

<<3ds max 7 中文版应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7 中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787121023255

10位ISBN编号：7121023253

出版时间：2006-3

出版时间：电子工业

作者：徐绍娟

页数：344

字数：488000

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 7 中文版应用教程>>

内容概要

3ds max是当今运行在PC机上最畅销的三维动画和建模软件，为影视和广告制作人员提供了强有力的工具。

3ds max 7是Discreet公司目前推出的最新版本。

本书是针对3ds max 7的基础应用而撰写的一本入门教程。

本书共分12章，主要内容包括：3ds max 7简介、基本操作介绍、模型的创建与编辑修改、高级建模方法、材质与贴图、灯光与摄影机、环境与渲染、粒子系统和影视动画制作等，细致讲解了3ds max 7的功能、使用方法与技巧，并提供了大量三维造型和动画设计的实例。

全书内容翔实，语言精准，条理清晰，实例丰富，图文并茂。

本书是1+N复合型人才职业培训项目专用教材，可作为三维影视动画设计师培训项目的教学用书，也适合3ds max 7初学者作为参考书使用。

<<3ds max 7 中文版应用教程>>

书籍目录

第1章 精彩的3ds max 7世界	1.1 3ds max系统简介	1.2 感受3ds max立体世界	1.2.1 静态实例	1.2.2 动画实例
1.3 主界面	1.3.1 主菜单	1.3.2 命令面板区	1.3.3 工具栏	1.3.4 工作视图区
1.3.5 动画控制区	1.3.6 状态显示与提示区	1.3.7 视图控制区	1.3.8 MAX脚本输入区	1.4 本章小结
1.5 习题	1.5.1 填空与选择	1.5.2 问与答	1.5.3 练习	第2章 3ds max 7操作基础
2.1 选择对象	2.1.1 选择对象	2.1.2 选择对象	2.1.3 按名称选择	2.1.4 按颜色选择
2.1.5 选择过滤器	2.1.6 命名选择集	2.1.7 锁定选择对象	2.2 变换对象	2.2.1 移动对象
2.2.2 旋转对象	2.2.3 缩放对象	2.2.4 链接对象	2.2.5 取消链接	2.2.6 接扭曲到空间
2.3 坐标系和轴心	2.3.1 参考坐标系	2.3.2 轴心	2.4 复制和阵列对象	2.4.1 复制对象
2.4.2 阵列对象	2.5 本章小结	2.6 习题	2.6.1 填空与选择	2.6.2 问与答
2.6.3 练习	第3章 基础建模	3.1 创建标准基本体	3.1.1 长方体	3.1.2 圆锥体
3.1.3 球体	3.1.4 几何球体	3.1.5 圆柱体	3.1.6 圆管	3.1.7 圆环
3.1.8 四棱锥	3.1.9 茶壶	3.1.10 平面	3.2 创建扩展基本体	3.2.1 异面
3.2.2 环形结	3.2.3 切角长方体	3.2.4 切角圆柱体	3.2.5 油罐	3.2.6 胶囊
3.2.7 纺锤	3.2.8 L形挤出	3.2.9 球棱柱	3.2.10 C形挤出	3.2.11 环形波
3.2.12 软管	3.2.13 棱柱	3.3 创建二维图形	3.3.1 线	3.3.2 文本
3.3.3 圆	3.3.4 圆环	3.3.5 椭圆	3.3.6 螺旋线	3.3.7 多边形
3.3.8 矩形	3.3.9 截面	3.3.10 综合实例	3.5 本章小结	3.6 习题
3.6.1 填空与选择	3.6.2 问与答	3.6.3 练习	第4章 修改和编辑	4.1 修改命令面板
