

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787302222293

10位ISBN编号：7302222290

出版时间：2010-8

出版时间：清华大学出版社

作者：段海朋，关振华 等主编

页数：563

字数：989000

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 Max2010是由Autodesk（公司推出的一款专业的三维场景和动画制作软件。其拥有范围广、功能强、易操作等特点，深受广大用户的喜爱。3ds Max被广泛的应用于建筑设计、影视制作、动漫设计、游戏制作、工业设计等诸多领域。不仅受到专业人员的喜爱，也成为三维制作爱好者的宠儿。本书围绕3dsMax在设计中的应用，系统全面地为读者讲述了该软件的使用方法。整体来看本书具有详尽、实用、便于学习三大优点。

通过对本书的学习，读者可以在最短的时间内上手工作。即便是对软件一无所知的初学者也可以做到这一点。因为书中在讲述软件功能时全部是通过实例操作形式进行的。将软件的功能全部融入到操作过程中，读者只要跟随书中的操作进行演练，即可直观的理解和掌握软件的所有功能。而且，在每章的最后都安排了一组专项实例练习对本章所讲述的知识进行练习和巩固，并得以灵活应用。

本书对于3dsMax的讲解非常全面，内容包含了关于软件的所有知识。通过本书目录，读者可以快速检索到自己所需要学习的所有内容。此外书中对于诸如建模功能、材质贴图功能、渲染功能、以及动画设置等一些较为复杂的软件功能进行了专项的讨论和讲解，务必使读者能够全面、深入的掌握这些知识。对于想要深入掌握软件功能的初、中级用户，在本书可以找到解决问题的答案。

本书具有很强的实际应用性，书中所有的实例都精选于实际设计工作中，不但画面精美考究，而且包含高水平的软件应用技巧。实例内容包括卡通角色设计、游戏场景设定、建筑效果图、产品效果图、工业造型设计展示、卡通动画设置、视频特效设定等等，所有与三维设计相关的工作内容都囊括其中。每个实例都是一个典型的设计模板，读者可以直接将其套用至实际工作中，或者作为参考资料进行借鉴，为设计工作增加创作的灵感。

内容概要

本书具有详尽、实用、便于学习三大优点。

通过对本书的学习，读者可以在最短的时间内学会3ds Max并可以上手工作，即便是对软件一无所知的初学者也可以做到这一点。

通过本书目录，读者可以快速检索到所需要学习的所有内容。

本书具有很强的实际应用性，书中所有的实例都精选于实际设计工作中，不但画面精美考究，而且包含高水平的软件应用技巧。

每个实例都是一个典型的设计模板，读者可以直接将其套用到实际工作中，或者作为参考资料进行借鉴，为设计工作增加创作的灵感。

本书内容系统全面、语言直白明了，既适合对软件一无所知的初级用户阅读和学习，也可以帮助中级用户提高自身技术，深入掌握软件核心功能。

另外本书也可作为商业美术设计人员及相关专业师生的参考用书。

书籍目录

第1章 3ds Max 2010基础 第2章 3ds Max 2010基本操作 第3章 基础模型 第4章 使用编辑修改器建模 第5章 二维型建模 第6章 复合对象 第7章 放样对象 第8章 网格建模与多边形建模 第9章 使用面片建模 第10章 NURBS建模方法 第11章 材质基础知识 第12章 材质类型 第13章 贴图通道和贴图类型 第14章 特殊贴图 第15章 使用贴图坐标 第16章 使用灯光照明 第17章 摄像机与镜头 第18章 环境效果设置 第19章 渲染与输出技术 第20章 mental ray渲染器 第21章 创建场景动画 第22章 层级动画 第23章 粒子系统与空间扭曲 第24章 使用动画控制器 第25章 使用Character Studio对象 第26章 动画Character Studio对象

编辑推荐

20个经典室内效果图场景，51个视频教学文件，300多张贴图素材，300多套家具模型，400多套游戏模型。

内容涵盖：基础、建模、复合对象、放样对象、材质、贴图、灯光、摄像机、镜头、环境效果、渲染、输出、Mental ray渲染器、动画、控制器、粒子系统、空间扭曲、Character Studio对象等。

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>