

<<3ds Max 2010大风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010大风暴>>

13位ISBN编号：9787115222695

10位ISBN编号：711522269X

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电

作者：火星时代 编

页数：730

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大风暴>>

前言

随着计算机图形学的不断发展,使用计算机进行艺术创作或者辅助设计已经成为了一种最方便的表现形式,而三维动画软件又是其中最为高端的表现形式。

和二维的平面设计不同,三维设计能够以立体的方式来表达更多信息,并且可以得到更为真实的效果。

无论是基本的建筑可视化展示,还是全部由计算机模拟生成的3D仿真动画,我们都可以体会到三维表现艺术给我们带来的极大震撼。

Autodesk公司的3ds Max是当前使用最为广泛的三维动画软件,一直以其强大的功能和便捷的操作受到三维艺术家的欢迎。

本书是基于当前最新3ds Max 2010版本进行讲解的入门及提高教材。

本书使用了大量的精彩实例,从软件的基本操作方法开始,按照建模、材质、灯光、渲染、动画等三维创作的一般流程,由浅入深地对3ds Max软件进行了全面讲解,几乎包括了实际工作中需要了解的全部功能和知识点。

认真学完本书能为读者以后将要进行的专业制作打下坚实的基础。

本书的另一大优势是制作精良的多媒体教学光盘,这也是火星时代所编著图书的一贯特色。

为了便于读者深刻理解每个案例的操作流程,由火星时代的资深3ds Max讲师为全书中所有案例录制了高清晰度的操作录像。

其中教学视频的容量达10GB,因此使用了3张DVD进行存储。

教学视频全部使用3ds Max中文版进行录制,使学习三维软件不再有语言的困扰,效率自然事半功倍。

本书是《火星人——3ds Max9大风暴》的升级版。

早年由王琦老师主编的《新火星人——3ds Max4大风暴》、《新火星人——3ds Max7大风暴》和《火星人——3ds Max9大风暴》先后多次重印,在国内动画教材出版史上创造了一个奇迹。

随着软件版本的不断升级,旧的教材已经无法满足读者学习的需要,因此,我们集中了优秀的动画教师和制作人员,在原来的版本上进行了全面、系统的升级。

<<3ds Max 2010大风暴>>

内容概要

本书是3ds Max 2010的入门教材，以最新的3ds Max 2010版本为对象，对三维动画制作进行了全面介绍。

全书共设计了130个教学实例，包括基本操作、建模、材质、渲染动画与动力学等功能模块，涵盖了三维动画制作所需要的全部功能和知识点，帮助读者为以后专业制作动画打下良好的基础。

本书还配备了制作精良的多媒体教学光盘，全部是DVD级的高清晰教学录像，容量共10GB，总长度达到50小时，记录了每个实例的制作过程，配合书中的概念讲解可使读者的学习效率成倍提高。

本书可供广大三维动画爱好者及相关专业学生自学和培训使用。

<<3ds Max 2010大风暴>>

作者简介

火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业，其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。

早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。

目前火星时代已成为Autodesk公司在中国唯一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds Max / Maya授权认证教师培训中心。

<<3ds Max 2010大风暴>>

书籍目录

第1章 基础知识 第2章 入门训练——飞动的静物 第3章 认识操作界面 第4章 选择和变换功能介绍 第5章 空间坐标系统 第6章 三维模型概论 第7章 基础建模 第8章 放样建模 第9章 合成建模 第10章 修改建模 第11章 复制建模 第12章 细分建模 第13章 面片建模 第14章 多边形与石墨建模 第15章 材质与贴图 第16章 灯光和摄影机 第17章 环境与特效 第18章 标准渲染 第19章 mental ray超级渲染器 第20章 基础动画训练 第21章 角色动画基础 第22章 粒子和动力学 第23章 Hair and Fur(毛发制作系统) 第24章 Cloth布料系统

章节摘录

插图：直接使用雕刻刀工具对表面进行雕刻建模，这应是Maya软件的独创。

由于可以对NuRBS曲面和Polygon模型进行雕刻，使建模过程更加形象化，这对于艺术家来说确实令人欢欣鼓舞。

Maya同时还独创了立体绘图技术，可以在模型表面直接绘制三维物体，如羽毛、胡须等，这些都是角色动画的重要工具。

目前立体绘图技术已经可以应用于多边形和NuRBS模型。

另外现在比较流行的雕刻建模还有zBrush软件，它的雕刻建模比Maya更方便和直观。

ZBrush是一种集变形球和雕刻建模于一体的软件，很适合有美术基础的读者使用。

在3ds Max中已经提供了直接对多边形进行雕刻的功能，如图6.18所示。

目前，Autodesk就收购Mudbox三维雕刻建模软件开发商Skymatter已签署最终协议，Skymatter是一家位于新西兰的未上市企业，其Mudbox提供了一种基于笔刷的三维建模方式，可以让用户借助笔刷类型的工具在三维空间内轻松构建有机立体模型，并为传统雕刻家和数字艺术家提供了一系列简单高效的工具集。

Mudbox创建的3D文件也经常被导入Maya和3ds Max，用于添加纹理、制作动画和最终渲染。

相信在未来的几年内，3ds Max的雕刻建模将成为一种最常用的建模方法之一。

由于模型格式的相通性。

这些建模方法都可以用在同一项工作中。

使用最佳的方法不仅可以得到更为优秀的模型，而且还可以提高制作效率。

3ds Max同时具备了多边形、NuRBS、细分曲面、面片、置换贴图等多种建模方式。

从建模的角度讲，内建的NuRBS、Polygon技术非常全面，HSDS（细分曲面）建模更是当今世界领先的建模技术，面片建模技术独树一帜，广泛用于角色模型的设计制作，还有多种建模插件作为补充，这应该已经足够我们使用。

<<3ds Max 2010大风暴>>

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>