

图书基本信息

书名：<<3ds max三维动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787111334842

10位ISBN编号：7111334841

出版时间：2011-4

出版时间：机械工业出版社

作者：许朝侠 编

页数：218

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>

## 内容概要

《3ds max三维动画制作实例教程》是一本以实例为引导介绍3dsmax三维动画制作应用的教程。全书共分为10章，主要内容包括3dsmax的概述、基础建模、二维建模、应用三维修改器建模、复合建模与多边形建模、材质与贴图、场景中灯光与摄影机、渲染输出与环境特效；关键帧动画控制器以及粒子系统与空间扭曲等。

《3ds max三维动画制作实例教程》是作者根据多年的3dsmax教学经验，并参考大量的3dsmax资料编写而成的。

《3ds max三维动画制作实例教程》内容翔实丰富，系统地介绍3dsmax的各个功能模块，提供了大量具有针对性、讲解详尽的实例和拓展训练的上机实训项目。

《3ds max三维动画制作实例教程》既可作为高职高专院校相关专业学习3dsmax动画制作的教材，也可作为各类计算机培训机构三维动画制作的基础教程，同时也可以作为三维动画制作爱好者和相关从业人员的参考用书。

## 书籍目录

出版说明前言第1章 3dsmax基础知识1.1 3dsmax概述1.2 3dsmax工作界面1.2.1 菜单栏1.2.2 主工具栏1.2.3 视图区1.2.4 命令面板1.2.5 时间轴和动画控制区1.2.6 视图控制区1.2.7 状态栏和信息提示栏1.3 文件的基本操作1.3.1 新建文件1.3.2 打开文件1.3.3 保存文件1.3.4 文件的合并1.3.5 文件的导入与导出1.4 视图的操作与控制1.4.1 视图的操作1.4.2 视图的控制1.5 定制工作环境1.5.1 设置单位1.5.2 设置工具栏1.5.3 设置快捷键1.6 上机实训：定制3dsmax工作环境第2章 基础建模与对象的基本操作2.1 几何对象的创建与编辑【实例2-1】制作雪人模型2.1.1 几何体对象的创建2.1.2 对象的参数修改2.2 对象的基本操作【实例2-2】制作DNA链模型2.2.1 对象的选择2.2.2 对象的变换2.2.3 对象的复制2.2.4 对象的成组2.3 标准基本体和扩展基本体的创建【实例2-3】制作玻璃餐桌模型2.3.1 标准基本体的对象类型与参数功能2.3.2 扩展基本体的对象类型与参数功能2.4 上机实训【实训2-1】制作电脑桌模型【实训2-2】制作积木火车模型第3章 二维图形与二维图形建模3.1 二维图形的创建【实例3-1】制作中式镂空窗模型3.1.1 二维图形的类型与参数3.1.2 渲染二维图形3.2 样条线的编辑【实例3-2】制作铁艺酒架模型3.2.1 将二维图形转换为可编辑样条线3.2.2 编辑“顶点”子对象层级3.2.3 编辑“线段”子对象层级3.2.4 编辑“样条线”子对象层级3.3 挤出、倒角和倒角剖面修改器【实例3-3】制作匾额模型3.3.1 修改器堆栈的使用3.3.2 挤出修改器3.3.3 倒角修改器3.3.4 倒角剖面修改器3.4 车削修改器【实例3-4】制作酒瓶模型3.5.上机实训【实训3-1】制作相框模型【实例3-2】制作酒杯模型第4章 三维模型常用修改器4.1 扭曲、锥化和壳修改器【实例4-1】制作冰激凌模型4.1.1 扭曲修改器4.1.2 锥化修改器4.1.3 壳修改器4.2 弯曲、噪波、晶格和法线修改器【实例4-2】制作洞穴模型4.2.1 弯曲修改器4.2.2 噪波修改器4.2.3 晶格修改器4.2.4.法线修改器4.3 FFD修改器【实例4-3】制作休闲椅模型4.3.1 FFD修改器的类型4.3.2 FFD（长方体）修改器4.4 其他常用修改器4.4.1 拉伸修改器4.4.2 置换修改器4.4.3 波浪修改器和涟漪修改器4.5 上机实训【实训4-1】制作凳子模型【实训4-2】制作沙发模型【实训4-3】制作水晶灯模型第5章 复合建模和多边形建模5.1 布尔运算【实例5-1】制作象棋模型5.2 放样建模【实例5-2】制作香蕉模型5.2.1 单截面放样5.2.2 放样变形5.2.3 多截面放样5.3 编辑多边形【实例5-3】制作液晶显示器模型5.3.1 创建可编辑的多边形对象5.3.2 “选择”卷展栏5.3.3 “编辑几何体”卷展栏5.3.4 “编辑顶点”卷展栏5.3.5 “编辑边”卷展栏5.3.6 “编辑边界”卷展栏5.3.7 “编辑多边形”卷展栏5.3.8 “编辑元素”卷展栏5.4 编辑网格和网格平滑修改器【实例5-4】制作青花瓷碗模型5.4.1 编辑网格5.4.2 网格平滑修改器5.5 上机实训【实训5-1】制作烟灰缸模型【实训5-2】制作花瓶模型【实训5-3】制作电池模型第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器【实例6-1】制作香蕉模型材质6.1.1 材质和贴图概述6.1.2 材质编辑器的界面6.1.3 示例窗6.1.4 材质编辑器工具栏6.2 材质属性和基本参数设置【实例6-2】制作玻璃餐桌模型材质6.2.1 材质的参数面板6.2.2 材质的显示方式6.2.3 材质的明暗器类型6.2.4 材质的基本参数6.3材质类型【实例6-3】制作景泰蓝龙纹花瓶材质6.3.1 材质类型概述6.3.2 标准材质6.3.3 多维 / 子对象材质6.3.4 混合材质6.3.5 其他材质类型

#### 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>