第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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

第一图书网, tushu007.com

<<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)

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

<<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