

<<3ds max 2011中文版从新手到>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2011中文版从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787302258476

10位ISBN编号：7302258473

出版时间：2011-11

出版时间：清华大学出版社

作者：韩翠英

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中文版从新手到>>

### 内容概要

3dsMax2011是Autodesk公司开发的基于PC系统的三维动画渲染和制作软件，被广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

《3ds

max

2011中文版从新手到高手(附DVD光盘1张)》采用理论知识与实际操作相结合的方式详细讲解了3dsMax的功能，主要包括3dsMax操作基础、对象的变换、编辑修改器、灯光、材质、贴图、动画控制器、空间扭曲、粒子系统、渲染、特效以及3dsMax中环境的布置方法等知识。

书籍目录

- 01 初识3dsMax2011
  - 1.1 3dsMax2011简介
    - 1.1.1 基本功能
    - 1.1.2 新增功能
  - 1.2 掌握3dsMax环境
  - 1.3 五步学会自定环境
    - 1.3.1 第一步：定制工具栏
    - 1.3.2 第二步：调整视图布局
    - 1.3.3 第三步：调整栅格属性
    - 1.3.4 第四步：设置贴图显示精度
    - 1.3.5 第五步：设置自动保存
  - 1.4 四步学会选择物体
    - 1.4.1 第一步：直接选择
    - 1.4.2 第二步：区域选择
    - 1.4.3 第三步：多物体选择
    - 1.4.4 第四步：列表选择
  - 1.5 三步学会变换物体
    - 1.5.1 坐标系的重要性
    - 1.5.2 认识轴心点
    - 1.5.3 第一步：移动物体
    - 1.5.4 第二步：旋转物体
    - 1.5.5 第三步：缩放物体
  - 1.6 三步学会复制物体
    - 1.6.1 三种复制方式
    - 1.6.2 第一步：直接复制物体
    - 1.6.3 第二步：镜像复制物体
    - 1.6.4 第三步：阵列复制物体
  - 1.7 组合物体
    - 1.7.1 使用组
    - 1.7.2 绿色植物——组合物体
  - 1.8 高手答疑
- 02 样条线与修改器
  - 2.1 模型设计概要
  - 2.2 可编辑样条线
    - 2.2.1 绘制样条线
    - 2.2.2 可编辑样条线
    - 2.2.3 创建标准图形
  - 2.3 挤出与锥化
    - 2.3.1 挤出修改器
    - 2.3.2 锥化修改器
    - 2.3.3 练习：小花伞
  - 2.4 车削修改器
    - 2.4.1 认识车削修改器
    - 2.4.2 练习：玻璃酒杯
  - 2.5 弯曲修改器

<<3ds max 2011中文版从新手到>>

- 2.5.1 认识弯曲修改器
- 2.5.2 练习：折扇效果
- 2.6 倒角修改器
  - 2.6.1 认识倒角修改器
  - 2.6.2 练习：网站LOGO
- 2.7 噪波修改器
  - 2.7.1 认识噪波修改器
  - 2.7.2 练习：制作冰块
- 2.8 倒角剖面与FFD
  - 2.8.1 认识倒角剖面
  - 2.8.2 认识FFD修改器
  - 2.8.3 练习：制作沙发
- 2.9 高手答疑
- 03 复合建模技法
  - 3.1 复合建模概要
  - 3.2 放样建模技法
    - 3.2.1 认识放样工具
    - 3.2.2 练习：制作图腾柱
  - 3.3 布尔运算建模技法
    - 3.3.1 布尔运算
    - 3.3.2 ProBoolean
    - 3.3.3 练习：卡通时钟
  - 3.4 图形合并技法
    - 3.4.1 认识图形合并
    - 3.4.2 练习：戒指
  - 3.5 散布建模技法
    - 3.5.1 掌握散布工具
    - 3.5.2 练习：日出前夕
  - 3.6 切割模型技法
    - 3.6.1 体验ProCutter
    - 3.6.2 练习：切割玻璃杯
  - 3.7 高手答疑
- 04 多边形建模技法
  - 4.1 多边形布线法则
    - 4.1.1 布线的疏密要求
    - 4.1.2 布线疏密的依据
  - 4.2 3种方法转换多边
  - 4.3 公用属性简介
    - 4.3.1 选择卷展栏
    - 4.3.2 软选择卷展栏
    - 4.3.3 编辑几何体卷展栏
    - 4.3.4 细分曲面卷展栏
    - 4.3.5 细分置换卷展栏
    - 4.3.6 绘制变形卷展栏
  - 4.4 多边形的次层级
    - 4.4.1 编辑顶点
    - 4.4.2 编辑边线

## <<3ds max 2011中文版从新手到>>

- 4.4.3 编辑边界
- 4.4.4 多边形和元素
- 4.5 练习：打造超酷火
- 4.6 练习：打造左轮手枪机
- 4.7 高手答疑
- 05 物体的质感表现
  - 5.1 3dsMax中的材质与贴图
    - 5.1.1 材质与贴图的概念
    - 5.1.2 材质的构成
    - 5.1.3 决定质感的因素
  - 5.2 材质编辑平台——材质编辑器
    - 5.2.1 认识材质编辑器
    - 5.2.2 精简材质编辑器
    - 5.2.3 平板材质编辑器
  - 5.3 使用标准材质
    - 5.3.1 认识标准材质
    - 5.3.2 明暗器卷展栏
    - 5.3.3 练习：玉石龙雕
  - 5.4 多维/子对象材质器
    - 5.4.1 多维/子对象材质
    - 5.4.2 练习：魔方材质
  - 5.5 光线跟踪材质
    - 5.5.1 光线追踪材质
    - 5.5.2 练习：玻璃材质
  - 5.6 混合材质
    - 5.6.1 混合材质参数
    - 5.6.2 练习：破旧的桌椅
  - 5.7 其他材质简介
    - 5.7.1 双面材质
    - 5.7.2 卡通材质
  - 5.8 高手答疑
- 06 纹理贴图
  - 6.1 贴图概述
    - 6.1.1 组建自己的贴图库
    - 6.1.2 贴图与色彩的关系
  - 6.2 使用贴图通道
    - 6.2.1 什么是贴图
    - 6.2.2 贴图通道简介
  - 6.3 位图贴图
    - 6.3.1 位图参数简介
    - 6.3.2 练习：冲锋枪
  - 6.4 噪波与棋盘格贴图
    - 6.4.1 噪波参数简介
    - 6.4.2 棋盘格参数简介
    - 6.4.3 练习：黄金烛台
  - 6.5 常见三维贴图
    - 6.5.1 混合贴图

<<3ds max 2011中文版从新手到>>

6.5.2 衰减贴图

6.5.3 细胞贴图

6.5.4 练习：血管中的细胞

6.5.5 木材贴图

6.5.6 泼溅贴图

6.6 练习：被遗忘的角落

6.7 高手答疑

.....

07 灯光与照明

08 动画设计基础

09 粒子与空间扭曲动画

10 典型环境效果

11 视频后期合成

编辑推荐

彩色印刷、全程图解、书盘结合、超值实用！

24段语音配音教学视频、25幅实例精美效果图、50个书中实例素材源文件！

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>