

<<Autodesk 3ds Max 201>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2010标准培训教材.1>>

13位ISBN编号：9787115212658

10位ISBN编号：7115212651

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电

作者：王琦

页数：496

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

本书为ATC（Autodesk授权培训中心）的标准培训教材，完全依照认证考试大纲进行编写。全书从3ds Max软件的基本概念和操作方法开始讲解，方便读者从零开始学习，并且为以后的深入学习打下良好的基础。

本书结构是按照三维创作的一般流程进行设计的，并使用了大量案例详细介绍3ds Max 2010各个基础功能模块的使用方法。

无论对于立志进入三维创作领域的初学者，还是苦苦徘徊在初级应用、无法继续提高的业内人士，本书都有极大的帮助作用。

【知识重点】：说明本章的知识要点，以及学习要求。

【要点详解】：对本章讲解的功能模块进行整体讲解，并且对重要参数进行介绍。

【应用案例】：以实际案例的形式引导读者进行学习，熟悉各种功能和参数的使用技巧。

【本章小结】：对本章的学习内容进行归纳概括。

【参考习题】：以考试真题的方式对学习效果进行检测。

【第1章3ds Max基础知识】讲解了关于3ds Max软件和应用领域的...些基本知识，并且介绍了关于软件界面、系统设置、基本操作，以及常用工具的使用方法。

【第2章3ds Max建模技术】讲解了使用3ds Max软件创建三维模型的各种方法和技巧，其中包括系统内置各种基本模型的创建、使用各种修改器对模型进行修改和编辑的技巧，以及最为流行的多边形建模工具的使用方法。

灵活掌握这些制作方法，我们可以创建出所想到的任何形态的三维模型。

【第3章3ds Max材质技术】讲解了为三维模型赋予材质的各种方法，其中包括材质编辑器的使用、各种材质和贴图的用法，以及使用贴图坐标为物体赋予正确贴图材质的方法。

灵活掌握本章内容，将有助于创建具有真实感的三维场景。

【第4章3ds Max灯光技术】讲解了3ds Max中各种灯光的使用方法，包括标准灯光及各种参数的作用、各种阴影类型之间的区别、天光的应用，以及光度学灯光和光域网文件的应用技巧。

【第5章3ds Max摄影机】讲解了在3ds Max中创建摄影机的方法，其中包括视野及镜头焦距的调节、对视图进行近距或远距剪切，以及如何使用虚拟摄影机模拟真实镜头中类似于运动模糊、景深等效果。

【第6章3ds Max渲染技术】讲解了3ds Max基本渲染器的使用方法，包括渲染器面板的使用方法以及参数调节，并且还详细介绍了光跟踪器和光能传递两种高级渲染引擎的使用技巧。

<<Autodesk 3ds Max 201>>

内容概要

本教材是Autodesk 3ds Max动画工程师(I级)认证的标准配套教材,在创作过程中,本书严格按照认证考试大纲进行编写。

本书注重实际操作技能的培养,采用实例教学方式,由浅入深地讲解了使用3ds Max软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。

其中包括3ds Max的基本操作、建模、材质、灯光等三维创作的基础知识,以及高级灯光渲染、基本动画技术、环境效果、粒子系统和动力学等创作技巧。

精心设计的案例灵活有趣,步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)标准培训教材由Autodesk公司与火星时代(www.hxsd.com)联合编写,集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编,聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士倾力打造,内容和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富,语言生动详实,是学习三维动画创作不可多得的教材。

