第一图书网, tushu007.com

<<3ds max design2010从　>

图书基本信息

书名：<<3ds max design2010从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787111299257

10位ISBN编号：7111299256

出版时间：2010-3

出版时间：机械工业出版社

作者：焦斌　等编著

页数：369

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

第一图书网, tushu007.com

前言

随着计算机软硬件性能的不断提高，人们已不再满足于平面效果图形，三维图形已是计算机图形领域和应用的热点之一。
其中Autodesk公司的3ds Max已为广大用户所熟悉。
3ds Max以其强大的功能、形象直观的使用方法和高效的制作流程赢得了广大用户的喜爱。
3ds Max作为功能强大的三维制作软件，包含了大量的功能和技术。
这些功能虽然很好，但同时也为用户增加了学习难度。
如果想制作出一幅精美的作品，需要应用3ds Max各方面的功能。
如对模型的分析和分解，创建各种复杂的模型，然后指定逼真的材质，还要设置灯光和环境以营造气氛，最后才能渲染输出作品。
如此一个复杂的制作过程，对初学者而言确实有些困难。
当然，就学习本身来讲，都要从基础开始，然后通过不断地实践，才能创作出好的作品来。
三维模型的制作在3ds Max中处于绝对的主导地位。
3ds Max提供的建模方法非常丰富，且有各自不同的应用场合。
从几何体建模到修改器建模，再到复合建模、多边形建模、NURBS建模等高级建模方法，能够让读者根据自己的需要选择合适的建模方法，从而创建出逼真的模型。
全书共分14章。
第1章为3ds Max Design 2010基本操作；第2章～第3章为基础建模部分，分别讲述2D图形-3D模型和几何体建模；第4章～第7章为高级建模部分，分别讲述复合建模、多边形建模、NURBS建模以及修改器的使用与参数详解；第8章～第12章为显示效果部分，分别讲述了材质、贴图、灯光和摄像机、空间变形和粒子系统以及环境效果等内容；第13章为动画制作；第14章为渲染和输出。
各章之间既有一定的连续性，又可作为完整、独立的章节使用，书中所举的各个实例都有很强的针对性。
如果读者是初学三维建模，建议认真从第1章开始学起。
如果读者已经掌握初级建模技术，可以大概阅览前3章，开拓视野，然后直接进入后面的高级建模部分。
此外，对于3ds Max Design2010新增加的功能，作者专门进行了介绍，希望引起读者注意。
本书最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。
基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。
每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。
随书提供了配套语音讲解多媒体光盘，其中包含书中所有的实例的语音讲解视频教程、源文件、贴图以及效果图。
特别地，为了方便读者制作效果图，光盘中附带了常用材质库，从而使读者在创建模型之后可以很容易地制作出高水平的效果图。
本书由三维书屋工作室策划，郑州航空管理学院焦斌老师以及平顶山学院的杨戈斌老师与迟志鸿老师主编。
参加部分章节编写的还有郑州轻工业学院职业学院李建刚老师、中州大学丛永红老师和郑州航空管理学院兰海龙老师。
其中焦斌执笔编写了第1～3章，杨戈斌执笔编写了第4～6章，迟志鸿执笔编写了第7～8章，李建刚执笔编写了第9～10章，丛永红执笔编写了第11～12章，兰海龙执笔编写了第13～14章。
张俊生、王敏、周冰、董伟、胡仁喜、李瑞、王兵学、王渊峰、王培合、王佩楷、王义发、周广芬、刘昌丽、康士廷、王艳池、王玉秋等也为本书的出版提供了大量帮助。

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max design2010从 >

内容概要

本书是使用Us Max的人门提高教程。
内容理盖了Us Max Design 2010各种建模方法。
全书共分14章。
第1章为3ds Max Design 2010基本操作；第2章～第3章为基础建模部分，分别讲述2D图形一3D模型和几何体建模；第4章一第7章为高级建模部分，分别讲述复合建模、多边形建模、NURBS建模以及修改器的使用与参数详解；第8章一第12章为显示效果部分，分别讲述了材质、贴图、灯光和摄像机、空间变形和粒子系统以及环境效果等内容；第13章为动画制作；第14章为渲染和输出。
各章之间既有一定的连续性，又可作为完整、独立的章节使用，书中所举的各个实例都有很强的针对性。
本书范例安排由浅人深，操作步骤详尽。
所有范例既具备较强的连续性，又可作为独立实例。
读者既可从头学起，也可选择感兴趣的例子进行学习。
为方便读者学习，本书提供了配套语音讲解多媒体光盘，其中包含书中所有实例的视频教程、源文件、贴图、效果图以及常用材质库。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max design2010从 >

