第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2010宝典>>

13位ISBN编号：9787500691662

10位ISBN编号：7500691661

出版时间：2010-2

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：560

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

第一图书网, tushu007.com

前言

3dsMax作为目前世界上最流行的综合性三维制作软件，已经培养了大量的用户群，涵盖了工业设计、建筑表现，广告设计、影视动画、游戏制作、军事医学等各个三维领域。
本书以最新的3dsMax2010软件为基础，详尽而全面地介绍：3dsMax的所有功能与使用方法。
全面详尽的专业级工具书本书对3dsMax的所有知识点，包括基本操作、模型创建、材质贴图、灯光摄影机、环境特效、动画基础以及动力学和角色系统等内容进行了细致地讲解，是目前国内少见的权威、全面的专业级工具书。
书中先对知识点所涉及的基本参数和面板进行全面的概述，然后提取其中的重点内容进行深入介绍。
20小时超长视频教学本书针对重点内容安排了大量的精彩实例，且均配有视频教学，直观展示实例制作方法，并在制作过程中详细讲解各种操作细节与技巧，学即可用，传授最实用的技能。
图解参数，精选实例　　本书在讲解参数时，采用图解形式，直观明了、便于查找，读者在遇到参数设置等问题时可随时查阅。
本书所选实例具有极强的针对性，力求通过简洁明了的操作过程让读者迅速掌握所学知识，快速积累操作经验和技巧。
无论是准备进入三维制作行业的初级读者，还是想更深入了解3dsMax软件的中：高级用户，本书都将成为有力的学习工具。
随书光盘提供了21大类1600多张常用材质贴图文件和500个常见模型文件，读者可以直接应用于设计工作中。
因时间和精力有限，本书在编写过程中难免有不足之处，敬请广大读者指正。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010宝典>>

内容概要

《3ds max 2010宝典》针对重点内容安排了大量的精彩实例，且均配有视频教学，直观展示实例制作方法，并在制作过程中详细讲解各种操作细节与技巧，学即可用，传授最实用的技能。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010宝典>>

书籍目录

CHAPTER 1 3dsMax2010的崭新界面 1.1 3dsMax的功能简述 1.2 3dsMaX2010的崭新界面 1.2.1 3dSM8X2010的崭新界面 1.2.2 3dSMaX2010的新功能简述 1.3 了解3dSmaX2010中的4类界面 1.4 设置自己的界面和系统设置项 1.4.1 用户界面的配置文件 调整视口大小 1.4 2 系统单位和系统常规设置 修改系统单位 1.5 项目制作的完整工作流程CHAPTER 2 场景对象的操作和设置 2.1 对象的基本操作 2.1.1 对象的选择 2.1.2 对象的隐藏和冻结 2.1.3 对象的移动、旋转和缩放 2.2 对象的高级操作 2.2.1 对象的克隆CHAPTER 3 创建几何模型 3.1 创建几何基本体 3.1.1 标准基本体 创建一个光滑圆柱体 3.1 2 扩展基本体 创建一个足球雏形 3.2 创建建筑物体 3.2.1 楼梯 练习U形楼梯的创建 3.2.2 门 通过创建门了解门的结构 在预留墙体上创建一个双扇推拉门 3.2.3 窗 通过旋开窗深入了解窗户的特点 3.2.4 扩展物体 将栏杆应用到楼梯上 在墙上创建门窗 3.3 创建图形 3.3.1 样条线与扩展样条线 获得雕塑的截面 创建一个复合图形 应用图形的可渲染性 3.3.2 NURBS曲线 创建NURBS曲线 3.3.3 可编辑样条线 学会更改顶点的属性 通过编辑样条线的元素创建完美的 玻璃杯截面 3.4 创建复合对象 3.4.1 布尔运算 使用布尔运算制作窗洞 3.4.2 放样 通过多截面放样方法创建柱子 使用拟合放样制作木箱 3.4.3 超级布尔和专业剪切器 制作破碎的玻璃杯 3.4.4 其他复合命令 在桌面上复制骰子 连接香水瓶 制作空心号码台球 通过网格化对象创建副本 3.5 创建简陋的路边加油站 3.5.1 创建置物架 3.5.2 创建条凳CHAPTER 4 使用修改器CHAPTER 5 制作材质CHAPTER 6 贴图与贴图坐标CHAPTER 7 架设摄影机与布置灯光CHAPTER 8 环境和效果CHAPTER 9 动画制作CHAPTER 10 渲染输出与后期全成CHAPTER 11 粒子和空间扭曲系统CHAPTER 12 reator 动力学与角色动画附录

