

<<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：9787121104251

10位ISBN编号：7121104253

出版时间：2010-4

出版时间：电子工业出版社

作者：侯鹏志，刘芸，郭圣路 等编著

页数：382

字数：630000

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

3ds Max 2010软件是欧特克 (Autodesk) 公司在2009年年底发布的最新版本, 它集建模、动画、材质设置和渲染方案为一体, 具有很好的人机交互功能和适用性, 被全球很多的客户所使用, 并获得过很多的国际大奖。

新版软件能够有效解决由于不断增长的3D工作流程的复杂性对数据管理、角色动画及其速度/性能提升的要求, 是目前业界帮助客户实现游戏开发、电影和视频制作以及可视化设计中3D创意的最受欢迎的解决方案之一。

同时也被国内越来越多的爱好者所接受和使用。

为了让读者更好地认识和掌握3ds Max 2010, 我们精心设计并编写了这本图书。

比如, 制作UE3 (虚幻引擎3) 的著名游戏设计公司Epic就是3ds Max软件的签约客户, 最近其游戏引擎被索尼电脑娱乐公司选用为新版PLAYSTATION 3的软件开发工具包。

它就得益于3ds Max在其项目管理的优越性, 像《指环王》系列、《木乃伊》系列和《金刚》系列中的很多镜头就是使用3ds Max制作的。

国内拍摄的很多电影中也可见到3ds Max的身影, 像《功夫》、《十面埋伏》和《无极》等, 可见3ds Max的重要性。

<<3ds Max 2010中文版从入门到>>

内容概要

3ds Max 2010是全球著名三维动画设计软件，使用它不仅可以制作各种三维动画、电影特效，还可以进行建筑设计和工业设计等。

本书详细地讲解了3ds Max 2010的命令及各种操作工具的使用，以及基本技巧和方法等基础知识。在讲解完每一种工具或者知识点之后，一般，都会针对性地附加了一个或者多个操作实例来帮助读者熟悉并巩固所学的知识。

