

<<中文版3ds max 5短期培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 5短期培训教程>>

13位ISBN编号：9787115135711

10位ISBN编号：7115135711

出版时间：2005-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：导向科技

页数：202

字数：318000

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>

## <<中文版3ds max 5短期培训教程>>

### 内容概要

本书是《零点起飞电脑培训学校》推出的短期培训教程系列丛书之一，主要内容包括3ds max 5的基础知识、造型技巧、环境设置、渲染场景设置、材质、贴图、灯光、摄像机的创建方法和使用技巧，以及利用Photoshop 7.0为效果图进行后期处理的方法和技巧。

全书共分为15课，包括3ds max 5准备知识、快速入门、基本运用、三维模型的创建及修改、二维图形的创建及修改、复杂物体建模、材质和贴图、材质的高级应用、灯光与摄像机、环境控制和视频合成、渲染、动画制作、后期合成和综合练习等。

本书结构清晰、内容详实、实例丰富、图文并茂。

每课均以课前导读、课堂讲解、上机实战和课后练习的结构形式进行讲述。

课前导读指出每课课堂讲解内容的基础、重点、难点及学习方法，便于指导读者自学，方便教师讲授；课堂讲解详细讲解了每课知识点；上机实战紧密结合课堂讲解内容给出实例，指导读者边学边用；课后练习结合每课内容给出填空题、判断题、选择题、问答题及上机操作题，通过练习，读者可以达到巩固每课知识的目的。

本书读者群主要定位于初、中级3ds max用户，可作为大、中专院校及各类3ds max培训班的培训教材，也可以供从事三维造型、景观园林设计、室内外效果图制作的读者参考。

