

<<3ds Max 2011火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115239686

10位ISBN编号：7115239681

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：亓鑫辉

页数：407

字数：668000

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火星课堂>>

### 前言

回首2004年7月刚来北京，是为了自己的第一本书《3dsMax插件白金手册》的交稿。现在一晃就6年了。

在这6年中，发生了许许多多的事情……我在来火星时代教学之前，在黑龙江省哈尔滨市的一所中学教计算机。

来火星时代从事3dsMax软件教学至今，教授过3dsMax基础班、3dsMax专业班、3dsMax特效班、3dsMax教师培训班、栏目包装长期班、建筑设计长期班等，一直都在教学的过程中参与实际制作，并且天天都在为自己充实更新知识。

因为师范学校科班出身的我，深知一个道理：“要想给学生一桶水，自己应是自来水”，所以只有在日常生活中不断补充自己，才能在教学过程中做到轻松应变，融会贯通。

体会自己青春洋溢的6年时光，全部奉献给火星时代，心里就有一种自豪感。

在开发这本书的时候，得到了很多之前教过的学员的大力协助，他们一些经典的制作案例也被择优摘录到本书中，这里不但要对他们的劳动表示感谢，同时也怀念那些共同进步的日子。

这本书，主要是在《3dsMax7中文版火星课堂》的基础之上进行升级编写的。

虽然是升级，但是其中的案例已经全部更换，并且添加了大量知识点，增加了3dsMax2011的全新功能，使全书内容更具有可读性，希望能给读者带来一条学习捷径。

全书共11课。

书中除了对3dsMax2011的主要知识点做了详尽介绍外，还配备了大量精美的教学案例，相信这些灵活多样的案例会使读者的学习变得更加轻松。

本书的主要内容如下。

【第1课3dsMax软件介绍】：了解3dsMax的发展史及应用领域。

【第2课3dsMax建模技术】：通过大量案例学习3dsMax中的各种建模技术。

【第3课3dsMax灯光和摄影机】：介绍3dsMax中的光影和摄影技术。

【第4课3dsMax材质技术】：以案例的形式讲解3dsMax中的材质和贴图技术。

【第5课3dsMaxmentalray渲染技术】：介绍mental ray的材质、特效和渲染技术。

【第6课3dsMax基础动画技术】：讲解3dsMax中的基本动画技术。

【第7课3dsMax高级动画技术】：介绍3dsMax中的角色动画系统。

【第8课3dsMax毛发制作系统】：讲解3dsMax中的毛发制作过程和应用技巧。

【第9课3dsMax布料模拟系统】：介绍3dsMax中的布料生成模块。

【第10课3dsMaxreactor动力学系统】：学习3dsMax中的动力学解算技术。

【第11课3dsMax粒子流系统】：学习在3dsMax中制作绚丽的粒子特效。

此外，本书还配备了长达26小时的教学视频光盘，不仅涵盖了书中的所有案例，还包括了更多的实战操作演示，包括当前流行的游戏低模制作、LJWV展开、CS和CAT角色动画、Max脚本语言等。

本书内容详实全面，操作步骤清晰完整，并且融入了我多年的制作经验和教学感悟，希望能够为读者带来全新的学习体验——犹如置身于真正的火星课堂中一般轻松愉快。

最后，希望广大读者及我的学生们，能通过这本书获得更多收益。

同时也谢谢你们给予我的支持，还要谢谢我的岳父和岳母，你们给予我的支持，是我最大的福分！

## <<3ds Max 2011火星课堂>>

### 内容概要

本书针对3ds max 2011中各项重要功能进行了系统的介绍，通过案例式教学和视频相结合的方式，讲解了3ds max所具有的功能，包括各种建模方法、材质的制作、灯光的架设、动画的设置、毛发的制作、布料的模拟、particle flow粒子流及reactor动力学等，同时还安排了mental ray渲染器的相关知识。书中包含28个常用功能案例，效果制作精美，讲解清晰明确。

本书附赠2张dvd光盘，光盘中包含了69个案例的视频教学，长达1580分钟，所有操作一目了然，极大地降低了学习难度，同时光盘中还提供了视频教学中的全部场景文件和贴图素材，便于读者练习使用。

本书适合于3ds max的初学者，也可以作为大中专院校相关专业的教材使用。

## <<3ds Max 2011火星课堂>>

### 作者简介

元鑫辉，火星时代动画学院3ds Max资深讲师，Autodesk教育专家(Training Master)。作者具有多年3ds Max教学和动画制作经验。主讲Autodesk 3ds Max认证教师培训、3ds Max高级特效等课程；同时担任火星时代社区(<http://bbs.hxsd.com.cn>)3ds Max技术论坛版主。

