

<<Autodesk 3ds Max 201>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2012标准培训教材1>>

13位ISBN编号：9787115263179

10位ISBN编号：7115263175

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 主编，火星时代 编著

页数：498

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>

<<Autodesk 3ds Max 201>>

内容概要

本书是Autodesk3dsMax动画工程师（I级）认证的标准配套教材，在创作过程中，《Autodesk 3ds Max 2012标准培训教材1》严格按照认证考试大纲进行编写。

本书注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，由浅入深地讲解了使用3dsMax软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程，其中包括3dsMax的基本操作，建模、材质、灯光等三维创作的基础知识，以及高级灯光渲染、基本动画技术、环境效果、粒子系统和动力学等创作技巧。

精心设计的案例灵活有趣，步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心（ATC）标准培训教材由Autodesk公司与火星时代联合编写，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士倾力打造，内容和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

《Autodesk3dsMax2012标准培训教材I》可作为应试学习用书，也可作为3dsMax爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识

- 1.1 知识重点
- 1.2 要点详解
 - 1.2.1 3ds Max软件介绍
 - 1.2.2 3ds Max 2011和2012新功能介绍
 - 1.2.3 3ds Max应用领域分析
 - 1.2.4 相关知识和基础概念
 - 1.2.5 视图操作
 - 1.2.6 文件管理
 - 1.2.7 命令面板的基本知识
 - 1.2.8 对象的选择和管理
 - 1.2.9 层的使用和管理
 - 1.2.10 对象的属性、变换及坐标系统
 - 1.2.11 坐标系统
 - 1.2.12 使用变换中心
 - 1.2.13 轴约束
 - 1.2.14 复制方法总述
 - 1.2.15 捕捉面板的应用
 - 1.2.16 对齐工具的应用
 - 1.2.17 高光对齐
- 1.3 本章小结
- 1.4 参考习题

第2章 3ds Max建模技术

- 2.1 知识重点
- 2.2 要点详解
 - 2.2.1 建模简介
 - 2.2.2 基本建模方式的原理和重要参数
 - 2.2.3 多边形建模
 - 2.2.4 面片建模
 - 2.2.5 特殊建模方法简介
- 2.3 应用案例
 - 2.3.1 基础、修改器和复合对象建模——大炮
 - 2.3.2 基础放样建模——香蕉
 - 2.3.3 拟合放样建模——化妆品瓶
 - 2.3.4 多边形建模——卡通猫
 - 2.3.5 面片建模——荷花图
 - 2.3.6 多边形建模——MP4
- 2.4 本章小结
- 2.5 参考习题

第3章 3ds Max材质技术

- 3.1 知识重点
- 3.2 要点详解
 - 3.2.1 材质基础
 - 3.2.2 标准类型材质
 - 3.2.3 各种材质类型

<<Autodesk 3ds Max 201>>

- 3.2.4 各种贴图类型
- 3.2.5 贴图坐标
- 3.2.6 视口画布
- 3.2.7 材质资源管理器
- 3.2.8 Slate材质编辑器的基本操作
- 3.3 应用案例
 - 3.3.1 材质应用1——手表
 - 3.3.2 材质应用2——藏宝图
 - 3.3.3 UVW贴图坐标——林间教堂
 - 3.3.4 Slate材质编辑器——桌上苹果
- 3.4 本章小结
- 3.5 参考习题
- 第4章 3ds Max灯光技术
 - 4.1 知识重点
 - 4.2 要点详解
 - 4.2.1 灯光简介
 - 4.2.2 [标准]灯光类型及原理
 - 4.2.3 [标准]灯光的重要参数
 - 4.2.4 [光度学]灯光类型及原理
 - 4.2.5 [光度学]灯光——光域网
 - 4.3 应用案例
 - 4.3.1 标准灯光应用——桌面一角
 - 4.3.2 天光——幻想空间
 - 4.4 本章小结
 - 4.5 参考习题
- 第5章 3ds Max摄影机
 - 5.1 知识重点
 - 5.2 要点详解
 - 5.2.1 摄影机简介
 - 5.2.2 常用术语
 - 5.2.3 3ds Max中的两种摄影机
 - 5.2.4 摄影机的重要参数
 - 5.3 应用案例——宁静的海边
 - 5.4 本章小结
 - 5.5 参考习题
- 第6章 3ds Max渲染技术
 - 6.1 知识重点
 - 6.2 要点详解
 - 6.2.1 基本渲染技术介绍
 - 6.2.2 光能传递
 - 6.2.3 曝光控制
 - 6.3 应用案例
 - 6.3.1 [光跟踪器]——阳光下的小屋
 - 6.3.2 [光能传递]——温馨的室内
 - 6.4 本章小结
 - 6.5 参考习题
- 第7章 3ds Max环境和效果