## 书籍目录

- 第1课 练习3ds max 5前的准备 11.1 课堂讲解 11.1.1 三维设计与软件 11.1.2 美术基础训练  
 21. 色彩概述 22. 色彩分类及属性 33. 色彩对比 34. 浅谈构图基础 51.1.3 灯光基础训练  
 61.1.4 摄影与动画基础 61. 摄影基础 62. 动画基础 71.1.5 三维软件与硬件 71. 3ds max 5与  
 硬件 72. 推荐配置及系统优化 81.1.6 3ds max 5的汉化 81.1.7 3ds max 5的工作环境 91. 工作界  
 面简介 92. 自定义工作环境 91.1.8 获取及管理设计素材 101.1.9 有效学习的方法 101.2 上机  
 实战 111.3 课后练习 121. 填空题 122. 判断题 123. 问答题 12第2课 3ds max 5快速入门  
 132.1 课堂讲解 132.1.1 优秀三维作品赏析 131. 赏析(一) 132. 赏析(二) 143. 赏析(三)  
 154. 赏析(四) 155. 总结三维效果图特点 162.1.2 利用3ds max 5进行三维创作的流程 161. 准  
 备工作 172. 三维建模 173. 调制材质和场景布光 174. 场景渲染 185. 后期合成 192.2 上机  
 实战 202.2.1 实例目标 202.2.2 创作分析 202.2.3 操作过程 201. 创建休闲厅场景模型 202.  
 调制材质和场景布光 253. 渲染场景 274. 后期合成 282.3 课后练习 281. 填空题 282. 判断  
 题 283. 问答题 284. 上机操作题 28第3课 3ds max 5的基本运用 293.1 课堂讲解 293.1.1 文  
 件管理 291. 合并文件 292. 输入与输出文件 313. 设置单位 324. 隐藏和冻结物体 325. 组与  
 层功能的应用 333.1.2 变换工具 351. 选择 352. 移动 363. 旋转 364. 缩放 373.1.3 复制功  
 能的应用 381. 复制的类型 382. 复制功能的应用 383.1.4 捕捉与镜像功能的应用 401. 捕捉功  
 能的应用 402. 镜像功能的应用 413.1.5 对齐与阵列功能的应用 421. 对齐功能的应用 422. 阵  
 列功能的应用 433.2 上机实战 453.2.1 实例目标 453.2.2 创作分析 453.2.3 操作过程 451.  
 创建墙体 452. 创建窗框和窗玻璃 473.3 课后练习 481. 填空题 482. 判断题 483. 问答题  
 484. 上机操作题 48第4课 创建及编辑三维模型 494.1 课堂讲解 494.1.1 创建三维物体 491  
 . 创建及修改标准几何体 492. 创建及修改扩展几何体 514.1.2 修改命令面板 521. 修改命令面  
 板简介 522. 修改器堆栈 534.1.3 编辑三维物体 541. “编辑网格”命令和“可编辑网格”功  
 能的应用 542. “可编辑多边形”功能的应用 553. “网格光滑”命令的应用 564. “自由变形”命  
 令的应用 565. “弯曲”命令的应用 576. “噪波”命令的应用 577. “结构线框”命令的应用  
 574.2 上机实战 584.2.1 实例目标 584.2.2 创作分析 584.2.3 操作过程 594.3 课后练习  
 601. 填空题 602. 判断题 603. 问答题 604. 上机操作题 60第5课 创建及编辑二维图形  
 615.1 课堂讲解 615.1.1 创建二维图形 611. 创建曲线和图形 612. 改变曲线和图形的属性  
 623. 转换曲线 625.1.2 编辑二维图形 621. “编辑曲线”命令的应用 632. “旋转”命令的应  
 用 653. “拉伸”命令的应用 664. “倒角”命令的应用 665. “轮廓倒角”命令的应用 665.2  
 上机实战 675.2.1 实例目标 675.2.2 创作分析 685.2.3 操作过程 685.3 课后练习 701. 填空  
 题 702. 判断题 703. 问答题 704. 上机操作题 70第6课 高级建模 716.1 课堂讲解 716.1.1  
 “布尔运算”命令的应用 711. “布尔运算”命令的概念及类型 712. “布尔运算”命令的操  
 作步骤及应注意的问题 723. 修改布尔运算生成物体 736.1.2 “放样”命令的应用 751. 放样基础  
 知识 752. “放样”命令的操作步骤 753. 修改放样生成物体 766.1.3 其他高级建模方法 826.2  
 上机实战 826.2.1 实例目标 826.2.2 创作分析 826.2.3 操作过程 831. 创建沙发靠背 832.  
 创建沙发扶手 843. 创建沙发座垫 856.3 课后练习 861. 填空题 862. 判断题 863. 问答题  
 864. 上机操作题 86第7课 材质与贴图的基本应用 877.1 课堂讲解 877.1.1 材质的应用 871  
 . 材质与三维场景 872. 材质编辑器 883. 材质/贴图浏览器及基本参数 894. 标准材质基本参数  
 907.1.2 贴图的应用 931. 贴图与三维场景 932. 常用贴图类型 933. 贴图坐标 964. 贴图通道  
 简介 975. 管理材质和贴图 987.2 上机实战 997.2.1 实例目标 997.2.2 创作分析 997.2.3 操  
 作过程 997.3 课后练习 1021. 填空题 1022. 判断题 1023. 问答题 1024. 上机操作题 102第8  
 课 材质的高级应用 1038.1 课堂讲解 1038.1.1 高级材质的类型 1031. 光线跟踪材质 1032.  
 混合材质 1053. 多维/次物体材质 1054. 其他材质类型 1068.1.2 材质和贴图的综合应用 1071.  
 不锈钢材质的应用 1072. 玻璃材质的应用 1098.2 上机实战 1138.2.1 冰材质的制作 1131. 实  
 例目标 1132. 创作分析 1133. 操作过程 1148.2.2 海水材质的制作 1161. 实例目标 1162. 创  
 作分析 1163. 操作过程 1178.3 课后练习 1201. 填空题 1202. 判断题 1203. 问答题 1204.

