第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010 中文版从入门 >

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：9787500690979

10位ISBN编号：7500690975

出版时间：2010-1

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：674

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软件介绍　3ds Max自问世以来，凭借其强大的建模、材质、动画等功能和人性化的操作方式，被广泛应用于建筑、工业、影视、游戏、广告等领域，在行业中拥有庞大的用户群，受到国内外设计师和三维爱好者的青睐。
不管你想为游戏制作3D内容、为电视制作广播图形还是为电影制作视觉特效，Autodesk3ds Max2010皆为你提供了一套全面的开箱即可使用的业界标准3D工具，使你能够快速上手并突破创造力和效率的极限。
本书特色　入门为基础：全面介绍使用3ds Max 2009进行三维设计的工作流程和方法，涵盖建模、材质、灯光、动画和渲染等内容。
精通为目的：从介绍软件基础知识入手。
通过实例讲解和技巧提示，让初学者真正成为三维设计高手。
范例为向导：精心设计上百个小型实例，将软件各个功能命令充分体现在具体应用中，让学习简单有趣。
提示为精华：上千个软件操作重点提示，凝聚作者多年三维设计经验，避免读者在学习、工作时再走弯路。
本书内容　本书全面介绍了使用3ds Max Design 2010进行三维设计的工作流程和方法，内容涵盖建模、材质、灯光、动画和渲染等方面。
该书从软件基础知识入手，通过逐步讲解实例操作，让初学者的软件操作水平得到大幅提高，成为具有较高水平的三维设计人员。
其中由笔者精心设计的上百个小型范例，将每个功能命令充分应用到具体的案例中，使读者在学习过程中更容易掌握这些命令的灵活运用方式，使学习过程变得简单有趣。

内容概要

全书共分14章，前12章主要介绍3ds Max Design 2010的基础知识，包括认识3ds Max Design 2010、熟悉3ds Max Design 2010的界面、文件管理、创建场景对象、编辑和修改场景对象、制作材质、为场景布置灯光、设定环境和特效、了解不同种类的动画和动画控制工具，以及场景的渲染输出等，全面介绍了3ds Max Design 2010几乎所有的常用功能。
最后两章通过制作效果图和动画两个典型案例，就前面介绍的内容进行实战应用，帮助读者进一步巩固所学的知识。

书籍目录

Chapter 1 基础知识 1.1 了解认识3dsMax 1.1.1 什么是3dsMax 1.1 123dsMax应用领域 1.1.3 3dsMax2010新特性 1.2 如何使用3dsMax2010 1.2.1 了解项目工作流程 1.2.2 3dsMax2010的安装 1.2.3 首次使用3dsMax2010Chapter 2 熟悉3dsMax用户界面 2.1 主界面 2.1.1 认识界面组成 2.1.2 预置界面主题 2.1.3 自定义用户界面 2.2 界面操作 2.2.1 工具栏的操作 2.2.2 四元菜单 2.2.3 卷展栏控制 2.3 视口 2.3.1 视口与视图的概念 2.3.2 视图控制工具的应用 2.3.3 视口渲染方法 2.3.4 视口盒Chapter 3 场景对象 3.1 创建简单对象 3.1.1 创建三维模型 3.1.2 创建几何图形 3.2 对象的属性 3.2.1 基本信息 3.2.2 对象的交互性 3.2.3 显示属性 3.2.4 渲染控制 3.3 对象的选择 3.3.1 基本选择 3.3 12按名称选择 3.3.3 过滤选择 3.3.4 其他选择方法 3.4 使用预置对象创建哑铃 3.4.1 制作哑铃铁饼 3.4.2 制作哑铃固定环 3.4.3 制作哑铃杠Chapter 4 对象的变换 4.1 对象的基本变换 4.1.1 认识三轴架和Gizmo 4.1.2 使用变换工具 4.1.3 精确变换 4.1.4 通过变换克隆对象 4.2 变换工具 4.2.1 对齐工具 4.2.2 阵列工具 4.2.3 间隔工具 4.2.4 镜像工具 4.3 捕捉工具 4.3.1 维数捕捉 4.3.2 捕捉类型 4.3.3 角度捕捉 4.3.4 百分比捕捉 4.4 坐标系统与坐标中心点 4.4.1 空间坐标系统 4.4.2 变换中心 4.5 制作精确的矮柜模型 4.5.1 制作矮柜底脚 4.5.2 制作柜体 4.5.3 制作柜面和把手Chapter 5 文件与场景管理 5.1 场景文件处理 5.1.1 项目文件夹解读 5.1.2 文件操作命令 5.2 常用文件处理工具 5.2.1 资源浏览器工具 5.2.2 位图／光度学路径编辑器工具 5.2.3 MAX文件查找程序工具 5.3 场景的管理应用 5.3.1 场景状态应用 5.3.2 层的应用 5.3.3 场景资源管理器的应用Chapter 6 复杂对象的创建与修改 6.1 创建复合模型 6.1.1 创建放样对象 6.1.2 创建超级布尔 6.1.3 创建超级切割对象 6.2 修改器基本知识 6.2.1 认识修改器堆栈 6.2.2 修改器堆栈的应用 6.3 常用修改器 6.3.1 常用世界空间修改器 6.3.2 常用对象空间修改器 6.4 可编辑对象 6.4.1 可编辑样条线 6.4.2 可编辑多边形 6.4.3 可编辑网格和片面 6.5 制作樱桃 6.5.1 制作樱桃 6.5.2 制作梗 6.5.3 制作水珠Chapter 7 材质与贴图 7.1 材质基础知识 7.1.1 设计材质 7.1.2 材质编辑器 7.1.3 材质的管理 7.2 材质类型 7.2.1 标准材质 7.2.2 建筑材质 7.2.3 混合材质 7.2.4 合成材质 7.2.5 双面材质 7.2.6 卡通材质 7.2.7 无光／投影材质 7.2.8 壳材质 7.2.9 光线跟踪材质 7.2.10 多维子对象材质 7.2.11 虫漆材质 7.2.12 顶／底材质 ……Chapter 8 摄影机和灯光Chapter 9 环境与效果Chapter 10 动画Chapter 11 渲染Chapter 12 粒子系统Chapter 13 效果图制作Chapter 14 动画场景的制作

