

<<3ds Max 2010三维动画创>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010三维动画创作完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115237491

10位ISBN编号：7115237492

出版时间：2011-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：龙马工作室

页数：408

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 2010三维动画创>>

### 前言

3ds Max 2010是Autodesk公司出品的一款著名的3D动画制作软件，是著名软件3d Studio的升级版本。3ds Max是世界上应用最广泛的三维建模、动画、渲染软件之一，广泛应用于游戏开发、角色动画、电影电视视觉效果和设计行业等领域，受到了广大建筑师和设计人员的欢迎。

本书详细地讲解了3ds Max 2010强大的功能及其应用方法与技巧。

本书分为4篇，共21章。

各篇章的主要内容如下。

第1篇（第1~6章）为人门篇。

主要讲解如何在3ds Max 2010中创建基础模型。

通过对基本几何体、扩展基本体、二维造型绘制工具、基本三维对象和复合三维对象等的讲解，使读者很快就能了解什么是建模，并掌握基础建模的方法，从而为进一步学习3ds Max打下一个扎实的基础。

第2篇（第7~12章）为应用篇。

主要讲解使用编辑修改器修改三维对象、材质与贴图、灯光和摄影机、三维曲面建模、高级材质和光等高级建模方式。

读者学完本篇，能够创建比较复杂的造型，并熟练掌握如何使用编辑修改器和光线跟踪材质等。

第3篇（第13~17章）为动画篇。

主要讲解在3ds Max 2010中制作动画、进行环境和效果等场景的设置方法，并介绍三维动画的3个秘笈。

通过本篇的学习，读者可以熟练地掌握制作动画以及设置动画特殊效果的方法。

第4篇（第18~21章）为案例篇。

主要通过室内效果图设计、建筑效果图设计、影视广告片头设计及网络游戏角色设计等大型案例贯穿全书所学的知识。

读者学完本篇，可以利用3ds Max2010在各个设计领域制作出各种实例。

本书的每一章都是通过日常工作和生活中常见的案例来讲解3ds Max 2010的综合应用。

这些案例总结了书中提到的知识点及功能，力求做到与实际应用完美结合。

读者学完本书，将能够轻松地运用3ds Max 2010创作出各种动画及设计出各种游戏。

## <<3ds Max 2010三维动画创>>

### 内容概要

本书分为4篇，共21章。

【入门篇】和【应用篇】全面涵盖三维动画创作答疑、3ds Max 2010快速入门、创作第一个动画作品、3ds Max 2010视口操作、创建基本三维对象、复合三维对象、使用编辑修改器修改三维对象、材质与贴图、灯光和摄影机、三维曲面建模、高级材质和渲染等内容；【动画篇】详细介绍了让作品动起来、场景设置、Video Post影视特效合成、粒子与运动学、层级链接与空间扭曲等内容；【案例篇】中通过4个案例详细讲解了室内效果图设计、建筑效果图设计、影视广告片头设计和网络游戏角色设计等的应用。

为了便于读者自学，本书突出对实例的讲解，使读者能理解软件的精髓，并能解决实际生活和工作中的问题，真正做到知其然，更知其所以然。

随书光盘中赠送22小时与书本同步的视频教学录像，全部案例的素材文件和结果文件，另外还赠送3ds Max 2010常用快捷键、50套精选3ds Max设计源文件、3小时AutoCAD大型案例教学录像、15小时UG工业设计教学录像、300张精选AutoCAD行业图纸及21类500个Photoshop设计实例效果图库等，真正体现了本书“完全”的含义。