## &lt;&lt;3ds Max 2011火星课堂&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1课 3ds max软件介绍 1.1 3ds max软件的发展 1.2 3ds max 2011新增的主要功能 1.3  
3ds max 2011的硬件和系统配置 1.4 3ds max的发展方向和应用领域 1.4.1 建筑装潢设计  
1.4.2 影视片头包装 1.4.3 影视产品广告 1.4.4 电影电视特技 1.4.5 工业造型设计  
1.4.6 二维卡通动画 1.4.7 三维卡通动画 1.4.8 游戏开发 1.4.9 网页动画和手机动画  
1.4.10 行业发展分析 1.5 插件的使用和管理 第2课 3ds max建模技术 2.1 建模简介  
2.1.1 放样建模 2.1.2 多边形建模 2.1.3 nurbs建模 2.1.4 面片建模 2.1.5 特殊方法建模  
2.2 修改器建模案例——瓶瓶罐罐 2.3 loft建模案例——耳机 2.4 多边形建模案例——伞  
2.5 nurbs建模案例——水壶 第3课 3ds max灯光和摄影机 3.1 3ds max灯光简介  
3.2 标准灯光 3.2.1 标准灯光类型及原理 3.2.2 标准灯光的重要参数 3.3 光度学  
灯光 3.4 灯光的阴影类型 3.5 高级照明 3.6 3ds max摄影机 3.6.1 摄影机的常用术语  
3.6.2 3ds max中的两种摄影机 3.6.3 摄影机的重要参数 3.7 灯光案例——烛光小景  
3.8 室外灯光阵列案例 3.9 高级照明应用案例 第4课 3ds max材质技术 4.1 材质基础  
4.2 理解材质和贴图的概念 4.3 标准类型 4.4 贴图通道的类型及指定操作 4.5  
贴图坐标 4.6 程序贴图案例——油炸馒头 4.7 反光板应用案例——打火机 4.8 复合型  
材质和贴图——彩色铅笔 方法一：采用混合材质 方法二：采用合成材质 方法三：采用  
遮罩贴图 方法四：采用混合贴图 方法五：采用合成贴图 4.9 uvw贴图案例——飞火流星  
足球 4.10 uvw贴图坐标与展平应用——香烟与烟盒 4.11 材质综合案例——散落的麻将  
4.12 材质与背景综合应用——蜗牛 第5课 3ds max mental ray渲染技术 5.1 mental ray渲染  
器简介 5.1.1 mental ray渲染器的基本流程 5.1.2 mental ray中控制渲染质量与速度的主要参数  
5.1.3 mental ray的专用灯光和阴影 5.1.4 mental ray的专有材质 5.1.5 mental ray的专有  
贴图类型 5.1.6 mental ray的渲染特色 5.1.7 autodesk材质库 5.2 标准材质在mental ray中的  
应用——杯具 5.3 mental ray材质应用——灯 5.4 mental ray材质应用——餐具 5.5  
mental ray材质和焦散案例——油性笔 5.6 mental ray车漆材质——汽车 5.7 mental ray综合  
案例1——手表 5.8 mental ray综合案例2——水果 5.9 mental ray建筑与设计材质案例——蛋糕  
第6课 3ds max基础动画技术 6.1 动画基础知识 6.1.1 基础动画 6.1.2 与动画调节有  
关的区域 6.1.3 修改器动画 6.1.4 轨迹视图 6.1.5 摄影表 6.1.6 动画控制器和动画  
约束 6.2 基础动画案例——射箭 第7课 3ds max高级动画技术 7.1 知识重点 7.2 3ds  
max角色动画技术简介 7.2.1 动画常用命令的介绍及使用 7.2.2 [蒙皮]工具 7.2.3 反  
向动力学(ik) 7.2.4 变形器修改器和变形器材质 7.2.5 辅助动画控制工具 7.3 character  
studio简介 7.3.1 character studio三大模块 7.3.2 character studio工作流程 7.3.3 biped [两  
足动物]骨骼 7.3.4 群组动画 7.4 cat角色动画系统概述 7.5 cat动画案例——沿路径在  
曲面上运动 第8课 3ds max毛发制作系统 8.1 知识重点 8.2 要点详解 8.2.1 hair and  
fur毛发制作系统简介 8.2.2 hair and fur毛发技术基础 8.2.3 [hair和fur(wsm)]修改器 8.3  
毛发制作案例——卡通精灵 第9课 3ds max布料模拟系统 9.1 cloth [布料]系统简介 9.1.1  
garment maker [衣服生成器]修改器 9.1.2 garment maker [衣服生成器]修改器主层级面板  
9.1.3 [曲线]子对象层级[修改]面板 9.1.4 [面板]子对象层级[修改]面板的重要参数  
9.2 cloth [布料]修改器 9.2.1 cloth [布料]修改器主层级[修改]面板 9.2.2 [对  
象]卷展栏 9.2.3 [模拟参数]卷展栏 9.2.4 [组]子对象层级[修改]面板 9.3 布  
料案例——小套件 9.3.1 背心的缝制过程 9.3.2 短裤的缝制过程 第10课 3ds max reactor动  
力学系统 10.1 reactor动力学简介 10.1.1 reactor动力学的参数介绍 10.1.2 基础概念和公  
用面板中的重要参数 10.1.3 刚体和约束 10.1.4 可变形体 10.1.5 绳索 10.1.6 其他  
动力学工具 10.2 动力学案例——失控的汽车 第11课 3ds max粒子流系统 11.1 particle flow  
粒子流简介 11.1.1 particle flow粒子流基本概念 11.1.2 particle flow粒子视图界面及重要命令  
11.1.3 particle flow粒子流控制器和测试简介 11.2 particle flow案例——飘飞的文字



章节摘录

插图：

<<3ds Max 2011火星课堂>>

编辑推荐

《火星时代·3ds Max 2011火星课堂》：带您畅游3ds Max 2011全新世界从入门精通一站直达。  
3ds Max·火星课堂艺术系列图书，1580分钟全程视频讲解，Autodesk授权培训中心推荐！



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>