第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk 3ds Max 201>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2010标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115219107

10位ISBN编号：7115219109

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 编

页数：600

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

Autodesk公司是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商之一，其产品被广泛应用于建筑设计、土地资源开发、生产、公用设施、通信、媒体和娱乐等行业。
Autodesk公司始创于1982年，致力于为用户提供设计软件、Internet门户服务、无线开发平台和顶点应用。
拥有超过700万用户的Autodesk公司，是专为工程、设计领域，电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业之一。
随着中国文化创意产业的崛起，中国在三维动画、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，在市场急需大量具备优秀创意和设计水平的人才的同时，设计人员也迫切地感受到了提高自身创意及设计水平的重要性。
为了充分利用Autodesk品牌价值及其软件中所包含的先进设计理念，Autodesk公司在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试及培训活动。
一、关于ATC（Authorized Training Center）培训认证计划Autodesk认证是Autodesk唯一承认，只有在Autodesk授权培训中心接受培训并通过专项考试的人员才能获得的认证。
通过该认证考试后考试者将获得Autodesk公司授予的专业认证证书。
专业认证也将会为考试者的就业提供一条便捷的通道。
原Autodesk认证考试的课程围绕Autodesk公司的产品分为4大类，分别为AutoCAD、机械制造行业三维产品Autodesk Inventor、基础设施行业三维产品Autodesk Civil 3D以及建筑行业三维产品Autodesk Revit。
自2006年2月1日起，Autodesk全球宣布原Discreet授权培训中心（DTC）和原Alias授权培训中心（ATC或MTC）并入Autodesk ATC项目。
Autodeskr卢国区ATC M&E项目（3ds Max／Maya／Combustion）也自2006年11月1日起正式对外发布。
二、关于Autodesk认证考试和认证证书新发布的Autodesk媒体与娱乐（M&E）全球化认证考试是专为各院校的在校学生以及相关行业设计人员实施的应用和专业技术水平考试。
它的指导思想是既要有利于媒体与娱乐（M&E）等领域对专业设计人才的需求，也要有利于促进院校中各类课程教学质量的提高。
通过考试的考生均可以获得由Autodesk公司签发的全球通行的认证证书，并可同时进入Autodesk的人才库。
Autodesk M&E传媒娱乐培训及认证体系如下。

内容概要

本教材是Autodesk 3ds Max动画设计师(II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。
本教材注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，详细讲解了使用3ds Max软件进行三维动画制作的高级操作技能和制作流程。
其中包括3ds Max高级操作功能、NURBS建模、高级材质与贴图、mental ray高级渲染技术、高级动画技术、Character Studio角色动画系统、Particle Flow粒子流系统、布料系统、毛发系统及编程技术等模块。
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)认证教材由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、实用性于一体。
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高级操作功能 1.1　知识重点　1.2　要点详解　1.2.1　文件与场景管理　1.2.2　高级配置——自定义用户界面　1.2.3　［工具］面板　1.2.4　ds Max 2010中新增的高级功能　1.3　应用案例——机器人　1.4　本章小结　1.5　参考习题　第2章　ds Max NURBS建模系统　2.1　知识重点　2.2　要点详解　2.2.1　NURBS建模简介　2.2.2　NURBS基本元素　2.2.3　NURBS对象的通用参数　2.2.4　NURBS精度控制　2.2.5　曲线参数　2.2.6　曲面参数　2.3　应用案例　2.3.1　台灯　2.3.2　茶壶　2.3.3　测试材质的小模型　2.4　本章小结　2.5　参考习题　第3章　ds Max高级材质贴图与渲染　3.1　知识重点　3.2　要点详解　3.2.1　［无光/投影］材质　3.2.2　［建筑］材质　3.2.3　Ink ’ n Paint［卡通材质］　3.2.4　［UVW展开］的用法　3.2.5　材质动画　3.2.6　渲染到纹理(烘焙贴图)　3.2.7　法线贴图　3.2.8　［combustion］贴图　3.2.9　全景导出器　3.2.10　打印大小向导　3.2.11　Render Elements［渲染元素］　3.2.12　批处理渲染　3.2.13　网络渲染　3.3　应用案例　3.3.1　［烘焙］贴图　3.3.2　［法线凹凸］贴图　3.3.3　［combustion］贴图　3.3.4　UVW展开——游戏武器篇　3.3.5　UVW展开——游戏角色篇　3.4　本章小结　3.5　参考习题　第4章　ds Max mental ray高级渲染技术第5章　ds Max 高级动画技术第6章　ds Max Character Studio角色动画系统第7章　ds Max Particle Flow粒子流系统第8章　ds Max Hair and Fur毛发制作系统第9章　ds Max Cloth布料系统第10章　ds Max编程技术

章节摘录

插图：分析：[虫漆颜色混合]控制两个材质的混合程度，值为0时，[虫漆材质]不起作用。
随着参数设置的提高，[虫漆材质]颜色融合到[基本材质]中的程度将越高。
这个参数可以设置为1000000，并且可以对它设置动画，不过太高的值没有什么实际意义。
5.设置其他球体的材质按照制作蓝球材质的方法，分别制作出黄球和红球的材质，一三者材质大体相同，只有漫反射颜色不同，如图4.124所示。
6.添加灯光步骤01：在视图中创建一盏目标聚光灯，调节灯光位置。
设置[倍增]值为0.6，在[修改]面板中勾选[阴影]参数组下的[启用]复选框，默认阴影类型为[阴影贴图]，在[阴影参数]卷展栏中设置[密度]值为0.55，在[高级效果]卷展栏中，取消[高光反射]的勾选，如图4.125所示。
步骤02：在视图中创建一盏泛光灯，调节灯光参数位置。
在[修改]面板中勾选[阴影]参数组下的[启用]复选框，默认阴影类型为[阴影贴图]，设置[倍增]值为0.25，在[阴影参数]卷展栏中设置[密度]值为0.112，在[高级效果]卷展栏中，取消[高光反射]的勾选，如图4.125所示。

编辑推荐

《Autodesk 3ds Max 2010标准培训教材2》：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700万用户的Autodesk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 Training center）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。

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