本书适合3ds Max 2010初中级用户和相关专业技术人员学习参考，同时也适合各类院校相关专业的学生和相关培训班的学员学习使用。

## &lt;&lt;3ds Max 2010三维动画创&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇 入门篇第1章 三维动画创作答疑第2章 3ds Max 2010快速入门 第3章 创作第一个动画作品 第4章 3ds Max 2010视口操作 第5章 创建基本三维对象 第6章 复合三维对象 第2篇 应用篇第7章 使用编辑修改器修改三维对象第8章 材质与贴图第9章 灯光和摄影机第10章 三维曲面建模第11章 高级材质第12章 渲染第3篇 动画篇第13章 让我的作品动起来第14章 场景设置——环境与效果 第15章 三维动画秘笈之一——Video Post影视特效合成 第16章 三维动画秘笈之二——粒子与运动学第17章 三维动画秘笈之三——层级链接与空间扭曲第4篇 案例篇第18章 室内效果图设计第19章 建筑效果图设计 第20章 影视广告片头设计第21章 网络游戏角色设计 ——赠送资源 ——赠送资源1 3ds Max 2010常用快捷键 01 基础操作快捷键 02 轨迹视图快捷键 03 材质编辑快捷键 04 多边形编辑快捷键 05 网格编辑快捷键 06 法线编辑快捷键 07 贴图坐标操作快捷键 08 头发样式设置快捷键 09 角色足迹快捷键 10 宏脚本操作快捷键 11 其他操作快捷键赠送资源2 精选3ds Max设计源文件 01 包装设计 02 材质制作 03 灯光设计 04 电器设计 05 海报设计 06 家具设计 07 室内效果图 08 体育用品赠送资源3 AutoCAD大型案例教学录像 01 机械设计案例 02 建筑设计案例 03 装饰设计案例 04 电子与电气设计案例赠送资源4 UG工业设计教学录像赠送资源5 精选AutoCAD行业图纸 01 机械制图类 02 建筑设计类 03 园林类 04 电子电气类 05 图案类 06 图表类赠送资源6 Photoshop设计实例效果图库 01 文字特效类 02 生活照片处理类 03 艺术照片处理类 04 数码照片美容类 05 婚纱照片处理类 06 商业摄影处理类 07 相册处理类 08 风景照片处理类 09 图像抠出与合成制作类 10 商业广告、海报设计类 11 包装设计类 12 手绘类 13 立体质感图形制作类 14 写实绘画仿制类 15 插画风格合成类 16 材质制作类 17 纹理制作类 18 GIF小动画 19 静态网页制作类 20 网站制作类 21 幽默地盘

## 章节摘录

插图：三维动画是二维动画的一个延伸。

二维动画只能在同一个平面中产生横平竖直的运动效果，而三维动画则可在不同的平面中产生运动效果，能增强事物的立体感与空间感。

三维动画又被称做3D动画。

三维动画这一新兴技术的产生与发展和计算机技术水平的提高有着密切的联系。

三维动画类的软件在计算机中为对象创建一个虚拟的世界，软件操作人员则在这个虚拟的三维世界中按照要表现的对象的形状尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定对象的运动轨迹、指定摄影机的运动方位和设置其他动画参数，最后根据对象的特性为模型添加特定的材质，并打上灯光。

设置完成，计算机中3ds Max 2010中的内置程序就会自动运算，从而形成最后的动画画面。

三维动画技术模拟真实物体的方式，使其成为一个有用的工具。

由于其具有精确性、真实性和无限的可操作性，因此目前被广泛应用于医学、教育、军事和娱乐等诸多领域。

在影视广告制作方面，这项新技术能够给人耳目一新的感觉，因此受到了众多客户的欢迎。

三维动画可用于广告和电影电视剧的特效制作（如爆炸、烟雾、下雨、光效等）、特技（撞车、变形、虚幻场景或角色等）、广告产品展示及片头飞字，等等。

利用3ds Max 2010可以轻而易举地设计出专业级的美术作品，同时还可以创作出各具特色的建模，实现纹理制作、动画制作和渲染解决方案等。

在充分掌握了3ds Max 2010之后，读者可以作为一个三维造型设计人员进入建筑或室内设计公司，而且可以在三维卡通动画设计、视觉效果图设计、工业产品造型设计、电影电视特技和游戏开发设计等相关的公司从事工作。

目前，我国三维设计人员仍然处于比较缺乏的阶段。

3ds Max 2010作为一款三维设计软件，具有很大的市场，掌握这一软件的三维设计人员是比较受欢迎的人才，而且薪酬在当前也比较可观。

## <<3ds Max 2010三维动画创>>

### 编辑推荐

《3ds Max 2010三维动画创作完全自学手册》：国家重点院校教授与3D设计师联手编著，融合丰富的教研经验与优秀的设计理念。

一步一图，从零开始，轻松自学。

精选大量来自实践的案例，让你轻松掌握3ds Max 2010三维动画创作领域的各项技术要领。

奉送22小时与《3ds Max 2010三维动画创作完全自学手册》内容同步的视频教学录像，《3ds Max 2010三维动画创作完全自学手册》实例的素材文件、结果文件，3ds Max 2010常用快捷键，50套精选3ds Max设计源文件。

3小时Auto CAD大型案例教学录像，15小时UG工业设计教学录像，300张Auto CAD行业图纸。

500个Photoshop设计实例效果图库。

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>