本书可作为应试学习用书,也可作为3ds Max爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 ds Max基础知识	1.1 知识重点	1.2 要点详解	1.2.1 ds Max软件介绍	1.2.2 ds Max 2010新功能介绍	1.2.3 ds Max应用领域分析	1.2.4 相关知识和基础概念	1.2.5 视图操作	1.2.6 文件管理	1.2.7 命令面板的基本知识	1.2.8 复制方法	1.2.9 捕捉面板的应用	1.2.10 对齐工具的应用	1.2.11 高光对齐	1.3 本章小结	1.4 参考习题																																				
建模简介	2.2.2 各种建模方式的原理和重要参数	2.2.3 多边形建模	2.2.4 面片建模	2.2.5 特殊建模方法简介	2.3 应用案例	2.3.1 基础、修改器和复合对象建模——大炮	2.3.2 基础放样建模——香蕉	2.3.3 拟合放样建模——化妆品瓶	2.3.4 多边形建模——卡通猫	2.3.5 面片建模——荷花图	2.3.6 多边形建模——MP4	2.4 本章小结	2.5 参考习题	第2章 ds Max建模技术	2.1 知识重点	2.2 要点详解	2.2.1 建模简介	2.2.2 各种建模方式的原理和重要参数	2.2.3 多边形建模	2.2.4 面片建模	2.2.5 特殊建模方法简介	2.3 应用案例	2.3.1 基础、修改器和复合对象建模——大炮	2.3.2 基础放样建模——香蕉	2.3.3 拟合放样建模——化妆品瓶	2.3.4 多边形建模——卡通猫	2.3.5 面片建模——荷花图	2.3.6 多边形建模——MP4	2.4 本章小结	2.5 参考习题																					
第3章 ds Max材质技术	3.1 知识重点	3.2 要点详解	3.2.1 材质基础	3.2.2 标准类型材质	3.2.3 各种材质类型	3.2.4 各种贴图类型	3.2.5 贴图坐标	3.2.6 视口画布	3.2.7 材质资源管理器	3.3 应用案例	3.3.1 材质应用1——手表	3.3.2 材质应用2——藏宝图	3.3.3 UVW贴图坐标——林间教堂	3.4 本章小结	3.5 参考习题	第4章 ds Max灯光技术	4.1 知识重点	4.2 要点详解	4.2.1 灯光简介	4.2.2 [标准]灯光类型及原理	4.2.3 [标准]灯光的重要参数	4.2.4 [光度学]灯光类型及原理	4.2.5 [光度学]灯光——光域网	4.3 应用案例	4.3.1 标准灯光应用——桌面一角	4.3.2 天光——幻想空间	4.4 本章小结	4.5 参考习题																							
第5章 ds Max摄影机	5.1 知识重点	5.2 要点详解	5.2.1 摄影机简介	5.2.2 常用术语	5.2.3 ds Max中的两种摄影机	5.2.4 摄影机的重要参数	5.3 应用案例——宁静的海边	5.4 本章小结	5.5 参考习题	第6章 ds Max渲染技术	6.1 知识重点	6.2 要点详解	6.2.1 基本渲染技术介绍	6.2.2 光能传递	6.2.3 曝光控制	6.3 应用案例	6.3.1 [光跟踪器]——阳光下的小屋	6.3.2 [光能传递]——温馨的室内	6.4 本章小结	6.5 参考习题	第7章 ds Max环境和效果	7.1 知识重点	7.2 要点详解	7.2.1 环境简介	7.2.2 [环境]选项卡使用技巧及重要参数	7.2.3 [效果]选项卡使用技巧及重要参数	7.3 应用案例	7.3.1 环境应用——机器火枪手	7.3.2 Video Post——神塔	7.4 本章小结	第8章 ds Max基础动画技术	8.1 知识重点	8.2 要点详解	8.2.1 基础动画	8.2.2 动画控制区	8.2.3 修改器动画	8.2.4 [轨迹视图]窗口	8.2.5 [轨迹视图]编辑操作	8.2.6 超出范围类型	8.2.7 可见性轨迹	8.2.8 声音的引入	8.2.9 指定控制器	8.2.10 [摄影表]简介	8.2.11 [摄影表]中关键帧和范围的操作	8.2.12 动画控制器和动画约束	8.3 应用案例	8.3.1 基础动画应用——概念卡丁车	8.3.2 修改器动画应用	8.3.3 控制器应用	8.4 本章小结	8.5 参考习题
第9章 ds Max粒子系统	9.1 知识重点	9.2 要点详解	9.2.1 基本粒子系统简介	9.2.2 基本粒子系统类型	9.2.3 基本粒子系统重要参数	9.2.4 [空间扭曲]对象	9.2.5 粒子材质	9.3 应用案例	9.3.1 综合范例——神龙吐水	9.3.2 综合范例——岩石人大爆炸	9.4 本章小结	9.5 参考习题	第10章 ds Max reactor动力学系统	10.1 知识重点	10.2 要点详解	10.2.1 reactor [动力学]	10.2.2 reactor动力学在3ds Max中的位置	10.2.3 基础概念和公用面板中的重要参数	10.2.4 刚体和约束	10.2.5 可变形体	10.2.6 其他动力学工具	10.3 应用案例	10.3.1 综合范例——倒霉的熊猫	10.3.2 综合范例——攻城车	10.4 本章小结	10.5 参考习题																									

