

<<(特价书)3ds Max 2010三维制作>>

图书基本信息

书名：<<(特价书)3ds Max 2010三维制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787517002413

10位ISBN编号：7517002414

出版时间：2012-11-01

出版时间：卜一平 中国水利水电出版社 (2012-11出版)

作者：卜一平 编

页数：291

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>

## 内容概要

《现代艺术设计类“十二五”精品规划教材：3ds Max2010三维制作实例教程》最重要的特点是“用案例带动教学”，旨在突出高职教育所倡导的“工学结合”的教学理念。

本书以服务社会为宗旨，以社会和企业的需求为出发点，注重将学生的设计思维训练和实践能力训练紧密结合，将真实的三维数字制作任务作为专业知识和职业技能的载体，让学生在完成设计任务的过程中学到专业知识、提高职业素质、培养设计能力。

本书的教学内容具有弹性空间，教师可根据企业的需要或自身的特长、教学经验，以及学生的爱好、能力等，将教学单元的内容进行适度的增减与调整，使之更符合实际应用的需要，达到最佳的教学效果。

## 书籍目录

前言 第一章3dsMax2010建模环境 1.13dsMax2010概述 1.1.1认识3dsMax2010 1.1.23dsMax的应用领域 1.1.33dsMax2010的新增功能 1.23dsMax2010用户界面 1.2.1界面元素 1.2.2菜单栏 1.2.3工具栏 1.2.4视图 1.2.5命令面板 1.2.6底部功能栏 1.3配置视图 1.3.1常用视图设置 1.3.2“布局”选项卡 1.3.3“安全框”选项卡 1.3.4“自适应降级切换”选项卡 1.3.5ViewCube选项卡 1.3.6SteeringWheels选项卡 1.3.7使用视图背景 1.4视图操作 1.4.1显示模式 1.4.2视图布局及切换 1.4.3使用视图导航控制视图 1.4.4缩放视图 1.4.5移动视图 1.4.6旋转视图 1.4.7使用SteeringWheels 1.5对象选择 1.5.1点击选择 1.5.2区域选择 1.5.3根据名称选择 1.5.4通过颜色选择 1.5.5选择过滤器 1.5.6选择集 1.6物体变换 1.6.1移动变换 1.6.2旋转变换 1.6.3缩放变换 1.6.4数值变换 1.6.5变换中心 1.6.6设定坐标系 1.7复制物体 1.7.1变换复制 1.7.2镜像复制 1.7.3“阵列”工具 1.7.4“间隔”工具 1.8本章实例 1.9本章小结 1.10上机实战 1.11思考与练习 第二章基本几何体的创建 2.1“创建”面板 2.2标准几何体 2.2.1长方体 2.2.2球体 2.2.3圆锥体 2.2.4几何球体 2.2.5圆柱体 2.2.6圆环体 2.2.7管状体 2.2.8四棱锥 2.2.9茶壶 2.2.10平面 2.3扩展几何体 2.3.1切角长方体 2.3.2切角圆柱体 2.3.3油罐 2.3.4纺锤体 2.3.5胶囊 2.3.6L形墙 2.3.7C形墙 2.3.8软管 2.3.9球棱柱 2.3.10棱柱 2.3.11环形波 2.3.12创建建筑模型 2.4本章实例 2.4.1雪人的制作 2.4.2卡通蜡烛台的制作 2.5本章小结 2.6上机实战 2.7思考与练习 第三章复合建模 3.1创建二维图形 3.1.1矩形 3.1.2圆和椭圆 3.1.3文本 3.1.4弧 3.1.5圆环 3.1.6多边形 3.2编辑二维图形 3.2.1编辑样条线段 3.2.2编辑样条线命令 3.3二维建模 3.3.1挤压(Extrude) 3.3.2扭曲(Lathe) 3.3.3倒角(Bevel) 3.4复合几何体建模 3.4.1放样 3.4.2布尔运算 3.5本章实例 3.5.1现代茶几的制作 3.5.2钟表的制作 3.5.3椅子的制作 3.6本章小结 3.7上机实战 3.8思考与练习 第四章修改建模 4.1“修改”面板 4.1.1“修改”面板的组成 4.1.2堆栈的编辑 4.2常用编辑修改器 4.2.1弯曲(Bend) 4.2.2锥化(Taper) 4.2.3扭曲(Twist) 4.2.4噪波(Noise) 4.2.5拉伸(Stretch) 4.2.6挤压(Squeeze) 4.2.7自由变形对象(FFD) 4.2.8置换(Displace) 4.3本章实例 4.3.1扶手椅实例制作 4.3.2办公桌实例制作 4.3.3吊灯实例制作 4.4本章小结 4.5上机实战 4.6思考与练习 第五章网格建模 5.1网格建模工具 5.2“编辑网格”修改器 5.2.1顶点级别修改 5.2.2边级别修改 5.2.3面级别修改 5.3“编辑多边形”修改器 5.3.1选择次对象级别 5.3.2顶点级别修改 5.3.3边级别修改 5.3.4边界级别修改 5.3.5多边形级别修改 5.3.6“编辑几何体”卷帘窗 5.3.7分配ID号 5.3.8平滑多边形 5.4网格平滑 5.5优化 5.6本章实例 5.6.1足球实例制作 5.6.2洗漱柜实例制作 5.7本章小结 5.8上机实战 5.9思考与练习 第六章材质渲染和灯光摄像机 6.1材质编辑器 6.1.1“材质编辑器”面板 6.1.2常用材质类型 6.1.3常用贴图类型 6.1.4“UVW贴图”修改器 6.2渲染器 6.2.1默认扫描线渲染器 6.2.2mentalray渲染器 6.3VRay渲染器 6.3.1VRay渲染设置部分 6.3.2VRay常用材质 6.4标准灯光 6.4.1标准灯光的种类 6.4.2灯光的属性与参数 6.5摄像机 6.5.1摄像机的简介 6.5.2摄像机的使用 6.6“环境”面板 6.6.1环境的使用方法 6.6.2“环境”面板的界面 6.7本章实例 6.8本章小结 6.9上机实战 6.10思考与练习 第七章动画 7.1动画的概念和方法 7.1.1动画的概念 7.1.2动画的关键点模式 7.2轨迹浏览器 7.2.1“轨迹视图”界面 7.2.2曲线编辑器轨迹视图 7.2.3摄影表轨迹视图 7.3动画约束 7.3.1附着点约束 7.3.2曲面约束 7.3.3链接约束 7.3.4方向约束 7.3.5位置约束 7.3.6路径约束 7.4本章实例 7.4.1反弹球动画 7.4.2旋转文字 7.5本章小结 7.6上机实战 7.7思考与练习 第八章综合实例制作 实例一mentalray金属和玻璃材质象棋综合制作实例 一、建模 二、材质渲染 实例二创建具有真实感的沙漏 实例三花园式住宅效果表现 一、导入并处理CAD图纸 二、根据施工图创建模型 三、设定场景材质 四、创建摄像机 五、设置场景灯光 六、渲染输出 七、小结 参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：1.1.3 3ds Max 2010的新增功能 3ds Max 2010引进了新的、节省时间的动画和贴图工作流程工具、开创性的渲染技术，从而提高了3ds Max与行业标准产品间的相互操作和兼容性。

