

<<3ds Max 2010三维设计基础>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010三维设计基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787121109829

10位ISBN编号：7121109824

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：329

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

随着电脑技术的迅猛发展，电脑技术的应用领域也越来越广，三维技术也在各个方面得到广泛应用。

新版的3ds Max 2010功能日趋完善和强大，被广泛应用于工业设计、建筑效果图、室内效果图、产品造型设计、影视制作和广告动画等行业，深受广大设计者的喜爱。

本书定位 本书是学习3dsMax2010的基础教程，以一名初学者的学习过程来安排各个知识点，并融入大量操作技巧，让读者能学到最实用的知识，迅速掌握三维设计的常用方法。

本书特别适合各类培训学校、大专院校、中职中专作为相关课程的教材使用，也可供电脑初学者、在校学生、办公人员学习和参考。

本书主要内容 本书共15课，从内容上可分为6部分，各部分主要内容如下。

第1部分（第1课至第3课）：主要讲解3ds Max 2010的基础知识，3ds Max 2010工作环境中文件与对象的基本操作，包括打开和保存文件的几种方式，合并的应用及注意事项，对象的分类，对象的复制，对象的选择，对象的镜像，组的创建、打开、关闭、炸开，以及对象的捕捉操作等知识。

第2部分（第4课至第5课）：主要讲解创建二维图形和三维模型，基本体的创建与修改方法，包括创建二维图形，转换三维模型，标准基本体和扩展基本体的创建，弯曲、扭曲、锥化、晶格和FFD（长方体）等修改器的知识。

第3部分（第6课至第7课）：主要讲解在3dsMax2010中高级建模的方法，包括编辑网格和编辑多边形修改器的具体应用及通过复合运算来创建复杂的三维模型等知识。

第4部分（第8课至第9课）：主要讲解材质和贴图的应用，包括材质编辑器的应用、材质/贴图浏览器的应用、贴图通道的编辑、UVW贴图修改器的使用、室内外常见装饰模型材质的制作，以及将制作好的材质指定给相应的模型多维/子对象材质、光线跟踪材质、无光/投影材质和混合材质等知识。

第5部分（第10课至第12课）：主要讲解制作三维场景环境、灯光、摄影机与三维场景的关系。包括环境的设置、灯光的创建、灯光的强度控制、灯光的投影控制、三点布光法、灯光阵列法、摄影机的创建和调整，以及摄影机与动画的关系等知识。

内容概要

本书是学习3ds Max 2010的基础培训教程，通过基础知识和实际操作相结合，使读者在领略三维设计基本概念的基础上，掌握实际动画制作和渲染的方法和技巧。

本书以一名初学者的学习过程来安排各个知识点，并融入大量操作技巧，让读者能学到最实用的知识，迅速掌握三维设计的常用方法。

全书共15章，包括3ds Max 2010的基础知识和基本操作、二维图形和三维模型的创建和修改、高级建模、复合对象的创建、材质的制作、环境和效果的设置、灯光和摄影机系统的创建、动画制作、渲染技巧、效果图的后期处理和综合实例等内容，向读者循序渐进地展示了3ds Max 2010的强大功能，每课后还结合该课的内容给出了练习题，让读者通过练习进一步巩固所学的知识。

本书适合各类培训学校、大专院校、中职中专作为相关课程的教材使用，也可供电脑初学者、在校学生、办公人员学习和参考。

<<3ds Max 2010三维设计基础>>

书籍目录

第1课 3ds Max 2010简介	1.1 3ds Max 2010的基础知识	1.1.1 知识讲解	1.1.2 典型案例——打开动画场景并制作视频文件
1.2 3ds Max 2010三维设计效果图制作过程	1.2.1 知识讲解	1.2.2 典型案例——室外建筑	1.3 上机练习
1.3.1 制作“雪花飞舞”视频文件15	1.3.2 制作卧室效果图16	1.4 疑难解答	1.5 课后练习
第2课 3ds Max 2010基础知识	2.1 认识3ds Max 2010的界面	2.1.1 知识讲解	2.1.2 典型案例——调整视图并设置对象显示方式
2.2 个性化设置工作界面	2.2.1 知识讲解	2.2.2 典型案例——为【旋转】命令定义快捷键	2.3 上机练习
2.3.1 为对齐操作定义新的快捷键35	2.3.2 为菜单栏添加【角色】菜单项	2.4 疑难解答	2.5 课后练习
第3课 文件和对象的基本操作	3.1 文件管理	3.1.1 知识讲解	3.1.2 典型案例——创建书房
3.2 对象的操作	3.2.1 知识讲解	3.2.2 典型案例——创建会议室	3.3 对象的捕捉
3.3.1 知识讲解	3.3.2 典型案例——制作麻将桌	3.4 上机练习	3.4.1 创建沙发和茶几62
3.4.2 完善客厅	3.5 疑难解答	3.6 课后练习	第4课 二维图形的创建与修改
4.1 创建常用二维图形	4.1.1 知识讲解	4.1.2 典型案例——创建窗户线框73	4.2 二维图形的修改编辑
4.2.1 知识讲解	4.2.2 典型案例——创建楼梯扶手83	4.3 将二维图形转换成三维模型	4.3.1 知识讲解
4.3.2 典型案例——创建圆桌凳	4.4 上机练习	4.4.1 创建画框	4.4.2 创建客厅框架
4.5 疑难解答	4.6 课后练习	第5课 三维模型的创建与修改	5.1 创建常用标准基本体
5.1.1 知识讲解	5.1.2 典型案例——创建显示器	5.2 创建常用扩展基本体	5.2.1 知识讲解
5.2.2 典型案例——创建沙发组合	5.3 修改创建的基本体	5.3.1 知识讲解	5.3.2 典型案例——创建冰激凌
5.4 上机练习	5.4.1 创建现代床	5.4.2 创建装饰灯	5.5 疑难解答
5.6 课后练习	第6课 高级建模	第7课 创建复合对象	第8课 标准材质
第9课 复合材质	第10课 环境和效果	第11课 为三维场景布置灯光	第12课 为三维场景创建摄影机系统
第13课 设置渲染输出	第14课 对效果图进行后期处理	第15课 三维效果图综合实例习题答案	

编辑推荐

《零起点3ds Max 2010三维设计基础培训教程》免费提供电子教案，请访问博文视点公司网站的“资源下载”栏目查找并下载。
文字讲解通俗易懂、详略得当。
操作步骤思路清晰、易于实践。
结构安排科学合理、循序渐进。
大量案例选取精良、经典实用。
配合电子教案，您的学习将如虎添翼。

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>