

<<15天精通3ds Max 2010>>

图书基本信息

书名：<<15天精通3ds Max 2010>>

13位ISBN编号：9787113133290

10位ISBN编号：7113133290

出版时间：2011-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：袁紊玉，李晓鹏，苟亚妮 编著

页数：358

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>

<<15天精通3ds Max 2010>>

内容概要

本书从初学者的角度出发，以天为单位对知识点进行了划分，按照一天学习一章的进度，使读者在15天的学习过程后掌握3dsMax的主要命令及工具，可以根据所讲内容制作出小实例。

本书打破以前讲述方法的传统，将内容精心地进行了整理，每天的学习都对应着相关实例的制作，可以更好地使读者掌握当天所学内容，且内容讲解由浅入深、通俗易懂、详略得当，操作步骤连贯、循序渐进，从而引导读者快速、全面地掌握3dsMax。

读者也可在日常生活中多看、多练、多动手，来制作一些小实例，这样可以更好地学习所讲内容。本书附赠的光盘内容包括多媒体视频讲解、实例模型、贴图和最终渲染效果。

<<15天精通3ds Max 2010>>

书籍目录

第1天 精通3ds max 2010界面

- 1.1 3dsmax2010的运行环境
- 1.2 3dsmax2010的启动和退出
 - 1.2.1 3dsmax2010的启动
 - 1.2.2 3dsmax2010的退出
- 1.3 3dsmax2010的新功能
 - 1.3.1 光度学灯光
 - 1.3.2 材质和贴图
 - 1.3.3 渲染
 - 1.3.4 动画改进
 - 1.3.5 角色动画改进
- 1.4 3dsmax的工作环境
 - 1.4.1 菜单栏
 - 1.4.2 工具栏
 - 1.4.3 参数卷展栏
 - 1.4.4 状态栏和提示栏
 - 1.4.5 视图区
 - 1.4.6 视图控制区
 - 1.4.7 动画控制区
- 1.5 3dsmax9工作环境优化设置
 - 1.5.1 加载自定义界面
 - 1.5.2 配置视图
 - 1.5.3 快捷键的设置
- 1.6 调用工具栏

第2天 精通3ds max 2010基本操作

- 2.1 主工具栏
 - 2.1.1 撤销工具
 - 2.1.2 选择工具
 - 2.1.3 变换工具
 - 2.1.4 捕捉工具
 - 2.1.5 镜像和对齐工具
 - 2.1.6 材质和渲染工具
 - 2.1.7 选择并移动工具
- 2.2 reactor工具栏
 - 2.2.1 reactor基本工具
 - 2.2.2 reactor基本流程
- 2.3 浮动工具栏
 - 2.3.1 轴约束
 - 2.3.2 层
 - 2.3.3 附加
 - 2.3.4 渲染快捷键
 - 2.3.5 捕捉

第3天精通二维图形的创建

- 3.1 创建样条线
 - 3.1.1 [对象类型]卷展栏

<<15天精通3ds Max 2010>>

- 3.1.2 [渲染]卷展栏
- 3.1.3 [插值]卷展栏
- 3.1.4 [创建方法]卷展栏
- 3.1.5 [键盘输入]卷展栏
- 3.2 样条线工具
 - 3.2.1 线样条线
 - 3.2.2 矩形样条线
 - 3.2.3 弧样条线
 - 3.2.4 星形样条线
 - 3.2.5 文本样条线
 - 3.2.5 螺旋线样条线
- 3.3 可编辑样条线
 - 3.3.1 操作方法
 - 3.3.2 界面参数
- 第4天 精通二维图形转换为几何体
 - 4.1 挤出修改器
 - 4.2 车削修改器
 - 4.3 倒角修改器
 - 4.4 倒角剖面修改器
- 第5天 精通三维物体的创建
 - 5.1 创建标准基本体
 - 5.1.1 标准基本体的分类
 - 5.1.2 标准基本体的创建方法
 - 5.2 创建扩展基本体
 - 5.2.1 扩展基本体的分类
 - 5.2.2 扩展基本体的创建方法
- 第6天精通三维物体的修改
 - 6.1 修改参数卷展栏的界面
 - 6.2 [弯曲]修改器
 - 6.3 [扭曲]修改器
 - 6.4 [锥化]修改器
 - 6.5 [ffd]修改器
- 第7天 精通可编辑网格和可编辑多边形操作
 - 7.1 可编辑网格
 - 7.2 可编辑多边形
 - 7.2.1 可编辑多边形修改器
 - 7.2.2 编辑多边形与可编辑多边形的区别
- 第8天精通逼真材质的制作
 - 8.1 材质的含义及作用
 - 8.2 材质编辑器的界面
 - 8.2.1 单栏
 - 8.2.2 材质编辑器的固定界面
 - 8.2.3 材质编辑器的活动界面
 - 8.3 材质类型
 - 8.3.1 复合材质
 - 8.3.2 非复合材质
 - 8.3.3 vray材质