章节摘录

Chapter 1 基础知识　1.1　了解认识3ds Max　本章对3ds Max进行了简单的概述，使读者对软件有一个初步的了解，再通过对相关行业和作品的介绍，让读者进一步对软件的功能和特点有了具体的认识，加深其对软件的认知度。

1.1.1　什么是3ds Max　3ds Max的雏形是当时运行在DOS系统下的3DS，到1996年正式转形为Windows操作系统下的桌面程序，命名为3d Studio M8X。

1999年，Autodesk公司将收购的Discreet Logic公司和旗下的Kinetix公司合并，吸收了该软件的设计人员，并成立了Disc reet多媒体分公司，专业致力于提供用于视觉效果，3D动画、特效编辑、广播图形和电影特技的系统和软件。

2005年3月24日，Autodesk宣布将其下属分公司Discreet正式更名为Autodesk媒体与娱乐部，而软件的名称也由原来的Discreet 3ds Max更名为Autodesk 3ds Max。

2009年春季，Autodesk发布3ds Max 2010的有关信息，Autodesk 3ds Max2010版本仍然具有两个产品：一个是用于游戏以及影视制作的3ds Max 2010Entertainment，另一个是用于建筑、工业设计以及视觉效果制作的Autodesk3ds Max Design 2010。

如图所示为3ds Max 2010 Entertainment的动界面。

编辑推荐

《3ds max 2010 中文版从入门到精通》适合没有接触过3ds Max软件的入门读者自学，也可以为有一定基础的中级读者提供有价值的参考，是广大三维设计爱好者和大中专院校相关专业学员的理想学习参考书。

从入门到精通系列第113本图书总销量突破200万　　集经验、技术与创意于一体，让您一跃成为高手！

融入大量实战经验、知识讲解与设计理念，帮您充分理解3ds Max 2010的精髓!　　附赠4G超大容量DVD光盘　　5小时《3ds max 2010 中文版从入门到精通》重点案例多媒体教学视频　　《3ds max 2010 中文版从入门到精通》所有实例的原始与最终文件　　16类2000多个精美材质贴图（含建筑金属、皮革、植物、食物、风景贴图等）　　300多个实用模型库（含时尚家具、衣服、食物器皿、装饰工艺等模型库）　　3D快捷键及常用插件电子书　　入门为基础 全面涵盖建模、材质、灯光、动画、渲染和场景等内容的技术手册　　精通为目的 基础知识+实战练习环环相扣，帮助初学者成为设计高手的独家秘笈　　范例为向导 150个精心设计的范例操作+5小时的视频指导，让您实现所学即所用　　提示为精华 1000多人重点提示凝聚作者多年设计经验，快速提高读者制作效率　　《3ds max 2010 中文版从入门到精通》内容预览　　01 3ds Max 2010基础知识　　02 熟悉3ds Max 2010用户界面　　03 创建场景对象　　04 对象的基本变换　　05 文件和场景管理　　06 复杂对象的创建与修改　　07 材质与贴图的使用　　08 摄影机和灯光的设置　　09 环境与效果的设置　　10 动画的相关知识　　11 渲染的相关知识　　12 粒子系统的相关知识　　13 效果图的制作方法　　14 动画场景的制作方法

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