

<<3ds Max 2010中文版从入门到>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115223180

10位ISBN编号：7115223181

出版时间：2010-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：腾龙视觉

页数：704

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

感谢您翻开本系列图书。

在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己是不是应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。

希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

自学教程。

书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

技术手册。

一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

老师讲解。

每本书都附带了CD或DVD多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

## 内容概要

《3ds Max 2010从入门到精通(中文版)》是“从入门到精通”系列书中的一本。

《3ds Max 2010从入门到精通(中文版)》根据使用3ds Max进行三维制作的流程和众多教学人员的制作经验编写而成，并精心设计了非常系统的学习体系。

全书共分为20章，分别介绍了3ds Max 2010的基本操作、创建基础三维模型、创建建筑场景模型、使用编辑修改器建模、二维图形建模方法、复合对象建模方法、网格建模方法、多边形建模方法、面片建模方法、使用材质编辑器、材质与贴图、使用灯光照明、创建摄影机、真实的环境气氛、设置华丽的效果、粒子系统与空间扭曲、reactor动力学系统、渲染与输出场景、创建动画及高级动画技术等内容。

书中在介绍3ds Max 2010软件功能的同时，讲解了150多个实例，这些实例包括产品设计效果图、室内效果图、室外场景效果图、卡通模型制作、角色建模、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效、真实的IK控制器动画等内容。

附带的1张DVD视频教学光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件(15个小时)、源文件和素材文件。

《3ds Max 2010从入门到精通(中文版)》采用“教程+实例”的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为图像处理和平设计初中级读者的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

## 书籍目录

第1章 熟悉3ds Max 2010 11.1 3ds Max 2010的新特点 11.1.1 3ds Max 2010与3ds Max Design 2010的区别 11.1.2 如何更好地学习3ds Max 2010 21.2 3ds Max 2010的工作界面 31.2.1 标题栏与菜单栏 31.2.2 主工具栏 51.2.3 工作视图 61.2.4 状态栏和提示行 91.2.5 动画控制区 91.2.6 视图控制区 101.2.7 命令面板 201.3 在3ds Max中编辑对象 221.3.1 对象的概念 221.3.2 对象的创建 241.4 选择对象 251.4.1 选择对象命令 251.4.2 区域选择 281.4.3 对象成组 321.5 变换对象 331.5.1 变换控制柄 331.5.2 精确地变换对象 341.5.3 移除变换命令 351.6 3ds Max的坐标系统 361.6.1 坐标系统的类型 361.6.2 坐标系统的中心位置 371.7 对象的复制 381.8 对齐、镜像和阵列 401.8.1 对齐对象 411.8.2 镜像对象 461.8.3 阵列对象 47第2章 创建基础三维模型 502.1 创建标准三维模型 502.1.1 长方体与正方体 502.1.2 球体和几何球体 502.1.3 圆柱体 532.1.4 其他标准三维模型 542.2 创建扩展三维模型 552.2.1 异面体 552.2.2 环形结 562.2.3 切角长方体 572.2.4 软管 582.2.5 环形波 602.2.6 其他扩展三维模型 622.3 三维模型的公共创建参数 622.3.1 分段数初始值的修改 632.3.2 名称和颜色 632.3.3 贴图坐标设置 642.3.4 获取创建参数 642.4 实例制作——音响产品效果图 64第3章 创建建筑场景模型 663.1 门 663.1.1 枢轴门 663.1.2 推拉门 713.1.3 折叠门 723.2 窗 733.2.1 遮篷式窗 