<<3ds max 2010高手速成>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2010高手速成>>

13位ISBN编号：9787121107054

10位ISBN编号：7121107058

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技 编著

页数：344

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

关于名家讲堂本系列是经电子工业出版社数字创意出版中心精心策划，由国内知名CG培训机构聚光翰华数字科技编写。

本系列主要针对初学者学习使用，除详细的步骤介绍之外，还加入了海量的视频，并设计了细致的视频目录，可以大大提高读者查找使用的速度。

本系列希望能够让不想花费高昂的培训费用的读者通过阅读本书+观看视频教学，即可掌握软件的使用技巧。

本系列为了方便初学者学习并与专家交流，特意建立了QQ技术交流群，这样读者在学习过程中会有亲临培训课堂的感觉，通过QQ群在线技术支持，使您第一时间获得专家团队的技术支持，同时您还可以加入论坛与大家进行技术交流。

关于本书本书针对初级入门用户而设计，软件讲解使用的版本为3ds max 2010。

软件类初级教程图书产品非常多，通过对图书市场的调查，笔者发现目前软件类初级教程图书按讲解方式划分，大致有以下几类：命令工具类图书、简单案例类图书和工具介绍加简单案例类图书。

当然每种图书的编排方式都有它们的优缺点。

存在即合理。

工具类图书：优点是，详细地介绍了各种工具、菜单的用法。

缺点是，对于初级读者来说，即使将所有工具的用法倒背如流，还是不知道命令工具如何使用。

案例类图书：高端案例类图书提供给读者非常炫丽的案例效果，海量的案例制作经验，以及制作这些案例时所使用的非常庞大的软件体系。

这使得读者心花怒放，买书的过程从理性消费变成了冲动消费。

但对于没有扎实软件基础的读者，很难坚持学习。

最终，只能将这类漂亮的图书束之高阁了。

初级案例图书的优点是案例可以由读者自己实现；缺点是，即使案例实现了，但是不知道为什么要这样操作，离开书本还是什么都不会。

<<3ds max 2010高手速成>>

内容概要

本书是一本介绍3ds max 2010软件的初级教程，全面地介绍了3ds max 2010的基本工作方式、三维模型的创建、为三维模型添加材质、动画实现、新增工具、模型的创建方法、材质类型与贴图、动画修改器、创建骨骼与蒙皮，以及高级灯光与环境设置等。

本书从读者的需求出发，打破了传统图书和光盘讲解完全匹配的僵局，实现了软件命令速查手册的功能，而在视频光盘中，以案例讲解的方式，按照实际工作流程，讲解命令组合的方法，也就是图书和光盘完全不重复。

对于读者来说，应该可以理解为，以一本书的价格，买到了基本命令讲解和简单案例讲解两本书。

本书附带2张DVD光盘，光盘中不仅提供了书中所有案例对应的源文件和素材文件，同时还提供了大量的多媒体视频讲解文件，可以帮助3ds max 2010初学者快速掌握软件的相关知识和方法。

本书可作为三维设计、三维制作爱好者的自学教材，也可作为相关院校及培训班的教材。

<<3ds max 2010高手速成>>

书籍目录

第1章 初步了解3ds max的基本工作方式	1.1 3ds max 2010概述	1.1.1 ds max的发展史	1.1.2 3ds max 2010的功能模块	1.1.3 3ds max 2010的应用领域	1.2 3ds max 2010的默认界面	1.2.1 详解3ds max 默认开启的工具栏	1.2.2 3ds max 2010下拉菜单命令和面板命令	1.2.3 3ds max 2010快速访问栏	1.2.4 3ds max 2010常用工具栏的设置和使用	1.3 3ds max 2010的视口与布局	1.3.1 如何使用3ds max 视口控制	1.3.2 3ds max 2010视口设置	1.3.3 设置3ds max 视口背景的作用	1.3.4 ViewCube概述	1.3.5 SteeringWheels概述	第2章 三维模型的创建	2.1 创建三维模型的直接命令	2.1.1 标准基本体命令	2.1.2 扩展基本体命令	2.1.3 快速创建建筑对象	2.1.4 案例制作	2.2 二维图形到三维模型转变	2.2.1 绘制和编辑二维样条线	2.2.2 编辑样条线的几个工具	2.2.3 案例制作	2.3 将二维图形变成三维模型的工具包	2.3.1 修改器堆栈的作用	2.3.2 面片/样条线编辑	2.3.3 参数化修改器	2.3.4 使用FFD修改器堆栈	2.3.5 细分曲面	2.3.6 网格平滑细分	2.3.7 涡轮平滑细分	2.4 石墨建模工具集	2.4.1 “石墨建模工具”选项卡	2.4.2 “自由形式”选择卡	2.4.3 “选择”选项卡	2.4.4 案例制作	第3章 给三维模型添加材质	3.1 ds max的材质编辑	3.1.1 材质编辑器功能	3.1.2 材质编辑器菜单栏	3.1.3 材质编辑器示例窗口	3.1.4 材质编辑器工具栏	3.2 ds max标准材质的设置	3.2.1 标准材质	3.2.2 明暗器基本参数	3.2.3 Blinn基本参数	3.2.4 扩展参数	3.2.5 超级采样	3.2.6 动力学属性	3.2.7 DirectX管理器	3.2.8 贴图	3.3 如何创建材质纹理	3.3.1 贴图类型	3.3.2 公共参数	3.3.3 D贴图	3.3.4 D贴图	3.3.5 合成器贴图	3.3.6 颜色修改器贴图	3.3.7 其他类型贴图	3.4 如何设置摄影机	3.4.1 创建摄影机	3.4.2 摄影机的焦距与视角	3.4.3 摄影机环境范围及剪切平面	3.4.4 景深	3.4.5 运动模糊	3.5 如何设置灯光	3.5.1 灯光的创建	3.5.2 标准灯光	3.5.3 光度学灯光	3.5.4 灯光阴影	3.5.5 案例制作	第4章 ds max动画的实现	第5章 3ds max 2010的新增工具	第6章 模型的创建方法	第7章 缤纷多彩的三维世界	第8章 为三维世界注入生机	第9章 夺目特效	第10章 赋予模型生命	第11章 还原真实世界

<<3ds max 2010高手速成>>

章节摘录

插图：

<<3ds max 2010高手速成>>

编辑推荐

《3ds max 2010高手速成》由电子工业出版社出版。

<<3ds max 2010高手速成>>

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>