

<<3ds Max 2010完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787113123048

10位ISBN编号：711312304X

出版时间：2011-3

出版时间：中国铁道出版社

作者：周涛

页数：406

字数：617000

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 Max 2010完全自学教程>>

内容概要

周涛主编的《3ds

Max 2010完全自学教程》采用实例方式教学，并配以详细的视频讲解，深入介绍了3ds Max的建模、灯光、摄影机、粒子系统、毛发系统、材质、渲染和动画等技术。书中采用边介绍边练习的方式，对软件命令及应用做了深入细致的讲解。

《3ds

Max

2010完全自学教程》实例题材广泛，涵盖CG艺术作品制作、工业产品设计、建筑效果图设计、影视角色制作和动画制作等诸多领域。

《3ds Max

2010完全自学教程》配套光盘中提供了书中实例的场景文件和所用到的素材文件，同时提供了实例制作的视频教学文件。

《3ds Max

2010完全自学教程》实例丰富，讲解细致，知识全面，适合作为影视广告、建筑设计、室内设计和环艺设计等相关专业的教材，也可供3ds Max的初、中级读者阅读学习。

书籍目录

第1章3ds Max 2010简介

- 1.1 3ds Max 2010概述
- 1.2 3ds Max 2010界面介绍
 - 1.2.1 3ds Max工具栏介绍
 - 1.2.2 3ds Max视图控制
- 1.3 边学边用——制作咖啡小屋
- 1.4 3ds Max基本操作
 - 1.4.1 【Select Object(选择)】工具
 - 1.4.2 变换对象
 - 1.4.3 复制对象
- 1.5 边学边用——制作科技模型

第12章样条线建模

- 2.1 样条线与几何体
 - 2.1.1 创建样条线
 - 2.1.2 子对象级别与点类型
 - 2.1.3 可编辑样条线参数
 - 2.1.4 几何体类型
 - 2.1.5 实例：绘制二维图形
- 2.2 样条线修改器类型
 - 2.2.1 样条线修改命令参数讲解及应用
 - 2.2.2 实例：样条线建模
- 2.3 放样建模
 - 2.3.1 放样流程
 - 2.3.2 实例：使用放样建模方法制作宝剑
- 12.4 边学边用——制作盆景

第3章复合建模

- 3.1 复合建模流程和元素
- 3.2 布尔运算工具
- 3.3 边学边用——浴室一角
- 3.4 边学边用——制作木屋场景

第4章多边形建模

- 4.1 多边形建模流程和元素
- 4.2 编辑多边形
- 4.3 边学边用——制作卡通鸟模型
- 4.4 边学边用——制作犀牛模型

第5章NuRBS建模

- 5.1 NURBS创建工具
 - 5.1.1 创建NURBS曲线
 - 5.1.2 NURBS曲线参数
 - 5.1.3 NURBS曲面参数
- 5.2 NuRBS创建工具箱
- 5.3 边学边用——制作沙漠场景
- 5.4 边学边用——制作MP4