733.2.2 平开窗 753.2.3 固定窗 763.2.4 旋开窗 773.2.5 伸出式窗 783.2.6 推拉窗 793.3 AEC扩展 803.3.1 植物 803.3.2 栏杆 833.3.3 墙 863.4 楼梯 933.4.1 L形楼梯 933.4.2 U形楼梯 1003.4.3 直线楼梯 1003.4.4 螺旋楼梯 1013.5 实例制作——室外场景效果图 102第4章 使用编辑修改器建模 1044.1 编辑修改器的基本使用方法 1044.1.1 添加编辑修改器 1044.1.2 为选择集添加编辑修改器 1054.1.3 编辑修改器与变换命令 1064.1.4 使用堆栈栏 1074.1.5 塌陷堆栈栏中的编辑修改器 1124.1.6 编辑修改器的公共特征 1144.2 使用编辑修改器建模 1164.2.1 “弯曲”修改器 1174.2.2 “噪波”修改器 1184.2.3 “融化”修改器 1194.2.4 “拉伸”修改器 1214.3 实例制作——洗手间效果图 122第5章 二维图形建模方法 1245.1 创建二维图形 1245.1.1 认识二维图形 1255.1.2 创建规则二维图形 1255.1.3 创建不规则二维图形 1345.1.4 二维图形的公共参数 1375.2 编辑样条线 1395.2.1 转化为可编辑样条线 1395.2.2 顶点 1405.2.3 线段 1445.2.4 样条线 1465.3 使用二维图形建模 1495.3.1 使用“挤出”编辑修改器建模 1495.3.2 使用“倒角”编辑修改器建模 1505.3.3 使用“车削”编辑修改器建模 1525.4 实例制作——沙发产品效果图 153第6章 复合对象建模方法 1566.1 创建复合对象 1566.1.1 散布 1566.1.2 一致 1596.1.3 连接 1606.1.4 图形合并 1626.1.5 地形 1636.2 使用布尔运算 1656.2.1 “布尔”运算的类型 1656.2.2 对执行过布尔运算的对象进行编辑 1666.3 实例制作——古建筑效果图 1686.4 创建放样对象 1696.4.1 创建放样对象 1706.4.2 使用多个截面图形进行放样 1706.4.3 编辑放样对象 1726.4.4 放样对象的子对象 1776.5 实例制作——壁炉效果图 179第7章 网格建模方法 1817.1 网格对象的创建方法 1817.1.1 通过塌陷创建网格对象 1817.1.2 使用“编辑网格”编辑修改器 1827.1.3 使用“塌陷”工具 1837.2 编辑网格模型 1837.2.1 网格对象的公共命令 1847.2.2 “编辑几何体”卷展栏 1887.2.3 编辑“顶点”子对象 1927.2.4 编辑“边”子对象 1987.2.5 编辑“面”、“多边形”和“元素”子对象 2007.3 实例制作——仿古家具产品效果图 203第8章 多边形建模方法 2058.1 了解多边形建模 2058.1.1 多边形建模的工作模式 2058.1.2 塌陷多边形对象 2068.2 编辑多边形对象的子对象 2078.2.1 多边形对象的公共命令 2078.2.2 编辑“顶点”子对象 2158.2.3 编辑“边”子对象 2188.2.4 编辑“边界”子对象 2208.2.5 编辑“多边形”和“元素”子对象 2218.3 实例制作——软体躺椅产品效果图 225第9章 面片建模方法 2279.1 面片建模原理 2279.1.1 面片的两种形式 2279.1.2 创建面片对象 2279.1.3 面片对象中的Bezier曲线 2299.2 编辑面片对象 2309.2.1 面片对象的子对象类型 2309.2.2 面片对象的公共参数 2309.2.3 编辑“顶点”子对象 2339.2.4 编辑“边”子对象 2359.2.5 编辑“面片”和“元素”子对象 2369.2.6 编辑“控制柄”子对象 2379.3 面片建模编辑修改器 2389.3.1 “曲面”编辑修改器 2389.3.2 “横截面”编辑修改器 2399.4 实例制作——马桶产品效果图 240第10章 使用材质编辑器 24210.1 关于3ds Max Design 2010的材质编辑器 24210.2 材质编辑器的初始设置 24210.3 熟悉材质编辑器 24410.3.1 材质示例窗 24410.3.2 材质工具按钮 24710.3.3 材质的基本参数 25610.3.4 材质的扩展参数 26010.3.5 材质的明暗器类型 26210.4 材质的贴图通道 26410.4.1 环境光颜色 26610.4.2 漫反射颜色 26610.4.3 高光颜色 26610.4.4 高光级别 26610.4.5 光泽度 26710.4.6 自发光 26710.4.7 不透明度 26710.4.8 过滤色 26710.4.9 凹凸 26710.4.10 反射 26810.4.11 折射 26810.4.12 置换 26910.5 实例制作——卧室效果图 269第11章 材质与贴图 27111.1 强大多样的材质类型 27111.1.1 使用“材质/贴图浏览器”窗口 27111.1.2 不同的材质类型 27611.2 贴图类型 29611.2.1 公共参数