书籍目录

前言 第1章 3ds Max Design 2010基本操作 1.1 操作界面 1.1.1 3ds Max Design 2010的工作界面 1.2 新增功能 1.3 对象简介 1.4 对象的选择 1.5 对象的轴向固定变换 1.6 对象的复制 1.7 对象的对齐与缩放 第2章 二维图形一三维模型 2.1 维图形一三维模型概述 2.2 图形与相关修改器 2.3 图形的编辑及参数详解 2.4 常用图形的修改器 2.5 综合应用一古鼎 第3章 几何体的创建与参数详解 3.1 标准几何体 3.2 扩展几何体 3.3 门 3.4 窗 3.5 楼梯 3.6 AEC扩展对象 3.7 综合应用——双摆图形 第4章 复合建模 4.1 复合建模 4.2 综合应用——雕塑图形 第5章 多边形建模 5.1 多边形网格建模 5.2 综合应用一杯子图形 第6章 高级建模技术 6.1 NURBS建模 6.2 综合应用一头盔 第7章 修改器的使用与参数详解 7.1 使用修改器基本知识 7.2 常用的编辑修改器 7.3 综合应用一鸟笼图形 第8章 材质的使用 8.1 材质编辑器 8.2 标准材质的使用 8.3 常用材质类型 8.4 综合应用一金属材质 第9章 贴图的使用 9.1 常用贴图类型 9.2 贴图通道 9.3 UVW贴图修改功能简介 第10章 灯光和摄像机 10.1 3ds Max Design 2010中的灯光 10.2 光的公用照明参数卷展栏 10.3 特定阴影类型的参数卷展栏 10.4 3dsMaxDesign2010中的摄像机 10.5 综合应用——观察蝎子图形 第11章 空间变形和粒子系统 11.1 空间变形 11.2 粒子系统 11.3 综合应用——喷射泡泡 第12章 环境效果 12.1 初识环境特效面板 12.2 环境贴图的运用 12.3 体积光的使用 12.4 设置效果 12.5 综合应用——暗室夺宝 第13章 动画初步制作 13.1 动画的简单制作 13.2 使用功能曲线编辑动画轨迹 13.3 常用动画制作方法 13.4 综合应用一星球运动 第14章 渲染和输出 14.1 渲染 14.2 后期合成 14.3 综合应用——圣诞树

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：最为重要的是，利用新的全局调整滑块可临时覆盖反射、折射和软阴影的精度以获得更快的渲染速度或更高质量的渲染效果。
也可在“渲染设置”对话框>新增的“全局调试参数”卷展栏中使用后几个控件。
“光子贴图”和“最终聚集贴图”控件已得到改进并可从各自的“重用”卷展栏中使用。
此卷展栏中新增的控件可以减少使用最终聚集的动画中的闪烁现象。
另一个可减少使用最终聚集的动画（针对带有移动视点的动画）中闪烁的新增设置为沿摄像机路径的位置投影点。
使用mental ray渲染时，最终聚集现在将提供快速的渐进反馈显示，以便可以更快地了解整个场景照明。
无论是否启用“最终聚集”，都将自动提供此功能。
改进后的位图分页可渲染比以前版本支持的图像更大的图像。
在Autodesk3ds Max Design 2010中，位图分页始终保持活动状态，并且实行自动管理。
利用新增的“页面文件”系统路径，可指定用于位图分页的区域。
如果创建的是大型渲染并且具有可用于缓存的高性能专用磁盘，则此选项可极大地缩短渲染时间。
对3ds Max Design处理Gamma校正方式的更改提高了其易用性。
新增主题Gamma管道提供了有关使用此功能的其他信息，特别是mental ray渲染器。
1.2.6 动画新增的粒子流工具集PFI owAdvanced使组织粒子、在场景中精确放置粒子、自定义系统等操作更加简便。
PFlowAdvanced还包含PFlowElements库，库中至少包含100个由业界领先的效果大师创作的示例。
可在3ds Max Design 2010附带的示例文件DVD中找到它们。
现在，可以锁定动画轨迹和动画层以防止意外更改。
链接约束已得到改进，指定某个链接目标即可创建一个可在轨迹栏上和轨迹中操纵的关键点。
ProSolmd是3ds Max Design的实时多轨音频解决方案，包括对轨迹视图的全面支持和整合。
功能包括多达100个独立音频轨迹及AVI和WAY两种文件格式的PCM音频，并且具有6个输出通道。
1.2.7 角色动画改进利用新增的指节功能，可创建具有更多细节的、更精细的手动画。
标准的Biped的手。
此设置不允许对手部动画进行精细制作。
启用“指节”后的Biped手部。
这种手有一个小的根部，并且所有手指都有各种指骨，允许进一步设计细节动画。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds max design2010从入门到精通》：全面完整的知识体系深入浅出的理论阐述循序渐进的分析讲解实用典型的实例引导《3ds max design2010从入门到精通》适合3ds Max Design的学习者和使用者。
这种“命令参考+关键实例”的模式，尤其适合专业院校和培训机构的老师作为教学的辅助教材使用。
图书中的命令解释和光盘中的语音视频教程相互配合，既是一本快速查阅的工具书，也是提供教学演示的参考书。

第一图书网, tushu007.com

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