

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787030269973

10位ISBN编号：7030269977

出版时间：2010-6

出版时间：科学出版社

作者：李娜，李向瑞，李少勇 编著

页数：564

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

用于制作计算机动画的软件很多，最流行的当属3dsMax软件。

3dsMax是目前国内应用最广泛的计算机三维设计软件，被用于效果图制作、影视动画制作、产品造型设计等方面，自问世以来，一直倍受广大设计人员的推崇。

为了满足广大读者的学习需要，我们把自己的教学与实践进行经验总结，并奉献给读者，希望能对学习3ds。

Max的朋友有一定的帮助。

本书共分为17章，第1章至第13章为基础知识讲解，每章的后面又利用操作实例对讲解的知识点进行巩固，第14章至第17章为综合实例。

其主要内容如下：第1章简单介绍3dsMax2010的基本概念、新增功能，以及软件的安装、启动与退出等。

第2章主要讲解有关3dsMax工作环境中各个区域以及部分常用工具的使用方法，其中包括文件的打开与保存、对象的几种选择方法，组的使用、物体的复制阵列和对齐等内容。

第3章介绍如何在3dsMax2010中使用【几何体】面板和【图形】面板中的工具进行基础建模，使读者对基础建模有所了解，并掌握基础建模的方法，为深入学习3dsMax2010打下坚实的基础。

第4章主要对复合对象中的【布尔】和【放样】两种建模方法进行详细的介绍，并对放样的次对象进行修改。

第5章主要介绍在【修改】面板中可以通过编辑修改器对场景中的物体进行变形设置。

编辑修改器的功能强大，它是3dsMax2010中的重要工具。

第6章对材质进行系统的介绍和讲解，希望通过对本章的学习，用户能够对材质和贴图有一个简单的认识，并能学会基本材质的设置。

第7章介绍3dsMax中灯光和摄影机的基本知识以及它们的应用。

第8章对网格建模、多边形建模、NURBS建模进行介绍。

第9章整合了材质的高级使用方法以及如何与渲染器相结合创作出唯美逼真的真实效果。

第10章主要介绍了环境和环境效果、大气装置辅助对象。

在环境效果中介绍了大气效果，其中包括火效果、雾效果、体积雾效果和体积光效果。

这些效果只有在场景被渲染后才能够看到。

第11章介绍VideoPost和粒子系统。

VideoPost是3dsMax2010中的一个强大的编辑、合成与特效处理工具。

使用VideoPost可以将目前的场景图像和滤镜在内的各个要素结合起来，从而生成一个综合结果输出。

粒子系统可以模拟自然界中的雪、雨、雾等。

粒子系统本身是一个对象，其中的粒子可以看做是它的子对象。

粒子系统生成的粒子会随时间的变化而变化，主要用于动画制作。

内容概要

本书是根据使用3ds max制作三维动画、模型和效果图的特点，并结合众多设计人员的制作经验而编写的。

书中介绍了3ds max 2010的基本操作，包括熟悉工作环境、变换对系那个操作、熟悉坐标系统等，详细讲解了创建基础三维模型、创建建筑场景模型、使用编辑修改器建模、二维图形建模、复合对象建模、网格建模、多边形建模、面片建模、NURBS建模、使用材质编辑器、NURBS建模、使用材质编辑器、设置材质与贴图、使用灯光与摄像机、设置环境与效果、粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画以及高级动画技术等知识。

本书采用教程+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，附带的DVD光盘教学犹如老师亲自授课的效果，技术使用，讲解清晰，不仅可以作为三维动画制作和效果图制作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三维设计培训班的教材。

