

<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

13位ISBN编号：9787113136086

10位ISBN编号：7113136087

出版时间：2012-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：王成志 等 著

页数：438

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>

<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

内容概要

《3ds Max 2011标准教程（中文版）》根据使用3ds Max制作三维动画、模型和效果图的特点，并结合众多设计人员的制作经验编写。

书中首先介绍了3ds max 2011的基本操作，包括熟悉工作环境，变换对象操作，熟悉坐标系统等，接着详细讲解了创建基础三维模型，使用编辑修改器建模，二维图形建模，复合对象建模，网格建模，多边形建模，面片建模，NURBS建模，使用材质编辑器，设置材质与贴图，使用灯光与摄像机，设置环境与效果，粒子系统与空间扭曲，渲染与输出场景，创建动画，以及高级动画技术等知识。

<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

书籍目录

第1章 3dsMax2011概述1.1 3dsMax2011的应用1.2 3dsMax2011的基本概念1.2.1 3dsMax2011中的对1.2.2 3dsMax2011中的材质与贴图1.2.3 3dsMax2011中的动1.3 习题第2章 掌握工作环境及文件操作2.1 了解屏幕的布局2.2 定制3dsMax2011的界面2.3 文件的打开与保存2.4 场景中物体的创建2.5 对象的选择2.6 使用组2.7 移动、旋转和缩放物体2.8 坐标系2.9 控制并调整视图2.10 复制物体2.11 使用阵列工具2.12 使用对齐工具2.13 捕捉工具的使用和设置2.14 渲染场景2.15 上机练习2.16 习题第3章 内置模型的创建与编辑3.1 标准基本体3.2 3dsMax2011的样条线建模3.2.1 创建线3.2.2 创建圆3.2.3 创建弧3.2.4 创建多边形3.2.5 创建文本3.2.6 创建截面3.2.7 创建矩形3.2.8 创建椭圆3.2.9 创建圆环3.2.10 创建星形3.2.11 创建螺旋线3.3 应用编辑样条线修改器3.3.1 修改【顶点】选择集3.3.2 修改【分段】选择集3.3.3 修改【样条线】选择集3.4 上机练习3.4.1 倒角文字3.4.2 衣架3.4.3 衣柜3.4.4 公共空间酒柜3.5 习题第4章 复合对象的创建与编辑4.1 复合对象的类型4.2 使用布尔对象建模4.2.1 并集运算4.2.2 交集运算4.2.3 差集运算4.2.4 切割运算4.2.5 布尔运算的其他参数4.2.6 使用布尔运算的注意事项4.3 创建放样对象4.3.1 使用获取路径和获取图形按钮4.3.2 控制曲面参数4.3.3 改变路径参数4.3.4 设置蒙皮参数4.3.5 变形窗口界面4.3.6 应用缩放变形4.3.7 应用扭曲变形4.3.8 修改放样次对象4.3.9 比较形状4.4 上机练习4.4.1 画框4.4.2 窗帘4.4.3 坐墩4.5 习题第5章 编辑修改器5.1 编辑修改器的使用界面5.1.1 初识编辑修改器5.1.2 编辑修改器面板简介5.2 编辑修改器的相关概念5.2.1 编辑修改器的公用属性5.2.2 对象空间和世界空间5.2.3 对单个对象或对象的选择集使用编辑修改器5.2.4 在次对象层次应用编辑修改器5.2.5 塌陷堆栈5.3 典型编辑修改器的使用5.3.1 车削编辑修改器5.3.2 挤出编辑修改器5.3.3 倒角编辑修改器5.3.4 弯曲编辑修改器5.4 其他编辑修改器的使用5.4.1 波浪编辑修改器5.4.2 融化编辑修改器5.4.3 晶格编辑修改器5.5 上机练习5.5.1 休闲凳5.5.2 酒瓶5.5.3 休闲花台座椅5.6 习题第6章 面片建模6.1 面片的相关概念6.1.1 四边形面片和三角形面片6.1.2 创建面片的方法6.2 使用编辑面片编辑修改器.....第7章 多边形建模第8章 NURBS建模第9章 材质与贴图第10章 灯光与摄影机第11章 渲染与特效第12章 动画技术第13章 角色动画基础第14章 空间扭曲与粒子系统

章节摘录

版权页：插图：熟悉3D制作的人都知道，与其他的3D程序相比，在建模、渲染和动画等诸多方面，3dsMax2011提供了全新的制作方法。

通过使用该软件，可以轻松地制作出所见过的大部分对象，并把它们放入经过渲染的、类似真实的场景中，从而创造出美丽的三维世界。

但是与学习其他软件一样，要想精通灵活地运用3dsMax2011，首先应该从基本概念入手。

1_2113dsMax2011中的对象在3dsMax中经常会用到“对象”这一术语。

“对象”是一个含义广泛的概念，它不仅指在3dsMax中创建的几何物体，还包括场景中的摄影机、灯光，以及作用于几何体的编辑修改器等。

在3dsMax中可以被选中并能进行编辑、修改等操作的物体都被称为对象。

1.参数化对象3dsMax2011是一个面向对象设计的庞大程序，它所定义的大多数对象都可以视为参数化对象。

参数化对象是指通过一组参数设置而并非通过对其形状的显示描述来定义的对象。

对于参数化对象来说，通常可以通过修改参数来改变对象的形态，如图1.5所示。

2.次对象次对象是相对于对象而言的，它类似于组成对象这个整体的各个部件。

3dsMax中的对象都是通过点、线、面等次对象组合而成的，而且还可以通过对这些次对象进行编辑操作来实现各种建模工作。

因此在3dsMax中，次对象是一个非常重要的概念，对次对象进行操作是3dsMax中的一大特点。

次对象的选择如图1.6所示。

<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

编辑推荐

《中文版3ds Max 2011标准教程》：内容编排科学，实例丰富，讲解细致、图解教学，学习更加高效、视频教学，专业教师如在旁侧。

<<中文版3ds Max 2011标准教程>>

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>