<<3ds Max 2011中文版基础教 >

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

<<3ds Max 2011中文版基础教 >

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。

<<3ds Max 2011中文版基础教 >

书籍目录

第1章	3ds Max 201 1中文版快速入门	ı
ᅍᆞᆍ		ı

- 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 201 1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

<<3ds Max 2011中文版基础教 >

- 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

<<3ds Max 2011中文版基础教 >

- 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 恩考与练习
- 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

<<3ds Max 2011中文版基础教 >

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