

<<3ds max 2012标准实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2012标准实例教程>>

13位ISBN编号：9787111365280

10位ISBN编号：7111365283

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张日晶 等编著

页数：307

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

本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3dsMax2012制作模型和动画的基础知识。全书共分15章，内容涵盖了3dsMax2012简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、网格建模、NURBS高级建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。本书最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。

为了满足广大读者的不同需求，本书采用中英双解，每一个命令既有英文名称介绍，也有相应的中文解释。本书适用于初、中级用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的效果图与动画制作培训教材。

书籍目录

前言

第1章 3dsMax2012简介

- 1.1 3dsMax2012的应用领域
 - 1.1.1 片头广告
 - 1.1.2 影视特效
 - 1.1.3 建筑装潢
 - 1.1.4 游戏开发
- 1.2 3dsMax2012的新增功能
 - 1.2.1 一般改进
 - 1.2.2 建模改进
 - 1.2.3 3D建模
 - 1.2.4 场景和项目管理
 - 1.2.5 材质和贴图
 - 1.2.6 着色和纹理
 - 1.2.7 渲染
 - 1.2.8 动画
 - 1.2.9 角色动画改进
- 1.3 3dsMax2012界面介绍
 - 1.3.1 菜单栏
 - 1.3.2 工具栏
 - 1.3.3 命令面板
 - 1.3.4 窗口
 - 1.3.5 窗口导航控制
 - 1.3.6 时间滑块
 - 1.3.7 信息提示栏
 - 1.3.8 动画记录控制区
- 1.4 简单三维动画实例
 - 1.4.1 确定情节
 - 1.4.2 制作模型及场景
 - 1.4.3 制作动画
 - 1.4.4 为模型和场景添加材质和贴图
- 1.5 课后习题

第2章 对象的基本操作

- 2.1 对象简介
 - 2.1.1 参数化对象
 - 2.1.2 主对象与次对象
- 2.2 对象的选择
 - 2.2.1 使用单击选择
 - 2.2.2 使用区域选择
 - 2.2.3 根据名字选择
 - 2.2.4 根据颜色选择
 - 2.2.5 利用选择过滤器选择
 - 2.2.6 建立命名选择集
 - 2.2.7 编辑命名选择集

<<3ds max 2012标准实例教程>>

- 2.2.8 选择并组合对象
- 2.3 对象的轴向固定变换
 - 2.3.1 3dsMax2012中的坐标系,
 - 2.3.2 沿单一坐标轴移动
 - 2.3.3 在特定坐标平面内移动
 - 2.3.4 绕单一坐标轴旋转
 - 2.3.5 绕坐标平面旋转
 - 2.3.6 绕点对象旋转
 - 2.3.7 多个对象的变换问题,
- 2.4 对象的复制
 - 2.4.1 对象的直接复制
 - 2.4.2 对象的镜像复制
 - 2.4.3 对象的阵列复制
 - 2.4.4 对象的空间复制
 - 2.4.5 对象的快照复制
- 2.5 对象的对齐与缩放
 - 2.5.1 对象的对齐
 - 2.5.2 对象的缩放
- 2.6 课后习题
- 第3章利用二维图形建模
 - 3.1 二维图形的绘制
 - 3.1.1 【Line】(线)的绘制
 - 3.1.2 【Rectangle】(矩形)的绘制
 - 3.1.3 【Arc】(弧)的绘制
 - 3.1.4 【Circle】(圆)的绘制
 - 3.1.5 【Ellipse】(椭圆)的绘制
 - 3.1.6 【Donut】(圆环)的绘制
 - 3.1.7 【NGon】(多边形)的绘制,
 - 3.1.8 【Star】(星形)的绘制
 - 3.1.9 【Section】(截面)的创建
 - 3.1.10 【Text】(文字)的创建
 - 3.1.11 【Helix】(螺旋线)的绘制
 - 3.2 二维图形的参数区简介
 - 3.2.1 【NameandColor】(名字和颜色)卷展栏
-
- 第4章 几何体建模
- 第5章 复合建模
- 第6章 多边形建模
- 第7章 NURBS建模,
- 第8章 物体的修改
- 第9章 材质的使用
- 第10章 贴图的使用
- 第11章 灯光与摄像机
- 第12章 空间变形和粒子系统,
- 第13章 环境效果
- 第14章 动画制作初步
- 第15章 渲染与输出

编辑推荐

全面完整的知识体系，深入浅出的理论阐述，循序渐进的分析讲解，实用典型的实例引导。

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>