.1 创建CATRig

28.3 设置行走循环动画

28.4 使用层设置动画

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max 2011高手成长之路>>

编辑推荐

《3ds Max 2011高手成长之路》：内容涵盖：工作环境、基础形体建模、修改器建模、二维型建模、复合对象建模、放样对象、网格建模、多边形建模、面片建模、NURBS建模、材质基础、材质类型、贴图通道、贴图类型、特殊贴图、贴图坐标、灯光照明、摄像机与镜头、环境效果、渲染与输出、mentalray渲染器、场景动画、层级动画、粒子系统与空间扭曲、动画控制器、reactor动力学系统、Character Studio对象、动画Character Studio对象、Cat工具等。

案例包括：卡通角色、鼠标、音响、卡通宠物、远古帆船、气垫运输船、美洲虎坦克模型、游戏场景、沙发模型、洗漱台展示图、餐桌效果图、书房效果图、厨房效果图、科幻插图、魔幻插图、游戏场景材质、游戏场景特效、机械人动画、龙卷风奇袭动画、卡通角色蒙皮等。

光盘赠送：20套经典室内效果图场景，39个多媒体教学文件，300多套家具模型，300多张贴图素材文件。

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>