<<3ds Max2010学习宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2010学习宝典>>

13位ISBN编号：9787113117832

10位ISBN编号：711311783X

出版时间：2010-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：侯婷 编

页数：558

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 Max2010学习宝典>>

前言

3ds Max是近年来出现在计算机平台上的优秀的三维动画软件，随着该软件版本的不断升级，软件内部算法和功能都较低版本有了明显的提高。

例如，在制作特效方面，3ds Max有着非常大的潜力，仅内置的特效功能就增加了近几十种，实现了所见即所得的功能，其高级的折射和反射效果、真实的光影计算和动画制作使三维动画更接近真实效果。

3ds Max广泛应用于视觉效果、角色动画和下一代的游戏产品。

至今，3ds Max获得过上百个业界奖项，而3ds Max 2010继承了以往的成功经验并加入应用于角色动画的新191K体系，为下一代游戏设计的交互图形接口、业界应用最广的特效平台集成了新的真实灯光系统，并集成了新的Shade及全局照明引擎功能的渲染能力，同时还提供了与高级渲染器Mental ray、FionalRer和Renderman等的连接，通过这些渲染器来产生特殊的渲染效果。

3ds Max升级到2010之后，功能增加很多，从而使社会上又掀起了新一轮学习三维软件的热潮。本书按照教学大纲式的结构安排内容，将3ds Max 2010软件的学习流程系统化，除了分门别类地精确论述各个功能的使用方法以外，还提供了大量实例的解决方案（一种设计思路多种特效解决方案），充分体现了本书大范围适应社会相关培训班、高校相关专业和读者自学情况的特点。

<<3ds Max2010学习宝典>>

内容概要

3ds Max 2010是最新推出的三维制作软件，本书全面介绍了使用3ds Max 2010进行三维制作的方法，共分为16章，主要介绍了3ds Max的基础知识、对象的选择和变换、场景管理和界面定制、基本物体的创建、复合物体和辅助对象的创建、修改器和编辑工具、NURBS曲面建模、灯光、材质、摄影机和环境、渲染、动画等。

学完这些内容，读者可以系统地掌握造型设计、渲染和输出。

本书注重实用性，使读者学完本书能够快速适应工作，并能够独立完成各种专案，适合于初、中级三维制作人员使用。

书籍目录

第1篇 基础篇 第1章 基础知识	1.1 3ds Max的应用领域	1.1.1 建筑行业的应用
1.1.2 广告包装行业的应用	1.1.3 影视行业的应用	1.1.4 电影特效行业的应用
1.1.5 游戏行业的应用	1.2 安装3ds Max 2010	1.3 3ds Max 2010的新增功能
一般改进	1.3.1 1.3.2 建模	1.3.3 场景和项目管理
1.3.4 材质和贴图	1.3.5 渲染	1.3.6 动画
1.3.7 毛发和CloM的改进	1.3.8 角色动画的改进	1.4 3ds Max的
工作流程	1.4.1 设置场景	1.4.2 建立对象模型
1.4.3 使用材质	1.4.4 放置	1.4.5 设置场景动画
灯光和摄影机	1.4.6 渲染场景	1.5 认识3ds Max 2010的界面
1.6 3ds Max 2010中物体的显示方式	1.7 3ds Max 2010的视图布局	1.7.1 3ds Max 2010
的视图设置	1.7.2 3ds Max 2010的视图背景	1.7.3 操作视图
1.8 加速显示	1.9	隐藏冻结物体
第2章 对象的选择和变换	2.1 选择对象的基本知识	2.2 按区域选择
2.3 按名称选择	2.4 使用命名选择集	2.5 使用选择过滤器
2.6 孤立当前选择	2.7 变换命令	2.7.1 选择并移动
2.7.2 选择并旋转	2.7.3 选择并缩放	2.8 变换坐标
和坐标中心	2.8.1 参考坐标系	2.8.2 使用轴点中心
2.8.3 使用选择中心	2.8.4 使用变换坐标中心	2.9 变换约束
2.9.1 限制到X轴	2.9.2 限制到Y轴	2.9.3 限制到Z轴
2.9.4限制到XY轴	2.10 变换工具	2.10.1 镜像工具
2.10.2 阵列工具	2.10.3 间隔工具	2.10.4 克隆并对齐工具
2.10.5 对齐工具	2.11 捕捉	2.11.1 捕捉工具
2.11.2 捕捉类型	第3章 场景管理和界面定制	3.1 组
3.2 图解视图	3.3 管理选择集	3.4 界面管理
3.5 设置快捷键	3.6 自定义工具	3.7 设置快捷菜单
3.8 设置菜单	3.9 设置颜色	第2篇 建模篇第3篇 灯光与材质篇第4篇 环
境与渲染篇第5篇 动画与特效篇第6篇 综合应用篇		

<<3ds Max2010学习宝典>>

编辑推荐

业内资深CG设计师倾力编写，展现国际设计新理念，从软件安装到渲染输出一气呵成从零开始跨越技术沟壑，一本真正帮助您彻底掌握3ds Max 2010的自学宝典。对象的选择和变换、场景管理和界面定制、基本物体的创建、复合体和辅助对象的创建、修改器的应用、各种编辑工具的使用、NURBS曲面建模、灯光及参数设置、材质编辑器及主要材质类型、摄影机及环境效果、渲染输出、动画及特效、空间扭曲及粒子系统、reactor（动力学）。

超长多媒体视频教程涵盖以下内容。

3ds Max 2010软件基础操作，基本物体、图形、内置物体、网格体、复合物体及多边形的创建，贴图材质、渲染、粒子系统、工业造型设计、角色造型设计等。

<<3ds Max2010学习宝典>>

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>