<<Autodesk 3ds Max 201>>

- 7.1 知识重点
- 7.2 要点详解
 - 7.2.1 环境简介
 - 7.2.2 [环境]选项卡使用技巧及重要参数
 - 7.2.3 [效果]选项卡使用技巧及重要参数
- 7.3 应用案例
 - 7.3.1 环境应用——机器火枪手
 - 7.3.2 Video Post——神塔
- 7.4 本章小结
- 7.5 参考习题
- 第8章 3ds Max基础动画技术
 - 8.1 知识重点
 - 8.2 要点详解
 - 8.2.1 基础动画
 - 8.2.2 动画控制区
 - 8.2.3 修改器动画
 - 8.2.4 [轨迹视图]窗口
 - 8.2.5 [轨迹视图]编辑操作
 - 8.2.6 超出范围类型
 - 8.2.7 可见性轨迹
 - 8.2.8 声音的引入
 - 8.2.9 指定控制器
 - 8.2.10 [摄影表]简介
 - 8.2.11 [摄影表]中关键帧和范围的操作
 - 8.2.12 动画控制器和动画约束
 - 8.3 应用案例
 - 8.3.1 基础动画应用——概念卡丁车
 - 8.3.2 修改器动画应用
 - 8.3.3 控制器应用
 - 8.4 本章小结
 - 8.5 参考习题
- 第9章 3ds Max粒子系统
 - 9.1 知识重点
 - 9.2 要点详解
 - 9.2.1 基本粒子系统简介
 - 9.2.2 基本粒子系统类型
 - 9.2.3 基本粒子系统重要参数
 - 9.2.4 [空间扭曲]对象
 - 9.2.5 粒子材质
 - 9.3 应用案例
 - 9.3.1 综合范例——神龙吐水
 - 9.3.2 综合范例——岩石人大爆炸
 - 9.4 本章小结
 - 9.5 参考习题
- 第10章 3ds Max MassFX动力学系统
 - 10.1 知识重点
 - 10.2 要点详解

<<Autodesk 3ds Max 201>>

- 10.2.1 MassFX工具
- 10.2.2 刚体
- 10.2.3 约束
- 10.2.4 骨骼辅助对象
- 10.2.5 MassFX中的其他功能
- 10.3 应用案例
 - 10.3.1 陀螺旋转
 - 10.3.2 碰撞动画
- 10.4 本章小结
- 10.5 参考习题

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《Autodesk 3ds Max 2012标准培训教材1》：Autodesk是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商拥有超过700万用户的Autodesk是向工程及设计领域、电影、广播多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业。

随着中国文化创意产业、U，的崛起，中国的三维动画、影视特效、工业设计及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，也让设计人员迫切地感受到提高自身创意、设计水平的重要性市场也急需大量有着良好创意思路和设计水平的人才为了充分利用Autodesk品牌价值和其软件中所包含的先进设计思想，Autodesk在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试，考试通过后可以获得由Autodesk公司签发的全球通行认证证书。

Autodesk授权培训中心（Authorized Training Center）简称ATC，是唯一获得Autodesk公司授权的、能对用户及其合作伙伴提供正规化和专业化技术培训的独立培训机构ATC是Autodesk公司和用户之间进行技术传输的重要纽带。

ATC系列标准培训教材和辅导资料完全依据Autodesk各种软件产品的官方技术标准开发而成，因此对各软件产品提供了准确、完全的讲解，是软件用户掌握技术、获得Autodesk权威认证的标准化教材。

<<Autodesk 3ds Max 201>>

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>