章节摘录

第1章 ds Max基础知识 1.2 要点详解 1.2.1 3ds Max软件介绍 3ds Max是目前PC机最流行、使用最广泛的三维动画软件。

它的前身是运行在PC机DOS平台上的3D Studio。

3D Studio曾是昔日DOS平台上风光无限的三维动画软件，它可以使PC机用户很方便地制作三维动画，而在此之前，三维动画制作是高端工作站的专利。

在20世纪90年代初，3D Studio在国内也得到了很好的推广，它的版本一直升级到了4.0版。

此后随着DOS系统向Windows系统的过渡，3D Studio也开始发生了质的变化，全新改写了代码。

在1996年4月，新的3D Studio MAX 1.0诞生了。

3D Studio MAX与其说是3D Studio版本的升级换代，倒不如说是一个全新软件的诞生，它只保留了一些3D Studio的影子，并且加入了全新的历史堆栈功能。

一年后，又一次重新改写代码，推出3D Studio MAX 2.0。

这个版本在原有基础上进行了上千处的改进，加入了Raytrace光线跟踪材质、NURBS曲面建模等先进功能。

此后的2.5版又对2.0版作了近500处的改进，使得3D Studio MAX 2.5成为了十分稳定和流行的版本。

3D Studio原本是Autodesk公司的产品，到了3D Studio MAX时代，它成为了Autodesk子公司Kinetix的专属产品，并一直持续到3D Studio MAX 3.1版。

3D Studio Max 3.1版的问世使得原有的软件在功能上得到了很多革新和增强。

从4.0版开始，其开发公司变成了Discreet。

面对周围同类产品的竞争，3D Studio MAX以广大的中低级用户作为主要销售对象，不断提升自身的功能，逐步向高端软件层次发展，为使用者提供更好的性价比产品，由此而牢牢占据了大部分的中低端市场份额。

在游戏开发、广告制作、建筑效果图和漫游动画的市场中，3ds Max占据了主流地位，超过了它的同类竞争对手Light Wave、Cinema 4D，尤其是那些前赴后继的插件开发者把3ds Max打造得近乎完美，使得3ds Max遍地开花。

当然3ds Max本身功能的提升，以及其发展过程中每次对于优秀插件的整合，也使得它成为了PC机上使用最为广泛的三维动画软件。

自2009版开始，3ds Max被分割成两个产品线。

一个是用于游戏以及影视制作的3dsMax；另一个是用于建筑、工业设计，以及视觉效果设计的3ds Max Design。

3ds Max的Design版中包含了3ds Max除SDK夕b的所有功能，并且提供了新的曝光照明分析。

这使3dsMax的应用范围更具针对性，便于用户选择适合自己的产品，如图1.001所示。

编辑推荐

Autodesk一直致力于用户的创意实现，是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商。拥有超过70075用户的Autodesh、是向工程及设计领域、电影、广播以及多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业。

随着中国文化创意产业的崛起.中国的三维动画、影视特效、工业设计以及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，也让设计人员迫切地感受到提高自身创意、设计水平的重要性。市场也急需大量有着良好创意思路和设计水平的人才。

为了充分利用Autodesk品牌价值和其软件中所包含的先进设计思想，Autodesk在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试，考试通过后可以获得由Autodesk公司签发的全球通行的认证证书。

Autodesk授权培训中心（Authorized TraiangCenter）简称ATC，是唯一获得Autodesk公司授权的、能对用户及其合作伙伴提供正规化和专业化技术培训的独立培训机构。

ATC是Autodesk公司和用户之间进行技术传输的重要纽带。

ATC系列标准培训教材和辅导资料完全依据Autodesk各种软件产品的官方技术标准开发而成，因此对各软件产品提供了准确、完全的讲解，是软件用户掌握技术、获得Autodesk权威认证的标准化教材。

<<Autodesk 3ds Max 201>>

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>