

<<3ds Max从零开始完全精通 (中文)>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max从零开始完全精通 (中文版) >>

13位ISBN编号：9787542756534

10位ISBN编号：7542756532

出版时间：2013-4

出版时间：柏松 上海科学普及出版社 (2013-04出版)

作者：柏松 编

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从零开始完全精通 (中文)>>

### 内容概要

《3ds Max从零开始完全精通(中文版)》共分为五篇：零点起步篇、进阶提高篇、核心攻略篇、高手精通篇和案例实战篇，书中内容包括：从零开始学3ds Max 2013、软件视图常用操作、创建编辑二维图形、选择编辑3D对象、编辑与管理修改器、创建编辑三维建模、创建编辑复合建模、复制镜像建模对象、创建常见建筑模型、编辑各种3D建模、应用设置3D材质、应用2D与3D贴图、设置灯光与摄影机、应用渲染环境特效、创建设置基本动画、粒子系统与空间扭曲、创建修改角色动画、渲染输出动画对象、家具构件案例实战、室内配饰案例实战、片头动画案例实战以及建筑模型案例实战等内容。读者学后可以融会贯通、举一反三，制作出更多更加精彩漂亮的效果。

## 书籍目录

软件入门篇 第1章从零开始学3ds Max 2013 1.1了解3ds Max 2013 1.1.13ds Max 2013新增功能 1.1.23ds Max 2013环境要求 1.1.33ds Max 2013应用领域 1.2启动与退出3ds Max 2013 1.2.1新手练兵——启动3ds Max 2013 1.2.2退出3ds Max 2013 1.3了解3ds Max 2013界面构成 1.3.1工作界面 1.3.2快速访问工具栏 1.3.3菜单栏 1.3.4主工具栏 1.3.5工作视图区 1.3.6视图控制区 1.3.7命令面板区 1.3.8动画控制区 1.3.9状态栏 1.3.10建模工具集 1.4了解首选项的设置 1.4.1新手练兵——设置单位 1.4.2设置自动备份文件名 1.4.3设置最近打开的文件数量 1.4.4新手练兵——设置默认环境灯光颜色 1.4.5新手练兵——设置在渲染时播放声音 1.5文件的基本操作 1.5.1新建文件 1.5.2保存文件 1.5.3新手练兵——打开文件 1.5.4新手练兵——导入文件 1.5.5新手练兵——导出文件 第2章软件视图常用操作 2.1控制场景视图区域 2.1.1激活视图 2.1.2新手练兵——变换视图 2.1.3缩放视图 2.1.4新手练兵——缩放区域 2.1.5旋转视图 2.2更改视口布局 2.2.1手动更改视口大小 2.2.2重置视口布局 2.2.3新手练兵——配置视口 2.3管理视图显示 2.3.1新手练兵——线框显示 2.3.2新手练兵——边面显示 2.3.3显示或隐藏栅格 2.3.4显示安全框 2.3.5抓取视口 2.3.6测量距离 2.3.7更改视口背景 2.4编辑层管理器 2.4.1创建层 2.4.2隐藏层 2.4.3冻结层 2.4.4禁止渲染层 2.4.5查看层属性 2.4.6选定层中所有对象 第3章选择和编辑3D对象 3.1选择3D对象 3.1.1新手练兵——运用选择对象工具选择对象 3.1.2运用区域选择工具选择对象 3.1.3新手练兵——按名称选择对象 3.1.4用变换工具选择对象 3.1.5新手练兵——按颜色选择对象 3.1.6新手练兵——按材质选择对象 3.1.7新手练兵——运用过滤器选择对象 3.2编辑3D对象 3.2.1移动对象 3.2.2新手练兵——旋转对象 3.2.3新手练兵——缩放对象 3.2.4隐藏对象 3.2.5冻结对象 3.2.6新手练兵——精确对齐 3.2.7新手练兵——快速对齐 3.3管理3D对象 3.3.1设置对象捕捉 3.3.2设置捕捉精度 3.3.3新手练兵——链接对象 3.3.4断开链接对象 3.3.5新手练兵——成组对象 3.3.6解组对象 3.3.7新手练兵——打开组对象 进阶提高篇 第4章创建和编辑二维图形 4.1创建样条线 4.1.1创建线 4.1.2新手练兵——创建矩形 4.1.3新手练兵——创建圆 4.1.4创建椭圆 4.1.5新手练兵——创建弧 4.1.6创建圆环 4.1.7新手练兵——创建多边形 4.1.8创建星形 4.2编辑样条线 4.2.1附加样条线对象 4.2.2新手练兵——设置样条线轮廓 4.2.3修剪样条线对象 4.2.4布尔运算样条线 4.3编辑顶点和线段 4.3.1新手练兵——熔合顶点 4.3.2焊接顶点 4.3.3新手练兵——圆角顶点 4.3.4新手练兵——切角顶点 4.3.5新手练兵——插入线段 4.3.6拆分线段 4.3.7分离线段 第5章编辑与管理修改器 5.1编辑变形修改器 5.1.1新手练兵——编辑扭曲修改器 5.1.2新手练兵——编辑噪波修改器 5.1.3新手练兵——编辑弯曲修改器 5.1.4编辑FFD修改器 5.1.5新手练兵——编辑拉伸修改器 5.1.6新手练兵——编辑挤压修改器 5.1.7编辑涟漪修改器 5.1.8编辑波浪修改器 5.1.9新手练兵——编辑晶格修改器 5.2编辑效果修改器 5.2.1编辑网格平滑修改器 5.2.2编辑材质修改器 5.2.3编辑优化修改器 5.2.4新手练兵——编辑推力修改器 5.2.5新手练兵——编辑壳修改器 5.2.6新手练兵——编辑倾斜修改器 5.2.7新手练兵——编辑切片修改器 5.2.8新手练兵——编辑平滑修改器 5.2.9编辑锥化修改器 5.2.10编辑球形化修改器 5.3常用二维造型修改器 5.3.1挤出修改器 5.3.2新手练兵——车削修改器 5.3.3倒角修改器 第6章创建和编辑三维建模 6.1创建标准基本体 6.1.1新手练兵——创建长方体 6.1.2新手练兵——创建球体 6.1.3创建圆锥体 6.1.4新手练兵——创建几何球体 6.1.5新手练兵——创建圆柱体 6.1.6创建管状体 6.1.7新手练兵——创建茶壶 6.1.8新手练兵——创建圆环 6.1.9创建四棱锥 6.2创建扩展基本体 6.2.1创建异面体 6.2.2新手练兵——创建油罐 6.2.3创建环形结 6.2.4创建胶囊 6.2.5新手练兵——创建纺锤 6.2.6新手练兵——创建切角长方体 6.2.7创建切角圆柱体 6.2.8新手练兵——创建球棱柱 6.3常用三维造型修改器 6.3.1新手练兵——摄影机贴图修改器 6.3.2贴图缩放修改器 6.3.3路径变形修改器 6.3.4新手练兵——补洞修改器 6.3.5新手练兵——替换修改器 第7章创建和编辑复合建模 7.1变形与散布建模 7.1.1新手练兵——创建变形 7.1.2创建散布效果 7.1.3新手练兵——修改重复数 7.1.4新手练兵——局部平移 7.1.5旋转平移 7.1.6在面上偏移 7.1.7设置比例 7.2网格与一致建模 7.2.1新手练兵——创建水滴网格 7.2.2新手练兵——拾取水滴对象 7.2.3新手练兵——创建一致对象 7.2.4设置投影距离 7.2.5设置间隔距离 7.3连接建模与图形合并 7.3.1新手练兵——创建连接对象 7.3.2设置模型段数 7.3.3设置模型张力 7.3.4新手练兵——图形合并对象 7.4其他各种建模操作 7.4.1了解布尔运算 7.4.2新手练兵——创建布尔建模 7.4.3新手练兵——创建放样建模 7.4.4创建地形 第8章复制镜像建模对象 8.13D克隆建模 8.1.1新手练兵——复制克隆对象 8.1.2新手练兵——实例克隆对象 8.1.3参考克隆对象 8.1.4新手练兵——快捷键克隆对象 8.1.5新手练兵——克隆并对齐模型 8.23D镜像建模 8.2.1新手练兵——水平镜像模型 8.2.2新手练兵——

