第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds Max 2010超级手 >

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010超级手册>>

13位ISBN编号：9787302221791

10位ISBN编号：7302221790

出版时间：2010-8

出版时间：清华大学出版社

作者：马鑫

页数：550

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

前言

3D Studio Max，常简称为3ds Max或MAX，是Autodesk公司开发的基于PC系统的三维动画渲染和制作软件。
其前身是基于DOS操作系统的3DStLJdio系列软件，最新版本是2010版。
在Widows NT出现以前，工业级的CG制作被SGI图形工作站所垄断。
3D Studio Max+Windows NT组合的出现一下子降低了CG的制作门槛，首选运用在电脑游戏的动画制作中，之后更进一步地参与影视片的特效制作，例如《×战警II》，《最后的武士》等。
Autodesk 3ds Max是全功能的3D建模、动画、渲染和视觉特效解决方案，广泛用于制作最畅销的游戏以及获奖的电影和视频。
3ds Max因其随时可以使用的基于模板的角色搭建系统、强大的建模和纹理制作工具包，以及通过集成的mentauav软件提供的无限自由网络渲染而享誉世界。
本书是按照Autodesk 3ds Max软件的使用流程和软件的基础延续性进行编写的，并且在有些知识点上进行扩展，将一些须要知道的行业知识也编写到该书中。
本书基本包含该软件的所有功能，详细到每一个选项每一个参数，力争一个不漏。
除了讲述Autodesk 3ds Max软件的使用方法外，还介绍了很多关于印刷方面的基本知识，给那些没有接受过系统学习的人们一个非常好的补课过程，不会出现只会软件而不懂行业知识的尴尬情形。
对于计算机软件图书，如果只有非常详尽的文字介绍很难让每一个学习者都能非常明白地读懂和掌握，所以本书附带了数据DVD，其中包含该书中所有操作的演示文件、实例文件和大量视频素材。
本书内容翔实、举例典型、结构清晰、图文并茂，基本做到对软件中所有功能的讲述，通过使用光盘中的示范演示可以做到完全掌握的程度。
每个实例都倾注了作者的经验和想象力，具有较高的可读性和可操作性，希望广大读者能够从中受益。
本书由马鑫主笔，窦珊珊、窦坚、马玉田、王克勤、李桂萍、缪振钢、万晓莎、王建周、王一丹、马志通、马杰、戴风光、王满库、林铮、刘娜、于菲菲、张威、张立梅、张洁、李杰、董翠萍、简效慧、张英、那岩、刘志明、马超、邓崇茂等也参与了本书的编写工作，在此对他们表示由衷的感谢。

内容概要

本书非常详细地介绍了三维创作的流程和细节，能帮助读者快速掌握3ds Max软件的使用。
全书分成24章，涵盖了三维创作的基础知识、软件预置、对象创建、场景渲染等，并且提供了实例。
随书配套的光盘中还提供了实例中要使用的素材文件和大量的视频素材，最重要的是作者花费大量的人力和物力制作了全书所有操作的视频演示文件，以便读者更加感性地进行学习。
　本书内容翔实、结构严谨、组织清晰，而且图文并茂、指导性强。
无论是在三维制作方面具有一定经验和水平的专业人士，还是对三维制作感兴趣的初学者，都可以在本书中找到适合学习的内容。
本书可供广大三维制作者、三维视频制作者和高级CG用户使用。