本书配套的DVD光盘包含了书中多个实例的视频教学文件、源元件和素材文件。

书籍目录

| | | | |
|---------------------|---------------------------|--------------------------|----------------|
| 第1章 3ds Max 2010 概述 | 1.1 3ds Max 2010 的基本概念 | 1.1.1 3ds Max 2010 中的对象 | 1.1.2 |
| 3ds Max 2010 的材质与贴图 | 1.1.3 3ds Max 2010 的动画 | 1.2 3ds Max 2010 的新增功能 | |
| 1.2.1 改进视口技术和优化功能 | 1.2.2 改进Biped功能 | 1.2.3 Reveal渲染和视图操作接口 | |
| 1.2.4 视口操作接口的改进 | 1.2.5 改进的OBJ和FBX支持 | 1.2.6 改进的UV纹理编辑 | 1.2.7 改 |
| 进的DWG导入 | 1.2.8 ProMaterials | 1.2.9 Biped改进 | 1.2.10 光度学灯光改进 |
| 1.3 3ds Max 2010 安装 | 1.3.1 3ds Max 2010 的软硬件要求 | 1.3.2 3ds Max 2010 安装 | 1.4 3ds Max |
| 2010 的启动与退出 | 1.4.1 ds Max 的启动 | 1.4.2 3ds Max 2010 的退出 | 第2章 掌握工作环境及 |
| 文件操作 | 2.1 了解屏幕的布局 | 2.1.1 菜单栏 | 2.1.2 工具栏 |
| | 2.1.3 动画时间控制区 | 2.1.4 命令面板 | 2.1.5 视图区 |
| | 2.1.6 状态行与提示行 | 2.1.7 视图控制区 | 2.2 文件操作 |
| | 2.2.1 打开文件 | 2.2.2 保存文件 | 2.2.3 合并文件 |
| | 2.2.4 导入与导出文件 | 2.3 对象的选择 | 2.3.1 单击选择 |
| | 2.3.2 按名称选择 | 2.3.3 工具选择 | 2.3.4 区域选择 |
| | 2.3.5 范围选择 | 2.4 使用组 | 2.4.1 建立组 |
| | 2.4.2 打开组 | 2.4.3 关闭组 | 2.4.4 集合组 |
| | 2.4.5 解组 | 2.4.6 炸开组 | 2.4.7 分离组 |
| | 2.5 移动、旋转和缩放物体 | 2.6 坐标系统 | 2.7 复制物体 |
| | 2.7.1 最基本的复制方法 | 2.7.2 镜像复制 | 2.8 使用【阵列】工具 |
| | 2.9 使用【对齐】工具 | 2.10 上机指 | 2.10.1 吊灯的制作 |
| | 2.10.2 制作装饰鞭炮 | 2.10.3 制作中国结 | 第3章 基础建模 |
| | 第4章 对象编辑 | 第5章 编辑修改器 | 第6章 材质与贴图 |
| | 第7章 灯光照明技术 | 第8章 高级建模 | 第9章 高级材质和渲染 |
| | 第10章 环境与效果 | 第11章 Video Post视频处理及粒子系统 | 第12章 动画制作技术 |
| | 第13章 层次链接和空间扭曲 | 第14章 常用三维文字的制作 | 第15章 片头动画 |
| | 第16章 室内效果图设计 | 第17章 制作室外大型建筑物 | |

章节摘录

插图：2.视图的布局转换在默认状态下，3dsMax 2010使用3个正交视图和一个透视图来显示场景中的物体，如图2-13所示。

在3ds Max 2010中共提供了14种视图配置方案，用户可以根据需要来任意配置各个视图。

执行【自定义】、【视口配置】命令或右击视图控制区，在弹出的【视口配置】对话框中选择【布局】选项卡，然后选择一个布局后单击【确定】按钮，如图2-14所示。

在3ds Max中视图类型除了默认的【顶】视图、【前】视图、【左】视图和【透视】视图外，还有【用户】视图、【摄影机】视图、【后】视图等10种视图类型并各有其快捷键，如图2-15所示。

编辑推荐

《中文版3ds Max 2010完全自学手册》：技术手册：17章近600页的手册篇幅，全面系统地讲解了专业三维动画软件3ds Max的实用技术，帮助您从入门到精通。

行业典范：针对行业的需求和应用，设计近60个实战案例和3大类型商业案例。

操作技巧：100多个操作练习和大量的技巧提示，使学习变得轻松、简单、快捷。

内容超值：近600页手册+2DVD的学习套餐，相当于同类图书两倍的知识容量，物超所值。

视频文件：近500分钟的语音视频教学文件，结合书本同步学习，轻松而高效。

附赠精美素材：22类近5000张专业贴图素材和19类近3000张专业效果图配景素材文件，帮助您大幅度提高制作效率。

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>