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

如果您认真阅读过本书，会发现这里带来的不仅是软件更新后的短暂刺激体验，更是实实在在的可以受用一生的技法与技巧。
其中不但展示了3dsMax的无穷魅力，更剖析了顶尖设计师的技法精妙，本书堪称是学习3dsMax的经典图书。

——Autodesk（中国）有限公司高级经理 孙文清　　作为CG产业的一份子，我们一直致力于将“作品”升华为“艺术品”的研究中，而这一切都要建立在技术与艺术的结合性上，也就是为什么我会将本书推荐给您的原因。
通过对本书的学习，相信会让您重新审视自己的创作理念和绘制技巧.打破“绝世”、“独版”作品的限制，创作出真正有价值的“艺术品”。

——完美动力动画教育CEO 房海山　　优秀的图书不应只介绍软件，同时还需引导读者逐步融入行业。
作为本书作者之一，很乐意与您分享我在一线工作时的心得和技法.希望能带给读者长久的启示，而不是让您过目即忘。

——50s数字艺术教育院长 田飞

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010宝典>>

编辑推荐

《3ds max 2010宝典》全面阐释并融合了3dsMax的基础功能、核心技术与经典案例，打造最权威、最经典的3dsMax技法圣经！

欢迎光临3dsMax的虚拟圣堂，在这里我们将为您奉上一本被众多从事三维创作的设计师和教育家奉为圣经的3D宝典，并汇集100多位从事虚拟现实研究的顶级艺术家带您一起迈入一段毕生难忘的旅程!在旅程中为了不使您感到疲惫和枯燥，我们特意规划了多个环节并安排了丰富节目，《3ds max 2010宝典》的200个命令详解、150个实战练习和200个知识链接都融入了作者的用心指导，堪称最全面、最详尽、技术最新的3dsMax专业教程。

无论您是3dsMax的门外汉，还是行家里手，都必定会从《3ds max 2010宝典》独特的讲解方式中受益匪浅!　　通过《3ds max 2010宝典》能学会什么?　　您不仅能学会如何用3dsMax进行思考，还能掌握最新、最酷及最富有挑战性的创作技巧，达到熟练使用3dsMax的最高境界。

《3ds max 2010宝典》的独家诠释、秘笈和循序渐进的实用讲解包括：　　基本的视图操作　　环境设置与曝光控制　　常用快捷键　　关键帧动画的制作　　场景对象的操作与设置　　CharacterStudio角色模块　　创建几何模型　　动画控制器与空间约束　　使用修改器　　动力学系统　　制作材质　　粒子和空间扭曲系统　　贴图与贴图坐标　　渲染输出　　架设摄影机与布置灯光　　后期合成　　9G超大容量　　2DVD光盘内容　　《3ds max 2010宝典》所有实例的原始素材和最终场景文件，方便读者边学边练　　20小时超长多媒体视频教学，展示实际操作过程中的各种细节与技巧，帮助读者快速攻克知识重难点　　7大类500余个经典三维模型素材，包括人体骨骼、音乐器材、家居饰品、交通工具等常用模型，满足各类设计人员的工作需求　　12大类1000余张精美材质贴图文件，直接使用即可，方便快捷

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2010宝典>>

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