垂直镜像模型 8.2.3新手练兵——通过XY轴镜像模型 8.2.4通过YZ轴镜像模型 8.2.5通过ZX轴镜像模型  
8.3.3D阵列建模 8.3.1了解阵列建模 8.3.2新手练兵——移动阵列模型 8.3.3新手练兵——旋转阵列模型  
8.3.4新手练兵——缩放阵列模型 8.4.3D间隔建模 8.4.1了解间隔工具 8.4.2新手练兵——按计数间隔复制  
模型 8.4.3按间距间隔复制模型 第9章创建常见建筑模型 9.1创建3D植物 9.1.1新手练兵——创建美洲榆对  
象 9.1.2孟加拉菩提树 9.1.3一般的棕榈 9.1.4新手练兵——创建苏格兰松树对象 9.1.5大戟属植物 9.1.6日本  
樱花 9.1.7一般的橡树 9.1.8新手练兵——创建芳香蒜对象 9.2创建楼梯和门 9.2.1新手练兵——创建直线  
型楼梯 9.2.2 L型楼梯 9.2.3 U型楼梯 9.2.4新手练兵——创建螺旋楼梯 9.2.5新手练兵——创建枢轴门 9.2.6  
推拉门 9.2.7折叠门 9.3创建3D窗户 9.3.1新手练兵——创建平开窗 9.3.2旋开窗 9.3.3遮篷式窗 9.3.4固定窗  
9.3.5新手练兵——创建伸出式窗 9.3.6新手练兵——创建推拉窗 9.4创建栏杆和墙 9.4.1新手练兵——创建  
栏杆 9.4.2新手练兵——创建墙体 ..... 核心攻略篇 第10章编辑各种3D建模 第11章应用和设置3D材质  
第12章应用2D与3D贴图

章节摘录

版权页： 插图：

## <<3ds Max从零开始完全精通 (中文)>>

### 编辑推荐

《3ds Max从零开始完全精通(中文版)》为中文版3ds Max从零开始完全精通手册，书中讲解了3ds Max软件的各项核心技术与精髓内容，为读者奉献了286个应用技巧点拨、189个典型技能案例、480多分钟语音教学视频，帮助读者从零开始精通软件，从新手快速成为3ds Max建模高手。

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>