书籍目录

第1章 3ds max 界面 1.1 新功能 1.2 软件界面 1.3 调整界面 1.4 帮助 小结 第2章 关于视口 2.1 3D空间 2.2 控制视口 2.3 视图菜单 2.4 配置视口 2.5 使用 ViewCube 2.6 使用 SteeringWheels 2.7 使用视口背景 小结 第3章 自定义软件 3.1 软件界面定义 3.2 设置首选项 3.3 配置路径 3.4 选择系统单位 小结 第4章 文件 4.1 使用场景文件 4.2 导入和导出 4.3 文件工具 4.4 文件信息 小结 第5章 创建基本对象 5.1 创建基本对象的方法 5.2 标记对象 5.3 精确创建对象 5.4 基本对象简介 小结 第6章 选择与变换对象 6.1 选择对象 6.2 变换对象 6.3 变换 6.4 精确变形 6.5 变换编辑器 6.6 使用轴点 6.7 对齐对象 6.8 使用栅格 6.9 使用捕捉 小结 第7章 克隆、阵列、成组及链接对象 7.1 克隆对象 7.2 镜像对象 7.3 按照时间进行克隆 7.4 使用间隔工具克隆对象 7.5 克隆并对齐 7.6 阵列 7.7 成组对象 7.8 构建集合 7.9 对象链接 7.10 图解视图 小结 第8章 修改器简介 8.1 修改器堆栈 8.2 修改器类型 8.3 对象空间修改器和世界空间修改器 小结 第9章 基础建模 9.1 参数化对象与可编辑对象 9.2 法线 9.3 使用子对象 9.4 辅助对象 9.5 绘制2D图形 9.6 样条线共用属性 9.7 编辑样条线 9.8 样条线修改器 小结 第10章 多边形对象建模 10.1 转换为可编辑多边形对象 10.2 编辑多边形对象 10.3 使用网格修改器 小结 第11章 面片与NURBS对象 11.1 创建面片栅格 11.2 编辑面片 11.3 面片对象修改器 11.4 创建NURBS曲线和曲面 11.5 编辑 NURBS曲线 小结 第12章 创建复合对象 12.1 变形复合对象 12.2 “ 散布 ” 复合对象 12.3 “ 一致 ” 复合对象 12.4 “ 连接 ” 复合对象 12.5 “ 水滴网格 ” 复合对象 12.6 “ 图形合并 ” 复合对象 12.7 “ 布尔 ” 复合对象 12.8 “ 地形 ” 复合对象 12.9 放样复合对象 12.10 “ 网格化 ” 复合对象 12.11 ProBoolean复合对象 12.12 ProCutter复合对象 小结 第13章 粒子系统 13.1 粒子系统简介 13.2 喷射粒子系统 13.3 雪粒子系统 13.4 暴风雪粒子系统 13.5 粒子云粒子系统 13.6 粒子阵列粒子系统 13.7 超级喷射粒子系统 13.8 PFSource（粒子流源） 13.9 粒子视图窗口 小结 第14章 毛发系统 14.1 使用毛发 14.2 设置Hair和 Fur修改器 小结 第15章 材质贴图 15.1 材质属性 15.2 材质编辑器 15.3 使用材质编辑器 15.4 设置材质编辑器 15.5 使用材质/贴图浏览器 15.6 标准材质 15.7 光线跟踪材质 15.8 Ink ’ n Paint材质 15.9 混合材质 15.10 合成材质 15.11 双面材质 15.12 多维/子对象材质 15.13 虫漆材质 15.14 “ 顶/底 ” 材质 15.15 建筑材质 15.6 mental ray连接卷展栏 小结 第16章 使用贴图 16.1 了解贴图 16.2 材质/贴图浏览器对话框 16.3 位图贴图 16.4 RGB染色贴图 16.5 RGB相乘贴图 16.6 凹痕贴图 16.7 斑点贴图 16.8 薄壁折射贴图 16.9 波浪贴图 16.10 大理石贴图 16.11 顶点颜色贴图 16.12 灰泥贴图 16.13 混合贴图 16.14 渐变贴图 16.15 渐变坡度贴图 16.16 粒子年龄贴图 16.17 粒子运动模糊贴图 16.18 木材贴图 16.19 平铺贴图 16.20 泼溅贴图 16.21 棋盘格贴图 16.22 输出贴图 16.23 细胞贴图 16.24 烟雾贴图 16.25 颜色修正贴图 16.26 噪波贴图 16.27 遮罩卷展栏 16.28 漩涡贴图 小结 第17章 使用摄影机 17.1 学习使用摄影机 17.2 创建摄影机 17.3 修改摄影机 17.4 定义摄影机视图 小结 第18章 使用灯光 18.1 照明的基础知识 18.2 灯光类型 18.3 创建灯光 18.4 mrSky门户 18.5 太阳光 18.6 日光 小结 第19章 渲染场景 19.1 简单渲染 19.2 渲染设置 小结 第20章 实例——电动牙刷 20.1 制作手柄 20.2 制作刷头 20.3 制作刷毛 第21章 实例——USB存储器 21.1 创建主体 21.2 创建USB接口 21.3 创建栓扣 21.4 制作装饰物 第22章 实例——室外效果图 22.1 设置材质 22.2 放置摄像机 22.3 创建灯光 22.4 设置渲染 第23章 实例——室内效果图 23.1 材质设置 23.2 放置摄像机 23.3 放置灯光 23.4 设置渲染 第24章 实例——350Z 24.1 材质设置 24.2 设置摄像机 24.3 设置灯光

章节摘录

在“环形波计时”选项区域中调整相应的参数，在环形波从零增加到其最大尺寸时，使用这些环形波进行动画的设置。

无增长：选中该选项，设置一个静态环形波，它在“开始时间”显示，在“结束时间”消失。

增长并保持：选中该选项，设置单个增长周期。

环形波在“开始时间”开始增长，并在“开始时间”以及“增长时间”处达到最大尺寸。

循环增长：选中该选项，环形波从“开始时间”到“开始时间”以及“增长时间”重复增长。

开始时间：调整该参数，如果选择“增长并保持”或“循环增长”，则环形波出现帧数并开始增长。

增长时间：调整该参数，从“开始时间”后环形波达到其最大尺寸所需帧数。

“增长时间”仅在选中“增长并保持”或“循环增长”时可用。

结束时间：调整该参数，环形波消失的帧数。

在“外边波折”选项区域中调整相应的参数，更改环形波外部边的形状。

启用：选中该选项，启用外部边上的波峰。

仅启用此选项时，此组中的参数处于活动状态。

默认设置为禁用状态。

主周期数：调整该选项的参数，设置围绕外部边的主波数。

宽度波动：调整该选项的参数，设置主波的大小，以调整宽度的百分比表示。

爬行时间：调整该选项的参数，设置每一主波绕“环形波”外周长移动一周所需的帧数。

次周期数：调整该选项的参数，定义在每一主周期中设置随机尺寸次波的数目。

编辑推荐

20个相关领域、228个教学视频文件、1000多套Max模型文件。

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