

<<3ds max经典案例课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds max经典案例课堂>>

13位ISBN编号：9787500654841

10位ISBN编号：7500654847

出版时间：2003-12

出版时间：中国青年

作者：白光宇 编

页数：489

译者：杨俊娟

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经典案例课堂>>

内容概要

几年前，如果有谁用3ds max等3D软件，制作出简单的人物模型或汽车模型等，那就是3D高手。而如今，3ds max已升级到6.0版本，其功能非常强大，初学者也能够跟着书中实例制作出像照片般逼真的图像和复杂而自然的动作。

也正因为3ds max如此强大的功能和操作简易性，被广泛地使用在众多领域中。

目前很多电影中，都使用3D动画来表现特殊效果，它取代了危险而昂贵的传统实地拍摄工作，节约了成本和精力。

除此之外，3ds max还应用于TV广告、网络游戏等领域。

本书精心安排22个经典范例，让读者轻松地学习到3ds max的各种概念和使用方法并提高实际操作技巧。

这些含金量较高的22个范例共分为5大章，每一章都详细地讲解各个范例的制作全过程，包括从应用基础、原始的建模、材质设置、灯光设置、渲染场景到动画的整个过程。

关于本书光盘 随书附赠光盘中收录了全书范例的源文件、素材贴图、最终效果图和渲染效果图，可作为学习参考资料。

光盘中还收录了另外6个精彩范例的制作全过程，供大家实际操练，从而进一步提高读者的操作能力。

。

<<3ds max经典案例课堂>>

书籍目录

Chapter 1 基础应用实例 Theme 1 制作图片文字（合并各种图形） Work 1 制作图片文字 Work 2 制作立体的图片文字 Work 3 设置物体的材质 Theme 2 制作五彩缤纷的弹簧（变形形状） Work 1 利用Shape制作立体弹簧 Work 2 设置材质和灯光Chapter 2 通过各种方法制作实体 Theme 3 宇宙飞船建模（使用最基础的Mesh对象） Work 1 制作宇宙飞船的主体 Work 2 制作主体的后部 Work 3 制作机翼 Work 4 设置材质 Theme 4 少女的脸部建模（编辑多边形对象） Work 1 制作脸部轮廓 Work 2 表现眼睛的细节部分 Work 3 制作鼻子和嘴部形态 Work 4 勾勒脸部形态 Work 5 制作耳朵 Work 6 将耳朵粘贴到脸上 Work 7 完成头和脖子的制作 Theme 5 制作少女的脸部模型（利用Vertex Color等贴图表现真实的脸部效果） Work 1 制作脸部贴图 Work 2 制作眼睛的材质 Work 3 制作眼睫毛 Work 4 制作眉毛 Work 5 制作头发 Work 6 制作头发贴图源文件 Work 7 设置头发的材质 Theme 6 人体建模（利用多边形对象制作人体模型） Work 1 制作身体的形态 Work 2 表现身体的前半部分 Work 3 表现身体的背部 Work 4 制作胳膊和腿 Work 5 制作手 Work 6 制作脚 Work 7 粘贴头部 Theme 7 利用面片制作可乐瓶（使用Surface命令制作面片对象） Work 1 打开可乐瓶图样 Work 2 使用旋转体制作可乐瓶 Work 3 利用面片对象制作可乐瓶 Work 4 编辑可乐瓶的形态 Work 5 设置材质 Theme 8 甲壳虫汽车建模（利用NURBS表现完美的曲线） Work 1 制作图样 Work 2 制作车体下部 Work 3 制作车前身 Work 4 制作车身 Work 5 修改曲面的形态 Work 6 修改引擎盖的形态 Work 7 修改车身 Work 8 修改车身下部 Theme 9 通过细节表现完成汽车制作（应用NURBS的各种命令） Work 1 制作前大灯的前进气孔 Work 2 制作前风档 Work 3 制作车窗 Work 4 制作车轮 Work 5 完成汽车制作Chapter 3 征服形形色色的材质 Theme 10 表现逼真的静物（灵活应用各种材质和贴图） Work 1 制作坛子 Work 2 设置坛子 Work 3 制作杯子 Work 4 应用杯子的材质 Work 5 制作苹果 Work 6 制作苹果的材质 Work 7 制作洋梨 Work 8 设置洋梨的材质 Work 9 制作葡萄 Work 10 设置青葡萄的材质 Work 11 设置底板的材质 Theme 11 逼真的宇宙飞船贴图（利用Unwrap UVW制作完美贴图） Work 1 设计贴图图像 Work 2 应用Unwrap UVW命令 Work 3 进气口部分的Unwrap Work 4 排气口的Unwrap Work 5 机翼部分的Unwrap Work 6 外机身的Unwrap Work 7 制作贴图图像 Work 8 应用贴图图像 Work 9 制作Bump贴图图像 Work 10 细节图像的表现 Theme 12 表现漫画效果的材质（灵活应用Ink'n Paint材质） Work 1 应用脸部材质 Work 2 设置眼睛和眉毛的材质 Work 3 指定子对象的颜色 Work 4 设置金属材质 Work 5 完成整个场景的制作Chapter 4 灯光的高级应用技法 Theme 13 表现逼真的灯光效果（通过Standard Light）表现逼真的效果） Work 1 空房间的建模 Work 2 设置房间的材质 Work 3 设置灯光并表现反射光 Work 4 表现室内的物体 Work 5 制作大气效果 Theme 14 制作神话中的希腊神殿（通过Light Tracer表现灯光效果） Work 1 制作神殿的石柱 Work 2 制作希腊神殿 Work 3 制作场景 Work 4 Advanced Lighting:Light Tracer Theme 15 表现照射在幽暗台阶上的阳光（通过Radiosity表现灯光效果） Work 1 按照实际尺寸设置场景 Work 2 制作台阶 Work 3 制作台阶的通道 Work 4 修改台阶的形态 Work 5 制作弯曲的台阶通道 Work 6 修改台阶通道的形态 Work 7 设置基本灯光 Work 8 使用Radiosity制作逼真的灯光 Work 9 利用Exposure Control调整图像的亮度 Work 10 堵塞通道 Work 11 制作窗户 Work 12 设置拱形窗户的材质Chapter 5 渲染出充满梦幻色彩的场景 Theme 16 制作燃烧的原子弹射器（通过渲染特效表现梦幻场景） Work 1 场景的建模 Work 2 设置物体的材质 Work 3 安装灯光 Work 4 表现燃烧的火花-Atmosphere Effect:Fire Effect Work 5 表现环绕圆锥的电流-Video Post:Lens Effects Glow Work 6 制作圆锥顶部的发展效果-Rendering Effect:Lens Effects Glow Work 7 雾气的设置-Atmosphere Effect:Fog Theme 17 茶壶爆炸动画（利用Fire特效表现爆破效果） Work 1 制作茶壶 Work 2 使茶壶爆炸：PArray Particle Work 3 制作弹射板 Work 4 制作重力：Gravity Work 5 完成场景制作 Work 6 制作爆炸的火焰：Atmosphere Effect Work 7 安装灯光 Work 8 隐藏原来的茶壶:Visibility Animation Work 9 设置动画Chapter 6 深入动画世界 Theme 18 制作能量随管道流动的动画效果（材质和贴图动画） Work 1 制作动画前的准备工作 Work 2 设置材质的动画 Work 3 使用Track View面板设置动画 Work 4 灯光的强度动画 Work 5 渲染动画 Theme 19 齿轮旋转动画（使用Wire Parameters命令制作动画） Work 1 制作齿轮的锯齿 Work 2 制作齿轮里侧的装饰物 Work 3 设置咬合旋转的齿轮 Work 4 完成场景制作 Work 5 设置场景的材质 Work 6 设置灯光 Work 7 应用Glow效果（Rendering Effect） Work 8 设置动画 Theme 20 制作MAX Logo动画（利用ImageReady制作GIF动画）

