第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010中文版实训教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2010中文版实训教程>>

13位ISBN编号：9787121105845

10位ISBN编号：7121105845

出版时间：2010-4

出版时间：电子工业出版社

作者：张聪品 编

页数：274

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

第一图书网, tushu007.com

前言

3ds max是目前市场上最流行的三维造型和动画制作软件之一，也是当前世界上销售量最大的三维建模、动画及渲染解决方案之一。
在当今的数字化时代，3ds max 2010为用户提供了极为强大的三维制作解决方案，在诸如建筑、工业机械设计、电影特效制作等方面，为人们提供了完善的三维制作和实现引擎。
因此，能够学习并能熟练掌握3ds max工具成为了许多人完成梦想的阶梯。

3ds max 2010是3ds max系列的最新版本，其功能更加强大。
Autodesk将3ds max最为重点的更新放在了提高软件执行效率方面，现在3ds max 2010引进了整套石墨建模工具，使得多边形建模工具得到了飞跃式的增强，此外还有窗口实时显示增强、Review 3的引入、xView Mesh Analyzer模型分析工具和超级优化修改器、更强大的场景管理、与其他软件整合能力等共约350项的改进与增强。

本书是针对3ds max 2010的基础应用而撰写的一本入门级教程。
全书依照自学的规律，首先介绍基本概念和基本操作，在读者掌握了这些基本概念和基本操作的基础上，再对内容进行深入地讲解，并配合数量众多的案例对各种操作和技术进行实战讲解，整个讲解过程严格遵循由浅入深的原则。

本书按照3ds max 2010内在的联系将各种工具、命令和命令面板交织编排在一起，对理解和掌握3ds max 2010有很大帮助。
本书提供了大量三维造型和动画设计的实例，可以让读者在掌握基本概念和基本操作的过程中，开阔自己的思路，并能学到一些制作技巧。

全书共分13章，第1章到第12章主要内容包括：3ds max 2010软件的基本概述、基本操作、基本对象和复合对象的创建、对象的修改和编辑、高级建模方法、材质与贴图创建与编辑、灯光与摄像机、环境设置、动画制作与处理，以及粒子系统与空间扭曲等，细致讲解了3ds max 2010的各个功能的使用方法与技巧，并提供了三维造型和动画设计的实例。
第13章通过一系列效果图案例，说明了3ds max 2010在效果图设计方面的应用，可使读者掌握效果图设计的基本流程，巩固了前面章节所学习的各种技术。

本书由张聪品任主编，靳瑞霞、许小荣、杨馨任副主编，参与编写的人员还有陆科、寇志谦、刘晓光、周瑞金、左现刚、任保宏、孔银昌、牛小梅、邓友勤、何立军、高翔等同志。
在此，编者对以上人员致以诚挚的谢意！

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010中文版实训教程>>

内容概要

3ds max是当今运行在PC机上最畅销的三维动画和建模软件，为影视和广告制作人员提供了强有力的工具，而3ds max 2010是Autodesk公司目前推出的最新版本。
本书是针对3ds max 2010的基础应用而撰写的一本入门级教程。
本书共分13章，主要内容包括：3ds max 2010简介、操作基础、创建各种模型、编辑修改对象、高级建模方法、材质与贴图、灯光与摄像机、环境设置、动画制作和粒子系统等，细致讲解了3ds max 2010的各个功能的使用方法与技巧，并提供了大量三维造型和动画设计的实例，手把手帮助用户学习3ds max 2010的使用。
全书内容翔实，实例丰富，可作为三维设计与制作人员、大中专院校相关专业师生、培训班、三维设计爱好者及自学者的教材和参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010中文版实训教程>>

书籍目录

第1章 3ds max 2010简介 1.1 计算机动画的应用领域 1.2 制作三维动画的步骤 1.3 动画制作基本理论 1.4 3ds max 2010的新特性 1.5 习题练习 第2章 3ds max 2010的基本操作 2.1 3ds max 2010的操作界面 2 视图的选择与操作 2.3 对象的创建 2.4 对象的选择 2.5 对象的变换 2.6 对象的复制和阵列 2.7 坐 轴心变换 2.8 动手实践 2.9 习题练习 第3章 创建基本对象 3.1 创建标准基本体 3.2 创建扩展基本 3.3 创建二维图形 3.4 动手实践 3.5 习题练习 第4章 创建复合对象 4.1 创建变形对象 4.2 创建散布对 象 4.3 创建连接对象 4.4 创建布尔对象 4.5 创建放样对象 4.6 动手实践 4.7 习题练习 第5章 编 改对象 5.1 修改器概述 5.2 修改器堆栈的使用 5.3 次对象的选择和编辑 5.4 Gizmo的调整 5.5 常 改器的使用 5.6 动手实践 5.7 习题练习 第6章 高级建模方法 6.1 建模方法的选择 6.2 网格建模 NURBS建模 6.4 多边形建模 6.5 动手实践 6.6 习题练习 第7章 材质编辑 7.1 材质编辑器 7.2 材 本操作 7.3 标准材质的设置 7.4 复合材质 7.5 动手实践 7.6 习题练习 第8章 贴图坐标与贴图类型 灯光与摄影机 第10章 环境设置 第11章 动画制作 第12章 粒子系统与空间扭曲 第13章 综合实例 附 习题答案

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

3ds max 2010最大的改进包括引进了整套石墨建模工具，使得多边形建模工具得到了飞跃式的增强，此外还有窗口实时显示增强、Review 3的引入、xView Mesh Analyzer模型分析工具，以及超级优化修改器、更强大的场景管理、与其他软件整合能力等共约350项的改进与增强。

（1）新的默认界面　　3ds max 2010中的界面发生了显著的改变，改变最大的是其中的菜单栏和工具栏。

大部分图标都经过了重新的设计，界面的默认颜色也变成了灰黑色。

这次3ds max UI界面颠覆了长久以来的传统，是为了和该公司的其他软件形成统一的UI体系，同时也是为给用户带来全新的视觉冲击。

（2）新的创造性工具　　新的石墨建模工具与材质管理器两项就包含了至少100个新工具，以帮助艺术家更加简洁方便地实现他们的创意。

增强的实时窗口显示功能使艺术家能够在视图中更加直观地看到类似最终渲染的效果。

如软阴影、曝光控制、Ambient Occlusion等这些特性都是实时的。

这可以帮助用户更快地对作品做出判断，以方便下一步的制作。

（3）强大的新资源及场景管理能力　　现在能利用3ds max 2010构建一个强有力的资源工作流，来帮助用户组织一个复杂的场景，并且在处理复杂场景或物体时，就像处理一个独立物体那样简单。

新的材质管理器能帮助艺术家更加便捷地处理材质与物体之间的关系，在处理极其复杂场景时，会显著地提升工作效率。

新的xview面分析技术可以对场景中的模型进行系统的分析，以帮助艺术家找出模型存在的问题，并得出相应的解决方案。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

拥有《3ds max 2010中文版实训教程》，您将轻松成为三维设计师　　3ds max 2010三维制作基础、技术全面讲解　　创意、技术、艺术、实用完美结合　　高级建模、材质编辑、灯光渲染、环境设置全解析

第一图书网, tushu007.com

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