卷展栏 29711.2.2 2D贴图类型 30311.2.3 3D贴图类型 31211.2.4 “合成器”贴图类型 32311.2.5 “颜色修改器”贴图 32811.2.6 反射和折射贴图 33011.3 贴图坐标 33611.3.1 认识UVW坐标空间 33611.3.2 运用贴图坐标 33711.4 实例制作——古建筑室内效果图 341第12章 使用灯光照明 34312.1 使用灯光的基本原理 34312.1.1 自然照明 34312.1.2 人工照明 34412.1.3 环境光 34512.2 标准灯光 34612.2.1 目标聚光灯 34812.2.2 自由聚光灯 36112.2.3 目标平行光 36112.2.4 自由平行光 36212.2.5 泛光灯 36212.2.6 天光 36312.2.7 mr区域泛光灯 36512.2.8 mr区域聚光灯 36712.3 光度学灯光 36712.3.1 目标灯光 36712.3.2 自由灯光 37412.4 太阳光和日光系统 37412.4.1 太阳光 37412.4.2 日光系统 37712.5 实例制作——洗漱间效果图 392第13章 创建摄影机 39413.1 摄影机的特征 39413.1.1 焦距 39413.1.2 视角 39413.2 创建不同类型的摄影机 39413.2.1 目标摄影机 39513.2.2 自由摄影机 39613.3 设置摄影机 39713.3.1 多过程景深 40113.3.2 多过程运动模糊 404第14章 真实的环境气氛 40614.1 环境和效果对话框 40614.2 背景和全局照明 40614.2.1 更改背景色彩 40614.2.2 设置背景贴图 40714.2.3 从材质库中获取背景贴图 41014.2.4 制作渐变背景 41014.2.5 全局照明 41114.3 曝光控制 41214.3.1 自动曝光控制 41214.3.2 线性曝光控制 41414.3.3 对数曝光控制 41514.3.4 伪彩色曝光控制 41614.4 大气 41814.4.1 火效果 41814.4.2 雾 42414.4.3 体积雾 42814.4.4 体积光 43314.5 实例制作——海底场景大气效果 438第15章 设置华丽的效果 44115.1 查看效果外观 44115.2 镜头效果 44115.2.1 镜头效果全局设置 44115.2.2 光晕镜头效果 44815.2.3 光环镜头效果 45815.2.4 射线镜头效果 45815.2.5 自动二级光斑镜头效果 45915.2.6 手动二级光斑镜头效果 46015.2.7 星形镜头效果 46115.2.8 条纹镜头效果 46215.3 模糊 46315.3.1 均匀型模糊 46415.3.2 方向型模糊 46415.3.3 径向型模糊 46515.3.4 像素选择 46615.4 亮度和对比度 47015.5 色彩平衡 47115.6 文件输出 47215.7 胶片颗粒 47215.8 景深 47315.9 运动模糊 47515.10 Hair和Fur 47615.11 实例制作——夜晚码头场景效果 478第16章 粒子系统与空间扭曲 47916.1 基础粒子系统 47916.1.1 “喷射”粒子系统 47916.1.2 “雪”粒子系统 48116.2 高级粒子系统 48416.2.1 “粒子阵列”粒子系统 48416.2.2 “暴风雪”粒子系统 49716.2.3 “粒子云”粒子系统 49816.2.4 “超级喷射”粒子系统 49916.3 针对于粒子系统的空间扭曲 50116.3.1 “力”类型的空间扭曲 50116.3.2 “导向器”类型的空间扭曲 51316.4 实例制作——制作机械炮动画 517第17章 reactor动力学系统 51817.1 了解reactor的基础概念 51817.1.1 熟悉reactor的工具面板 51817.1.2 动力学动画的操作流程 51917.2 reactor中包含的对象类型 52217.2.1 刚体集合 52217.2.2 软体集合 52517.2.3 布料集合 53017.2.4 绳索集合 53317.2.5 变形网格集合 53617.2.6 水动力学工具 53717.3 约束的应用 54117.3.1 动力模拟约束 54117.3.2 简单约束 54817.3.3 合作约束 55117.4 实例操作——空降战车 559第18章 渲染与输出场景 56618.1 渲染命令 56618.1.1 主工具栏的渲染命令 56618.1.2 “渲染快捷方式”工具栏 56918.1.3 渲染帧窗口 57018.2 “渲染设置”对话框 57618.2.1 “公用”选项卡 57618.2.2 “渲染器”选项卡 58518.2.3 “光线跟踪器”选项卡 58818.2.4 高级照明 59018.3 使用mental ray渲染方式 59718.3.1 模拟真实光照环境 59718.3.2 散焦效果 60118.4 V-Ray 渲染器 60418.4.1 设置V-Ray 渲染器 60418.4.2 V-Ray 选项卡 60518.4.3 Indirect illumination(间接照明)选项卡 61818.4.4 Settings 选项卡 62318.4.5 使用V-Ray渲染器 628第19章 创建动画 63819.1 动画基本知识 63819.1.1 动画的概念 63819.1.2 动画的帧和时间 64019.2 设置和控制动画 64119.2.1 设置简单动画 64119.2.2 控制动画 64319.2.3 设置关键点过滤器 64619.2.4 设置关键点切线 64719.2.5 “时间配置”对话框 64819.3 轨迹视图窗口 65419.3.1 使用“轨迹视图”窗口编辑动画 65419.3.2 认识功能曲线 65819.3.3 循环运动 66619.3.4 设置可视轨迹 672第20章 高级动画技术 67720.1 正向运动 67720.1.1 对象的链接 67720.1.2 锁定和继承 67720.1.3 “图解视图”窗口 67820.2 反向运动 68320.2.1 使用反向运动设置动画的步骤 68420.2.2 反向运动方法 68520.2.3 编辑对象的IK参数 68620.3 使用动画控制器 69120.3.1 指定动画控制器 69120.3.2 控制器类型 69220.4 参数关联 702

## <<3ds Max 2010中文版从入门到>>

### 编辑推荐

实现设计师梦想的殿堂 从入门到精通=实战案例教程+技术手册+应用技巧参考手册+专业老师讲解 全程同步多媒体语音视频教学15小时 超值赠送高精度模型素材300个 超值赠送效果图设计方案20套 适合自学：《3ds Max 2010从入门到精通(中文版)》设计了近150个一操作与练习实例：由浅入深从易到难可以让您在实战中循序渐进地掌握三维技术。  
技术手册：全书共20章；每一章都是一个专题。  
不仅可以让您充分掌握该专题的相关知识。  
还能举一反三掌握更多技巧。  
老师讲解：超大容量的DVD多媒体教学光盘近150个案例的全程同步多媒体语音视频教学就像有二位专业的老师在您旁边。

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>