第6章灯光和日光系统

- 6.1 创建灯光

6.2 标准灯光

6.2.1 标准灯光参数

6.2.2 天光参数

6.3 阴影参数

6.3.1 实例：使用阴影贴图

6.3.2 光线跟踪阴影

6.3.3 高级光线跟踪阴影

6.3.4 区域阴影

6.4 边学边用——制作室内效果

6.5 日光系统

6.6 边学边用——制作楼房室外效果

6.7 边学边用——卡通小屋的灯光应用

第7章材质与贴图

7.1 材质编辑器

7.1.1 工具按钮

7.1.2 材质 / 贴图浏览器

7.2 标准材质

7.2.1 标准材质参数

7.2.2 明暗器参数

7.3 贴图类型

7.3.1 二维贴图类型

7.3.2 三维贴图类型

7.3.3 合成器贴图类型

7.3.4 实例：制作皮革沙发

7.4 边学边用——制作玻璃酒杯与茶壶

7.5 复合材质

7.6 卡通材质

7.6.1 卡通材质类型

7.6.2 实例：制作卡通茶壶

7.7 边学边用——制作卡通钢琴

7.8 材质综合应用实例

7.8.1 实例：鸡蛋的材质设置

7.8.2 实例：蜡烛和腐蚀金属材料

7.8.3 实例：卡通材质应用

第8章建筑材质

8.1 建筑材质基础

8.2 边学边用——制作建筑物外观材质

8.3 边学边用——厨房餐厅效果图实例

第9章摄影机与环境效果

9.1 摄影机

9.1.1 创建摄影机

9.1.2 摄影机视角与安全框

9.1.3 摄影机参数

9.1.4 景深参数

9.1.5 运动模糊

9.2 边学边用——制作摄影机特效

9.3 环境编辑器

- 9.3.1 公用参数
- 9.3.2 曝光控制
- 9.3.3 实例：制作明暗效果
- 9.4 大气效果
 - 9.4.1 效果类型
 - 9.4.2 实例：制作燃烧的火球
- 9.5 边学边用——制作湖中的亭子
- 9.6 效果编辑
 - 9.6.1 面板参数
 - 9.6.2 实例：调整渲染亮度与对比度
- 9.7 边学边用——制作阳光下的鲜花
- 9.8 边学边用——帆船
- 第10章动画系统
 - 10.1 动画控制工具
 - 10.1.1 动画控制区
 - 10.1.2 时间控制区
 - 10.1.3 实例：制作旋转的茶壶动画
 - 10.2 关键帧动画
 - 10.2.1 实例：设置关键点
 - 10.2.2 轨迹视图
 - 10.2.3 实例：旋转动画
 - 10.3 边学边用——制作一个简单动画
- 第11章粒子系统
 - 11.1 基本粒子
 - 11.1.1 粒子类型
 - 11.1.2 粒子参数
 - 11.1.3 实例：制作下雪效果
 - 11.2 边学边用——爆炸动画
 - 11.3 力
 - 11.4 力的常用类型
 - 11.4.1 漩涡
 - 11.4.2 风力和重力
 - 11.4.3 实例：制作粒子漩涡
 - 11.5 边学边用——制作金币下落动画
 - 11.6 使用粒子制作爆炸效果
 - 11.6.1 粒子的创建
 - 11.6.2 制作爆炸效果
- 第12章动作
 - 12.1 边学边用——制作带动画的粒子流
 - 12.2 边学边用——运用AfterBurn制作爆炸的烟尘
- 第13章毛发系统
 - 13.1 毛发基本参数
 - 13.1.1 生成毛发
 - 13.1.2 设置毛发
 - 13.1.3 实例：控制球体的毛发生长范围
 - 13.2 毛发设计工具
 - 13.2.1 常规参数与卷发参数

- 13.2.2 实例：制作扫把头效果
- 13.3 边学边用——制作小怪物
- 13.4 毛发材质与动力学
 - 13.4.1 材质参数
 - 13.4.2 显示参数
 - 13.4.3 动力学参数
 - 13.4.4 实例：制作受重力影响的毛发
- 13.5 边学边用——制作风吹小怪物的毛发
- 13.6 毛发效果与灯光属性
 - 13.6.1 毛发效果
 - 13.6.2 灯光属性
- 13.7 边学边用——制作真实的毛发投影
- 13.8 边学边用——使用Hairtrix制作人物的头发
- 第14章渲染器
 - 14.1 渲染工具
 - 14.1.1 扫描线渲染器参数
 - 14.1.2 实例：制作渲染输出
 - 14.2 光线跟踪
 - 14.2.1 光线跟踪参数
 - 14.2.2 实例：光跟踪器渲染应用
 - 14.3 边学边用——制作游戏场景效果
 - 14.4 光能传递
 - 14.4.1 光能传递参数
 - 14.4.2 实例：光能传递渲染应用
 - 14.5 边学边用——使用光能传递制作室内效果
- 第15章mental ray渲染器
 - 15.1 mental ray渲染器参数
 - 15.1.1 采样质量
 - 15.1.2 摄影机效果
 - 15.1.3 阴影与置换
 - 15.1.4 实例：使用mental ray渲染器
 - 15.2 间接照明
 - 15.2.1 焦散与全局照明
 - 15.2.2 最终聚集
 - 15.3 边学边用——制作玻璃茶壶的焦散效果
 - 15.4 mental ray灯光
 - 15.4.1 mental ray天光
 - 15.4.2 天光入口
 - 15.4.3 实例：应用天光和天光入口
 - 15.4.4 物理环境贴图
 - 15.5 边学边用——利用天光和HDR贴图渲染汽车模型
 - 15.6 边学边用——mental ray渲染器的综合应用
 - 15.6.1 灯光的设置
 - 15.6.2 主光源阴影的设置
 - 15.6.3 玻璃材质的调节
 - 15.6.4 灯罩半透明材质的调节
 - 15.6.5 辅助光的调节

第16章制作室内效果图

16.1 室内效果图制作流程

16.1.1 室内布光

16.1.2 编辑材质

16.1.3 渲染设置

16.2 阳光客厅渲染实例

16.2.1 案例分析

16.2.2 放置摄影机

16.2.3 检查模型

16.2.4 灯光的设置

16.2.5 材质的设置

16.2.6 确定最终渲染参数

第17章制作角色动画

17.1 为角色创建骨骼

17.2 角色Physique蒙皮

17.3 动画的设置

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max 2010完全自学教程>>

编辑推荐

《3ds Max 2010完全自学教程》：11小时全程语音讲解的视频教学文件，附带书中实例的源文件和素材文件。

全面的命令讲解深入细致地介绍了3dsMax2010常用命令的功能和使用方法丰富的教学案例精选63个实例，全面讲解3dsMax在各种行业中的实际应用实用的制作经验通过实例讲解实战经验和最新流行技术及行业发展趋势

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>