<<15天精通3ds Max 2010>>

- 8.4 贴图的使用方法
 - 8.4.1 贴图的作用及类型
 - 8.4.2 贴图坐标
- 第9天 精通摄影机灯光
 - 9.1 摄影机的作用
 - 9.1.1 摄影机固定视角
 - 9.1.2 摄影机实现漫游动画
 - 9.2 摄影机的类型
 - 9.2.1 目标摄影机
 - 9.2.2 自由摄影机
 - 9.3 摄影机的设置
 - 9.3.1 摄影机的基本参数
 - 9.3.2 摄影机的效果参数
 - 9.4 摄影机在制作效果图中的应用
 - 9.4.1 视高的选择
 - 9.4.2 视野的选择
 - 9.4.3 视点的可能性
 - 9.5 3dsmax中灯光的含义及作用
 - 9.6 灯光的类型及创建
 - 9.6.1 标准灯光
 - 9.6.2 光度学灯光
 - 9.6.3 vray 灯光
 - 9.7 灯光设置的原则及过程
 - 9.7.1 光线的类型
 - 9.7.2 灯光的设置原则
 - 9.7.3 灯光的设置过程
- 第10天 渲染与输出
 - 10.1 公用渲染参数
 - 10.1.1 [渲染设置]对话框
 - 10.1.2 [配置预设]对话框
 - 10.1.3 [电子邮件通知]卷展栏
 - 10.1.4 [指定渲染器]卷展栏
 - 10.1.5 [选择渲染器]对话框
 - 10.2 默认扫描线渲染器
 - 10.3 渲染文件格式
- 第11天 记录三维动画
 - 11.1 动画的概念和方法
 - 11.2 动画的设置工具
 - 11.2.1 记录关键点
 - 11.2.2 动画控制器
 - 11.2.3 变形动画
 - 11.3 [重点突击]轨迹视图的应用
 - 11.3.1 曲线编辑器
 - 11.3.2 摄影表
- 第12天 效果和环境
 - 12.1 环境设置
 - 12.1.1 环境面板

<<15天精通3ds Max 2010>>

- 12.2 效果设置
 - 12.2.1 效果面板
- 12.3 videopost视频合成器
 - 12.3.1 videopost对话框
- 第13天 空间扭曲和粒子系统
 - 13.1 空间扭曲
 - 13.1.1 空间扭曲的对象
 - 13.1.2 空间扭曲的类别
 - 13.2 粒子系统
 - 13.2.1 喷射粒子系统
 - 13.2.2 雪粒子系统
 - 13.2.3 超级喷射粒子系统
 - 13.2.4 暴风雪粒子系统
 - 13.2.5 粒子云粒子系统
- 第14天 reactor反应堆动力学
 - 14.1 reactor基石知识
 - 14.1.1 reactor工具栏
 - 14.1.2 reactor基本参数
 - 14.1.3 display显示项目面板
 - 14.1.4 reactor中的特殊功能
 - 14.2 刚体
 - 14.2.1 刚体属性
 - 14.2.2 刚体集合属性
 - 14.2.3 凸面体和凹面体
 - 14.3 柔体
- 第15天 制作客厅效果图和人物角色模型
 - 15.1 制作客厅效果图
 - 15.1.1 创建客厅模型
 - 15.1.2 合并家具
 - 15.1.3 制作材质
 - 15.1.4 设置灯光
 - 15.1.5 渲染输入出
 - 15.2 人物角色模型创建
 - 15.2.1 人物基本模型的创建
 - 15.2.1 人物模型细化

<<15天精通3ds Max 2010>>

编辑推荐

15天短期规划，成就软件应用梦想！

内容实用：摒弃软件不常用的功能，重点突击实用技术，旨在快速上手！

条理清晰：内容结构合理，按15天学习例程合理规划，每日一练，扎实有效！

视频演示：附送全部实例素材及实例视频演示，进一步提升学习效率，巩固学习效果！

<<15天精通3ds Max 2010>>

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>