

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787302274025

10位ISBN编号：7302274029

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：文杰书院

页数：308

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

3dsMax2011是Autodesk对3dsMax进行神剑计划的第二个版本，其新功能可以更方便地处理模型贴图、角色动画，并在更短时间产生高品质动画。

本书作为“新起点电脑教程”系列丛书的一个分册，以通俗易懂的语言、精挑细选的实用技巧、翔实生动的操作案例，全面介绍了初学者学习3dsMax2011必须掌握的基础知识和操作技巧，分别精讲了3dsMax2011的操作界面，基本操作，三维、二维物体创建和修改，复合建模方法，材质和贴图，灯光和摄影机，粒子系统和空间扭曲，动画基础，环境和渲染等内容。

本书面向学习该软件的初中级用户，适合作为初中级电脑短训班的电脑培训教材，同时对有经验的3dsMax使用者也有很高的参考价值。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011中文版快速入门

- 1.1 3ds Max概述及应用领域
 - 1.1.1 3ds Max概述
 - 1.1.2 3ds Max应用领域
- 1.2 3dsMax 2011的界面与布局
 - 1.2.1 标题栏与菜单栏
 - 1.2.2 主工具栏与命令面板
 - 1.2.3 工作视图
 - 1.2.4 状态栏和提示行
 - 1.2.5 时间滑块与动画控制区
 - 1.2.6 视图导航区域
- 1.3 定制3dsMax 2011工作界面
 - 1.3.1 自定义工具栏
 - 1.3.2 自定义布局
 - 1.3.3 定制快捷键
 - 1.3.4 设置自动备份
- 1.4 典型的项目工作流程
 - 1.4.1 设置场景
 - 1.4.2 建立对象模型
 - 1.4.3 使用材质
 - 1.4.4 放置灯光和摄影机
 - 1.4.5 设置场景动画
 - 1.4.6 渲染场景
- 1.5 实践案例与上机指导
 - 1.5.1 取消栅格
 - 1.5.2 按需自定义布局
- 1.6 思考与练习

第2章 3ds Max 2011中文版对象操作

- 2.1 创建对象
 - 2.1.1 通过菜单命令创建对象
 - 2.1.2 通过创建命令面板创建对象
- 2.2 选择对象
 - 2.2.1 通过区域选择
 - 2.2.2 通过对象名称选择
 - 2.2.3 使用对象选择集
- 2.3 栅格与捕捉对象
 - 2.3.1 定义栅格设置
 - 2.3.2 使用捕捉工具
- 2.4 对象的基本变换
 - 2.4.1 移动
 - 2.4.2 旋转
 - 2.4.3 缩放
 - 2.4.4 变换轴心
- 2.5 复制对象
 - 2.5.1 配合Shift键使用对象变换工具

- 2.5.2 使用镜像命令
- 2.5.3 使用阵列命令
- 2.5.4 使用间隔工具
- 2.6 实践案例与上机指导
 - 2.6.1 使用选择过滤器和名称选择对象
 - 2.6.2 对齐工具
- 2.7 思考与练习
- 第3章 基础三维模型的创建与修改
 - 3.1 创建标准三维模型
 - 3.1.1 长方体与正方体
 - 3.1.2 球体和几何球体
 - 3.1.3 圆柱体
 - 3.1.4 其他基础三维模型
 - 3.2 创建扩展三维模型
 - 3.2.1 异面体
 - 3.2.2 切角长方体
 - 3.2.3 油罐
 - 3.2.4 环形波
 - 3.2.5 环形结
 - 3.2.6 其他扩展三维模型
 - 3.3 其他三维物体的创建
 - 3.3.1 AEC扩展物体
 - 3.3.2 楼梯、门和窗
 - 3.4 使用编辑修改器
 - 3.4.1 弯曲
 - 3.4.2 锥化
 - 3.4.3 扭曲
 - 3.4.4 噪波
 - 3.4.5 FFD(自由变形)
 - 3.5 实践案例与上机指导
 - 3.5.1 创建茶壶
 - 3.5.2 创建软管
 - 3.6 思考与练习
- 第4章 二维图形的创建与修改
 - 4.1 创建二维图形
 - 4.1.1 认识二维图形
 - 4.1.2 创建基本二维图形
 - 4.1.3 创建扩展二维图形
 - 4.1.4 二维图形的公共参数
 - 4.2 编辑二维图形
 - 4.2.1 将二维图形转换为可编辑样条线
 - 4.2.2 编辑顶点
 - 4.2.3 编辑线段
 - 4.2.4 编辑样条线
 - 4.3 二维转三维常用修改器的使用
 - 4.3.1 挤出
 - 4.3.2 倒角

4.3.3 车削

4.3.4 倒角剖面

4.4 实践案例与上机指导

4.4.1 焊接顶点

4.4.2 创建螺旋线

4.5 思考与练习

第5章 复合对象的建模与放样

第6章 高级建模方式

第7章 使用材质编辑器与贴图

第8章 使用灯光照明

第9章 使用摄影机

第10章 动画基础

第11章 骨骼系统与蒙皮

第12章 究竟扭曲和粒子系统

第13章 环境与渲染

第14章 经典实例

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>