## &lt;&lt;中文版3ds max 5短期培训教程&gt;&gt;

上机操作题 120第9课 灯光与摄像机的应用 1219.1 课堂讲解 1219.1.1 灯光的应用 1211 . 灯光与三维场景 1212 . 3ds max 5的灯光类型 1223 . 灯光参数和阴影类型 1224 . 使用灯光的技巧 1279.1.2 摄像机的应用 1271 . 摄像机与三维场景 1272 . 摄像机的设置与调整 1289.2 上机实战 1299.2.1 室内场景的布光和取景 1291 . 实例目标 1292 . 创作分析 1293 . 操作过程 1309.2.2 室外场景的布光和取景 1351 . 实例目标 1352 . 创作分析 1353 . 操作过程 1369.3 课后练习 1381 . 填空题 1382 . 判断题 1383 . 问答题 1384 . 上机操作题 138第10课 渲染技术 13910.1 课堂讲解 13910.1.1 渲染基础知识 1391 . 渲染概述 1392 . 渲染工具和视图类型 14010.1.2 渲染参数设置 1401 . 默认渲染器参数 1402 . 渲染基本参数 14110.1.3 高级渲染技术 1431 . 高级渲染技术基础知识 1432 . “光线跟踪”渲染技术 1443 . “光能传递”渲染技术 1454 . 两种高级渲染技术的区别 1455 . 其他渲染技术 14610.1.4 静帧的渲染输出 1461 . 输出类型 1462 . 输出参数设置 14710.1.5 镜头效果 14710.2 上机实战 14810.2.1 实例目标 14810.2.2 创作分析 14810.2.3 操作过程 14910.3 课后练习 1501 . 填空题 1502 . 判断题 1503 . 问答题 1504 . 上机操作题 150第11课 环境控制和视频合成 15111.1 课堂讲解 15111.1.1 环境控制 1511 . 曝光控制 1512 . 大气效果 15311.1.2 视频合成 1541 . 视频合成概述 1542 . 进行视频合成的步骤 15411.2 上机实战 15611.2.1 文字发光效果 1561 . 实例目标 1562 . 创作分析 1563 . 操作过程 15611.2.2 飞船光斑效果 1581 . 实例目标 1582 . 创作分析 1593 . 操作过程 15911.3 课后练习 1601 . 填空题 1602 . 判断题 1603 . 问答题 1604 . 上机操作题 160第12课 初级动画制作 16112.1 课堂讲解 16112.1.1 动画制作的基础知识 16112.1.2 基础动画设定 16112.1.3 关键帧动画设定 16212.1.4 运动轨迹动画设定 1641 . 曲线编辑器 1642 . 消息页 16412.1.5 动画输出 16512.2 上机实战 16512.2.1 实例目标 16512.2.2 创作分析 16512.2.3 操作过程 16612.3 课后练习 1671 . 填空题 1672 . 判断题 1683 . 问答题 1684 . 上机操作题 168第13课 二维软件后期合成 16913.1 课堂讲解 16913.1.1 后期合成概述 16913.1.2 后期合成常用软件 16913.1.3 后期合成常用工具 1701 . 移动工具 1702 . 缩放和魔棒工具 1703 . 变换工具 1714 . 套索工具 1715 . 调整图像色调和色彩 17213.1.4 效果图输出 17213.2 上机实战 17213.2.1 大堂效果图后期合成 1721 . 实例目标 1722 . 创作分析 1733 . 操作过程 17313.2.2 商业楼效果图后期合成 1741 . 实例目标 1742 . 创作分析 1743 . 操作过程 17513.3 课后练习 1761 . 填空题 1762 . 判断题 1763 . 问答题 1764 . 上机操作题 176第14课 室内场景综合练习——客厅 17714.1 课堂讲解 17714.1.1 实例目标 17714.1.2 创作分析 17714.2 上机实战 17814.2.1 创建客厅场景模型 1781 . 调入CAD线框图 1782 . 创建客厅墙体 1793 . 创建地面和天花板 1804 . 调入家具模型 18214.2.2 调制材质 18414.2.3 场景布光 18614.2.4 渲染输出 18914.2.5 后期合成 18914.3 课后练习 1901 . 问答题 1902 . 上机操作题 190第15课 室外场景综合练习——别墅 19115.1 课堂讲解 19115.1.1 实例目标 19115.1.2 创作分析 19115.2 上机实战 19215.2.1 创建别墅场景模型 1921 . 调入CAD线框图 1922 . 利用捕捉工具创建别墅主体模型 1933 . 创建地面和摄像机 19815.2.2 调制材质 19815.2.3 场景布光 20015.2.4 渲染输出 20015.2.5 后期合成 20115.3 课后练习 2021 . 问答题 2022 . 上机操作题 202

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>