

<<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 渲染输入输出
 - 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>