另外，在本书的最后还设计了几个综合性实例，起到触类旁通的作用，以帮助读者更好地掌握所学的知识。

本书采用分步教学及循序渐进的讲解方式，结合详细讲解的操作实例，可以使读者很轻松地掌握3ds Max 2010的各方面知识，包括建模。

赋予材质、设置灯光及渲染等，并能够为顺利地进入到相关的专业领域打下良好的基础，比如建筑效果图的设计。

动画制作及影视片头的制作等。

本书适合打算学习3ds Max 2010的初级和中级读者，以及美术学院，相关院校和电脑培训班的学生阅读与使用，也可以作为各类3ds Max爱好者的参考用书。

<<3ds Max 2010中文版从入门到>>

书籍目录

第1篇 3ds Max 2010中文版基础	第1章 初识3ds Max 2010中文版	1.1 3ds Max 2010中文版简介	1.2 3ds Max 2010中文版的功能及用途	1.3 3ds Max 2010中文版的新增功能简介	1.4 安装、启动与退出3ds Max 2010中文版	1.5 3ds Max 2010中文版的启动和退出	1.6 常用概念简介	1.7 可支持的文件格式	1.8 工作流程简介	1.9 界面构成	第2章 基本操作	2.1 自定义3ds Max 2010中文版的工作界面	2.1.1 自定义键盘快捷键、工具栏、菜单和颜色	2.1.2 改变工作界面的视图布局	2.1.3 改变视图的类型	2.1.4 改变视图中物体的显示模式	2.1.5 去掉视图中的网格	2.2 文件操作	2.2.1 新建与保存一个3ds Max场景	2.2.2 打开3ds Max 2010中文版文件	2.2.3 合并场景	2.2.4 重置3ds Max 2010中文版系统	2.2.5 改变文件的打开路径和保存路径	2.3 创建基本的物体	2.4 对场景中物体的基本操作	2.4.1 选择物体	2.4.2 移动、旋转和缩放物体	2.4.3 复制物体	2.4.4 组合物体	2.4.5 排列物体	2.4.6 删除物体	2.4.7 改变物体的轴心	第2篇 制作模型	第3章 基础建模	3.1 创建标准基本体	3.1.1 标准基本体的种类	3.1.2 标准基本体的创建	3.2 创建扩展基本体	3.2.1 扩展基本体的种类	3.2.2 扩展基本体的创建	3.3 使用二维图形创建模型	3.3.1 二维图形的种类	3.3.2 二维物体的创建	3.3.3 “文本”工具	3.3.4 其他样条线工具	3.3.5 扩展样条线	3.4 实例：沙发和茶几	第4章 创建复合物体	4.1 创建复合物体的工具	4.2 变形工具	4.3 使用布尔工具创建物体	4.4 散布工具	4.4.1 散布工具的操作过程	4.4.2 参数面板介绍	4.5 创建放样物体	4.5.1 放样的基本操作	4.5.2 参数面板	4.5.3 放样物体的变形	4.5.4 放样物体的缩放变形	4.6 创建地形模型	4.6.1 地形工具的操作	4.6.2 参数面板介绍	4.7 创建图形合并物体	4.8 一致工具	4.9 连接工具	4.10 水滴网格工具	4.11 ProBoolean (预布尔)工具	4.12 ProCutter (预散布)工具	4.13 实例：茶杯和茶壶	第5章 使用修改器	第6章 石墨建模工具初探	第7章 创建建筑模型	第8章 曲面建模	第3篇 材质与灯光	第9章 材质与贴图初识	第10章 灯光	第4篇 摄影机、渲染与特效	第11章 摄影机	第12章 渲染	第13章 环境与特效	第5篇 动画	第14章 动画入门	第15章 空间扭曲和粒子动画	第6篇 综合实例	第16章 室外建筑设计——医疗中心	附录 A3ds Max 2010中的快捷键
-----------------------	-----------------------	-----------------------	---------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------	------------	--------------	------------	----------	----------	-----------------------------	--------------------------	-------------------	---------------	--------------------	----------------	----------	------------------------	---------------------------	------------	---------------------------	----------------------	-------------	-----------------	------------	------------------	------------	------------	------------	------------	---------------	----------	----------	-------------	----------------	----------------	-------------	----------------	----------------	----------------	---------------	---------------	--------------	---------------	-------------	--------------	------------	---------------	----------	----------------	----------	-----------------	--------------	------------	---------------	------------	---------------	-----------------	------------	---------------	--------------	--------------	----------	----------	-------------	-------------------------	------------------------	---------------	-----------	--------------	------------	----------	-----------	-------------	---------	---------------	----------	---------	------------	--------	-----------	----------------	----------	-------------------	-----------------------

章节摘录

编辑：在该菜单命令集中包含的是对模型进行编辑的一些操作命令，比如‘复制、粘贴、选择、删除等。

工具：在该菜单命令集中包含的是对齐、阵列、变换、镜像等。

组：在该菜单命令集中包含的是把物体进行分组、取消分组，打开组的命令等。

视图：在该菜单命令集中包含的是用于设置和控制3dsMax视图的相关命令，比如重画视图、引入背景等。

创建：在该菜单命令集中包含的是用于创建几何体的命令等。

修改器：在该菜单命令集中包含的是用于为所创建的几何体实施各种变形的命令等。

动画：在该菜单命令集中包含的是设置骨骼、反向动力学和正向动力学、约束等的命令。

图形编辑器：在该菜单命令集中包含的是用于打开和设置曲线图编辑器和清单列表等的对话框。

渲染：在该菜单命令集中包含的是用于设置渲染和进行后期合成处理的命令等。

自定义：在该菜单命令集中包含的是用于自定义使用界面、菜单和快捷键的命令等。

MAXScript在该菜单命令集中包含的是新建、打开、运行Max内置脚本的命令等。

编辑推荐

按照3ds Max 2010软件的功能进行划分，根据初、中级读者的学习要求及规律编写。

概念讲解清晰，实例操作步骤详细。

内容全面：全面讲解了3ds Max 2010的大部分功能和特性，可以帮助读者全面掌握3ds Max 2010的精髓。

实例丰富：对3ds Max 2010每个功能的讲解内容都附带一个相关的实例，简单、实用。

由浅入深：《3ds Max 2010中文版从入门到精通》按读者的水平及学习规律编写而成。

语言简练，讲解清晰，注重操作，可以使零基础的读者对3ds Max 2010的掌握真正实现从入门到精通。

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>