<<3ds max经典案例课堂>>

Work 1 设置动画 Work 2 保存为动画图文件 Work 3 在Adobe ImageReady中制作GIF动画 Theme 21 设置模特的动画（使用Bone工具，制作人物的骨骼） Work 1 制作模特的骨骼 Work 2 在人物身体上应用骨骼 Work 3 制作人物的动作 Theme 22 冲撞动画（反应器模拟） Work 1 制作砖墙 Work 2 制作旋梯 Work 3 设置Reactor Helper Work 4 设置场景的材质 Work 5 应用动画

<<3ds max经典案例课堂>>

媒体关注与评论

范例经典，内容丰富。

本书并没有枯燥地罗列3ds max的选项和命令，而是通过精心设计的22个经典范例，将3ds max的基本功能和操作技巧融入到范例当中进行讲解，全面覆盖建模、贴图、灯光、渲染、动画等3ds max所有重点内容。

讲解通俗，步骤详细。

每个实例的制作步骤都以通俗易懂的语言阐述，并穿插丰富的提示和技巧文字，在阅读时就介听课一样详细而亲切。

读者只要按照步骤操作，就可以学习到3ds max6的相关功能，并体会到独立完成作品的乐趣。

取材广泛，内容实用。

作者在撰写本书之初，充分考试计算机的操作技巧和实践工作的结合，精心挑选了广告制作，产品效果图，建筑效果图，角色建模，角色动画等各种领域内的作品用做本书范例。

完全公开作者多年的实战经验。

全书的很多内容都是作者在多年的建模、贴图、灯光、渲染和动画制作等实际工作中积累的操作技巧、高级技法和实战经验，有很高的学习参考价值，适用于各个层次的读者。

由韩国资深3D设计师精心编著，是畅销韩国的经典3ds max图书。

通过22个经典范例，全面剖析3ds max的主要功能和操作技巧。

通过详尽的步骤、简洁的文字，生动地讲解每一个范例的制作全过程。

本书适合初、中级读者学习参考，同时也可作为培训教材使用。

随书光盘内含书中涉及的素材图片和效果图，附赠6个全新范例制作过程的详细剖析。

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>