

<<3ds Max 2011案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011案例教程>>

13位ISBN编号：9787301199800

10位ISBN编号：7301199805

出版时间：2012-1

出版时间：北京大学出版社

作者：李建芳 主编

页数：335

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>

<<3ds Max 2011案例教程>>

内容概要

3ds

Max由美国Autodesk公司开发，是目前同类软件中应用领域最广、用户群最庞大的三维矢量造型和动画制作软件。

本书在兼顾理论基础的前提下，突出实际应用，是学习和掌握3ds Max的一本比较实用的基础教程。

全书共10章，依次介绍了3ds Max

2011基本几何体的创建与编辑，图形的创建与修改，复合对象与高级建模，材质与贴图，灯光、摄像机与特效，动画基础，粒子系统与空间扭曲等核心技术。

本书可作为全国高等院校相关专业的教学用书，也可作为3ds Max的社会培训教材及广大三维设计人员的参考书籍

<<3ds Max 2011案例教程>>

书籍目录

第1章3ds Max入门

- 1.1 3ds Max概述
 - 1.1.1 3ds Max简介
 - 1.1.2 3ds Max2011对计算机软、硬件环境的要求
- 1.2窗口组成
- 1.3窗口基本操作
 - 1.3.1 改变工具栏的显示方式
 - 1.3.2界面元素的显示与隐藏
 - 1.3_3切换视图
 - 1.3.4选择对象的视觉模式
 - 1.3.5旋转视图
 - 1.3.6改变视图布局
 - 1.3.7切换窗口模式
 - 1.3.8设置视口背景
- 1.4 自定义用户界面
 - 1.4.1修改界面颜色
 - 1.4.2保存自定义用户界面方案
 - 1.4.3加载自定义用户界面方案
 - 1.4.4将界面还原为启动布局
- 1.5系统参数设置
 - 1.5.1设置场景的撤销级别
 - 1.5.2设置自动保存 ”
 - 1.5.3单位设置
 - 1.5.4设置栅格的大小与可视性
 - 1.5.5选择显卡驱动程序
- 1.6文件基本操作
 - 1.6.1新建文件
 - 1.6.2 打开文件
 - 1.6.3重设场景
 - 1.6.4保存文件
 - 1.6.5 导入文件
 - 1.6.6导出文件
- 1.7本章案例——制作小球弹跳动画
- 1.8习题

第2章基本几何体的创建与常用坐标系

- 2.1创建标准几何体
 - 2.1.1 长方体(Box)
 - 2.1.2圆锥体(Cone)
 - 2.1.3球体(Sphere)
 - 2.1.4几何球体(GeoSphere)
 - 2.1.5圆柱体(Cylinder)
 - 2.1.6管状体(Tube)
 - 2.1.7圆环(Torus)
 - 2.1.8四棱锥(Pyramid)
 - 2.1.9茶壶(Teapot)

<<3ds Max 2011案例教程>>

- 2.1.10平面(Plane)
- 2.2创建扩展几何体
- 2.2.1切角长方体
- 2.2.2切角圆柱体
- 2.3 3ds Max常用坐标系
- 2.3.1选择参考坐标系
- 2.3.2选择变换中心
- 2.3.3约束变换轴
- 2.4本章案例——制作床头柜
- 2.5 习题
- 第3章 对象的编辑
- 3.1对象编辑
- 3.1.1选择对象
- 3.1.2组合对象
- 3.1.3变换对象
- 3.1.4 复制对象
- 3.1.5镜像对象
- 3.1.6对齐对象
- 3.1.7阵列对象
- 3.2捕捉对象
-
- 第4章 标准修改器的使用
- 第5章 创建图形与使用图形修改器
- 第6章 复合对象与高级建模
- 第7章 材质现贴图
- 第8章 灯光、摄像机与特效
- 第9章 动画基础
- 第10章 粒子系统与空间扭曲
- 附录 习题答案

<<3ds Max 2011案例教程>>

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>