

<<中文版3ds Max 2010入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010入门与提高>>

13位ISBN编号：9787894990723

10位ISBN编号：7894990728

出版时间：2010-8

出版时间：石油工业出版社

作者：闫鲁超，李雪芳，陈月娟 编著

页数：438

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

随着计算机技术的飞速发展, 计算机技术的应用领域越来越广, 三维动画技术也在各个领域得到了广泛应用, 伴随着的是动画制作软件的层出不穷, 3ds Max是这些动画制作软件中的佼佼者。使用3ds Max可以完成多种工作, 包括影视制作、广告动画、建筑效果图、室内效果图、模拟产品造型设计和工艺设计等。

3ds Max 2010在建模技术、材质编辑、环境控制、动画设计、渲染输出和后期制作等方面日趋完善; 内部算法有很大的改进, 提高了制作和渲染输出的速度, 渲染效果达到工作站级的水准; 功能和界面划分更合理、更人性化, 各功能组有序地组合大大提高了三维动画制作的工作效率, 它以全新的风貌展现给爱好三维动画制作的人士。

本书适于3ds Max的新手进行入门学习, 同时也可作为使用3ds Max进行设计和制作动画人员的参考书, 以及动画制作培训班的教学用书。

组织编写这本书的初衷就是为了帮助广大用户快速、全面地学会应用3ds Max 2010。因此本书在内容编写和结构编排上充分考虑到广大初学者的实际情况, 采用由浅入深、循序渐进的方法, 通过实用的操作指导和有代表性的绘图实例, 使读者直观、迅速地了解3ds Max的主要功能, 并能在实践中牢固掌握这一优秀的三维设计软件。

不管是从未使用过3ds Max软件的新用户, 还是曾经用过以前版本的老用户, 只要具有最基本的计算机操作常识, 都能轻轻松松地阅读本书。

在使用本书时, 如果能配合上机实际操作就一定能在短时间内学会该软件的使用法。

一本书的出版可以说凝结了许多人的心血、凝聚了许多人的汗水和思想。

在这里我想对每一位曾经为本书付出劳动的人们表达自己的感谢和敬意。

衷心感谢在本书出版过程中给予我帮助的杨如林老师, 以及为这本书付出辛勤劳动的出版社的老师们。

本书主要由闰鲁超、李雪芳、陈月娟编写, 另外李娜、李向瑞、贾玉印、张花任、龙飞、李少勇、罗冰、赵秉龙、王慧、刘峥、王玉、张云、李乐乐、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐吴、温振宁、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君等, 参与了在本书的前期版式设计、校对、编排、以及大量图片的处理工作。

书中疏漏之处在所难免, 欢迎广大读者和有关专家批评指正。

<<中文版3ds Max 2010入门与提高>>

内容概要

本手册根据使用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编写而成，是一本专门讲解3ds Max 2010使用方法与技巧的实用手册。

本手册的内容包括3ds Max 2010的基本操作，变换对象操作，熟悉坐标系统等，接着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，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。

本手册采用教程+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，光盘中的教学有如同老师亲自授课一样的效果，技术实用、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资料，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。

本光盘包含了书中35多个实例的多媒体语音视频教学文件、场景文件、贴图和最终效果图，以及习题答案。

<<中文版3ds Max 2010入门与提高>>

书籍目录

第1章 3ds Max 2010基础 1.1 关于3ds Max 2010 1.1.1 3ds Max 2010简介 1.1.2 3ds Max 2010的新功能 1.2 认识三维动画 1.3 三维动画的应用范围 1.3.1 建筑领域 1.3.2 规划领域 1.3.3 三维动画制作 1.3.4 园林景观领域 1.3.5 产品演示 1.3.6 模拟动画 1.3.7 片头动画 1.3.8 广告动画 1.3.9 影视动画 1.3.10 角色动画 1.3.11 虚拟现实 1.3.12 医疗卫生 1.3.13 军事科技及教育 1.3.14 生物化学工程 1.4 3ds Max 2010的启动与退出 1.4.1 启动3ds Max 2010 1.4.2 退出3ds Max 2010 1.5 3ds Max 2010的工作界面 1.5.1 菜单栏 1.5.2 工具栏 1.5.3 命令面板区 1.5.4 视图区 1.5.5 状态栏与提示行 1.5.6 动画控制区 1.5.7 视图控制区 1.6 自定义工作环境 1.6.1 改变界面的外观 1.6.2 改变和定制工具栏 1.6.3 编辑命令面板内容 1.6.4 动画时间的设置 1.6.5 设置3ds Max的快捷键 1.7 3ds Max 2010的基本操作 1.7.1 文件的打开与保存 1.7.2 场景中物体的创建 1.7.3 对象的选择 1.7.4 使用组 1.7.5 移动、旋转和缩放物体 1.7.6 坐标系统 1.7.7 控制与调整视图 1.7.8 复制物体 1.7.9 使用阵列工具 1.7.10 使用对齐工具 1.8 实战操作：熟悉三维创作过程 1.8.1 建立文字模型并设置材质 1.8.2 创建地面并添加摄影机 1.8.3 设置动画 1.8.4 创建并调整灯光 1.9 本章习题第2章 三维模型的创建与编辑第3章 二维图形建模第4章 复合对象建模第5章 网络建模第6章 面片建模第7章 NURBS建模第8章 材质与贴图第9章 使用灯光照明第10章 创建摄影机第11章 环境与效果第12章 粒子系统、空间扭曲与Video Post第13章 渲染与输出场景第14章 创建动画附录

<<中文版3ds Max 2010入门与提高>>

编辑推荐

本书适于3ds Max的新手进行入门学习，同时也可作为使用3ds Max进行设计和制作动画人员的参考书，以及动画制作培训班的教学用书。

本书在内容编写和结构编排上充分考虑到广大初学者的实际情况，采用由浅入深、循序渐进的方法，通过实用的操作指导和有代表性的绘图实例，使读者直观、迅速地了解3ds Max的主要功能，并能在实践中牢固掌握这一优秀的三维设计软件。

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>