老用户拿到新软件后主要关心的是其新增功能，软件经过多次版本的更新后，功能已经非常强大。

新添加的功能主要是为了提高软件的工作效率，使操作更人性化。

3ds Max 2010功能更强大且简单易用，因为它包含了大量新工具，并且在经过重新设计后其常用命令触手可及，使用起来更加得心应手。

下面对3ds Max 2010的主要新增功能进行介绍。

1.改进视图技术和优化功能 3ds Max 2010提供了新的视图技术和优化功能，即使是复杂的场景也能轻松处理。

大大提高了操作速度，从而使3ds Max 2010成为3ds Max到目前为止操作最流畅的版本，并且新增的场景浏览器功能使管理大型场景及成百上千个对象的交互变得更加直观。

2.改进Biped功能 Autodesk 3ds Max的两个版本均提供了新的渲染功能，增强了与包括Revit软件在内的行业标准产品之间的互通性，并且包含更多节省大量时间的动画和制图工作流程。

3ds Max Design 2010还提供灯光模拟和分析技术。

3ds Max Design 2010除了提供对视窗交互、迭代转换和材质执行等方面的巨大性能改进、增加新的U / 、场景管理功能和Review工具包以外，还提供对复杂制作流程和工作流程的改进支持——新的集成MAX Script ProEditor（MAX脚本编辑器），使扩展和自定义3ds Max比以前产品更加容易。

并且改进的DWG文件链接和数据支持加强了与AutoCAD 2010、AutoCAD Architecture 2010和Revit Architecture 2010等软件产品的协同工作能力。

同时还对众多的Biped进行了改进，包括对角色动作进行分层并将其导出到游戏引擎的新方法，以及在Biped骨架方面为动画师制作出更灵活多变的角色动作提供条件。

3.Reveal渲染和视图操作接口 Reveal渲染系统是3ds Max 2010的一项新增功能，为快速精确渲染提供了所需的精确控制。

用户可以选择渲染剪去某个特定物体的场景，或渲染单个物体甚至帧缓冲区的特定区域。

渲染图像帧缓冲区包含一套简化的工具，通过随意过滤物体、区域和进程，平衡质量、速度和完整性，可以快速有效达到渲染设置中的变化效果。

### 编辑推荐

《现代艺术设计类"十二五"精品规划教材:3ds Max2010三维制作实例教程》最重要的特点是“用案例带动教学”，旨在突出高职教育所倡导的“工学结合”的教学理念。

《现代艺术设计类"十二五"精品规划教材:3ds Max2010三维制作实例教程》以服务社会为宗旨，以社会和企业的需求为出发点，注重将学生的设计思维训练和实践能力训练紧密结合，将真实的三维数字制作任务作为专业知识和职业技能的载体，让学生在完成设计任务的过程中学到专业知识、提高职业素质、培养设计能力。

《现代艺术设计类"十二五"精品规划教材:3ds Max2010三维制作实例教程》的教学内容具有弹性空间，教师可根据企业的需要或自身的特长、教学经验，以及学生的爱好、能力等，将教学单元的内容进行适度的增减与调整，使之更符合实际应用的需要，达到最佳的教学效果。

#### 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>