

<<3ds Max 2011完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787113122805

10位ISBN编号：7113122809

出版时间：2011-6

出版时间：中国铁道

作者：王芳//赵雪梅

页数：793

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完全自学教程>>

内容概要

《3ds max 2011完全自学教程》采用参数功能讲解加实例的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点。

《3ds max 2011完全自学教程》对3ds max 2011的操作及功能进行了全面详细的介绍，全书共分为15章，具体包括3ds max 2011的基础知识、基本建模、变换对象、对象的修改和合成、进阶建模、动画基础、轨迹视图和动画控制器、粒子系统和空间扭曲、材质编辑器、摄影机和灯光、环境特效以及动力学系统和后期合成等内容。

在配套的光盘中提供了书中实例的源文件、素材文件和语音讲解的视频教学文件。

《3ds max 2011完全自学教程》适合3ds max初、中级读者阅读，可作为三维动画制作、影视制作和广告制作等相关从业人员的自学参考书，也可以作为动画培训班、职业学校以及大中专院校相关专业的教材。

书籍目录

第1章 初识3ds max 2011

- 1.1 3ds max概述
- 1.2 3ds max的界面环境
- 1.3 3ds max 2011的工作界面
- 1.4 对象的选择
- 1.5 对象的变换
- 1.6 坐标与轴心控制点
- 1.7 对象的复制
- 1.8 对象的群组
- 1.9 对象的对齐与捕捉
- 1.10 3ds max制作的基本流程

第2章 几何体的创建

- 2.1 标准基本体
- 2.2 扩展基本体
- 2.3 门
- 2.4 窗
- 2.5 aec扩展片
- 2.6 楼梯
- 2.7 实例演练

第3章 二维图形的创建

- 3.1 样条线
- 3.2 扩展样条线
- 3.3 实例演练

第4章 使用编辑修改器建模

- 4.1 编辑修改器的基本使用方法
- 4.2 常用的二维图形修改器
- 4.3 常用的几何体修改器
- 4.4 常用的表面编辑修改器
- 4.5 实例演练

第5章 高级建模

- 5.1 多边形建模
- 5.2 网格建模
- 5.3 nurbs建模
- 5.4 面片建模
- 5.5 实例演练

第6章 复合对象建模

- 6.1 morph(变形)
- 6.2 scatter(散布)
- 6.3 conform(一致)
- 6.4 connect(连接)
- 6.5 blobmesh(水滴网格)
- 6.6 shapemerge(图形合并)
- 6.7 boolean(布尔)
- 6.8 terrain(地形)
- 6.9 loft(放样)

<<3ds Max 2011完全自学教程>>

6.10 mesher(网格化)

6.11 proboolean

6.12 procutter

6.13 实例演练

第7章 材质与贴图

7.1 材质概述

7.2 slate material editor(平板材质编辑器)的使用

7.3 平板材质编辑器的界面

7.4 材质编辑器

7.5 明暗器类型

7.6 材质类型

7.7 二维贴图

7.8 三维贴图

7.9 合成贴图

7.10 颜色修改贴图

7.11 其他贴图

7.12 实例演练

第8章 创建摄影机和灯光

8.1 创建摄影机

8.2 灯光的应用

8.3 标准灯光的参数

8.4 标准灯光

8.5 光度学灯光参数

8.6 光度学灯光

8.7 太阳光和日光系统

8.8 实例演练

第9章 动画

9.1 动画的基本概念

9.2 关键帧动画

9.3 动画制作的常用工具

9.4 运动命守面板

9.5 动画约束

9.6 动画修改器的应用

9.7 动画修改器的应用

9.8 实例演练

第10章 粒子系统和空间扭曲

10.1 粒子系统

10.2 空间扭曲

10.3 导向器

10.4 实例演练

第11章 环境特效动画

11.1 辅助对象

11.2 环境编辑器简介

11.3 大气效果

11.4 效果

11.5 实例演练

第12章 后期合成

<<3ds Max 2011完全自学教程>>

12.1 video post(视频合成器)

12.2 添加图像过滤事件

12.3 实例演练

第13章 动力学系统

13.1 fk正向动力学

13.2 ik反向动力学

13.3 层次链接

13.4 reactor动力学

13.5 实例演练

第14章 骨骼与蒙皮

14.1 骨骼系统

14.2 设置“狮子”的骨骼

14.3 biped两足动物

14.4 蒙皮

14.5 实例演练

第15章 综合实例

15.1 片头动画

15.2 暴风雪中?陋室

15.3 打造战后城门

15.4 神秘魔符

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max 2011完全自学教程>>

编辑推荐

《3ds Max 2011完全自学教程》内容全面讲解细致详细介绍了3dsMax2011软件的全部命令功能和使用方法，实例丰富技术实用170多个实例深入介绍了3dsMax各种命令的使用方法、操作技巧及行业应用，图解教学直观高效《3ds Max 2011完全自学教程》操作步骤讲解详细、明了,操作提示直观地标于图中,学习更高效，视频教学答疑解惑光盘中提供了书中实例的语音视频教学,可帮助读者解决学习中遇到的问题。

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>