

#### 图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010 实例与操作>>

13位ISBN编号：9787802437944

10位ISBN编号：7802437946

出版时间：2011-8

出版单位：中航出版传媒有限责任公司

作者：岳绚 编

页数：328

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

3dsMax 2010是目前最优秀的三维动画制作软件之一，本书结合3dsMax 2010的实际用途，按照系统、实用、易学、易用的原则，通过大量案例介绍了3ds Max 2010的各项功能，内容涵盖3ds

Max入门、创建和编辑二维图形、创建基本三维模型、使用修改器、网格建模、多边形建模、面片建模、复合建模、材质和贴图、灯光和摄影机、渲染、动画制作、粒子系统、空间扭曲和动力学等。

本书具有如下特点：(1)全书内容依据3dsMax 2010的功能和实际用途来安排；(2)在各章首先通过基础篇简单讲解该章涉及的3ds Max 2010的核心功能，然后在实践篇通过大量案例对相关功能进行练习；(3)将3dsMax 2010的一些使用技巧很好地融入到了案例中，从而使本书获得增值。

本书可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

## 书籍目录

### 第1章 3ds Max 2010入门

#### 1.1 基础篇

##### 1.1.1 认识3ds Max 2010

##### 1.1.2 熟悉3ds Max 2010工作界面

##### 1.1.3 3ds Max 2010文件操作

##### 1.1.4 3ds Max 2010视图设置

#### 1.2 实践篇

##### 任务1 调整卡通模型视图

##### 任务2 制作钵盂——使用命令面板和变换对象

##### 任务3 制作五角星——使用命令面板进阶

##### 任务4 制作简易茶几——对齐对象

##### 任务5 制作松树——克隆对象

#### 本章小结

#### 思考与练习

### 第2章 建模技术(上)

#### 2.1 基础篇

##### 2.1.1 创建基本三维模型

##### 2.1.2 创建和编辑样条线

##### 2.1.3 使用修改器

#### 2.2 实践篇

##### 任务1 制作二维线扳手

##### 任务2 制作镜框模型

##### 任务3 制作沙发模型

##### 任务4 制作凉亭模型

##### 任务5 制作足球模型

##### 任务6 制作办公椅模型

##### 任务7 制作生日蛋糕

.....

### 第9章 综合应用——掌上电脑展示动画

## 章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max 2010实例与操作(中文版)》德国亚琛计算机教育中心、北京金企鹅文化发展中心联合策划。  
边学边练+精彩实例+众多技巧+多媒体教学光盘。

#### 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>