4.1.1 修改命令面板	4.1.2 设置面板内容	4.2 修改器堆栈	4.2.1 修改器堆栈详解	4.2.2 修改器堆栈的使用
4.3 对象形变修改器	4.3.1 弯曲修改器	4.3.2 锥化修改器	4.3.3 扭曲修改器	4.3.4 噪波修改器
4.3.5 拉伸修改器	4.3.6 挤压修改器	4.3.7 推力修改器	4.3.8 松弛修改器	4.3.9 涟漪修改器
4.3.10 波浪修改器	4.3.11 倾斜修改器	4.3.12 切片修改器	4.3.13 球形化修改器	4.3.14 格修改器
4.3.15 置换修改器	4.4 样条曲线修改器	4.4.1 挤出修改器	4.4.2 车削修改器	4.4.3 倒角修改器
4.4.4 倒角剖面修改器	4.4.5 圆角/切角修改器	4.5 综合实例	4.6 本章小结	4.7 习题
4.7.1 填空与选择	4.7.2 问与答	4.7.3 练习	第5章 高级建模	5.1 建模方式简介
5.2 复合对象建模	5.2.1 布尔对象	5.2.2 放样	5.3 网格建模	5.3.1 创建网格对象
5.3.2 编辑网格对象	5.4 NURBS建模	5.4.1 创建NURBS对象	5.4.2 编辑NURBS对象	5.4.3 常用的NURBS建模方法
5.5 综合实例	5.6 本章小结	5.7 习题	5.7.1 填空与选择	5.7.2 问与答
5.7.3 练习	第6章 编辑材质	6.1 材质编辑器	6.1.1 认识材质编辑器	6.1.2 取材质
6.1.3 保存和删除材质	6.1.4 赋予对象材质	6.2 标准材质	6.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏	6.2.2 “Blinn基本参数”卷展栏
6.2.3 “扩展参数”卷展栏	6.2.4 “贴图”卷展栏	6.2.5 “超级采样”卷展栏	6.2.6 “动力学属性”卷展栏	6.3 复合材质
6.3.1 Ink 'n Paint材质	6.3.2 Lightscape材质	6.3.3 变形器材质	6.3.4 虫漆材质	6.3.5 顶/底材质
6.3.6 多维/子对象材质	6.3.7 光线跟踪材质	6.3.8 高级照明覆盖材质	6.3.9 合成材质	6.3.10 混合材质
6.3.11 建筑材质	6.3.12 壳材质	6.3.13 双面	6.3.14 无光/投影材质	6.4 综合实例
6.5 本章小结	6.6 习题	6.6.1 填空与选择	6.6.2 问与答	6.6.3 练习
第7章 贴图设置	7.1 贴图坐标	7.1.1 坐标概述	7.1.2 UVW贴图修改器	7.2 贴图通道
7.2.1 颜色	7.2.2 高光颜色通道	7.2.3 高光级别通道	7.2.4 光泽度通道	7.2.5 自发光通道
7.2.6 不透明度通道	7.2.7 过滤色通道	7.2.8 凹凸通道	7.2.9 反射通道	7.2.10 折射通道
7.3 贴图类型	7.3.1 2D贴图类型	7.3.2 3D贴图类型	7.3.3 合成器贴图	7.3.4 颜色修改器
7.3.5 其他贴图	7.4 综合实例	7.5 本章小结	7.6 习题	7.6.1 填空与选择
7.6.2 问与答	7.6.3 练习	第8章 灯光与摄影机	8.1 灯光的类型和性质	8.1.1 目标聚光灯
8.1.2 自由聚光灯	8.1.3 目标平行光	8.1.4 自由平行光	8.1.5 泛光灯	8.1.6 天光
8.1.7 区域泛光灯和区域聚光灯	8.2 使用灯光	8.3 灯光参数	8.3.1 设置灯光颜色	8.3.2 设置阴影
8.3.3 设置光照范围	8.3.4 设置灯光衰减	8.4 高级照明	8.4.1 光跟踪器	8.4.2 光能传递
8.5 创建与调整摄影机	8.5.1 摄影机的种类	8.5.2 创建摄影机	8.5.3 调整摄影机视图	8.5.4 调整摄影机参数
8.5.5 使用摄影机的一些技巧	8.6 本章小结	8.7 习题	8.7.1 填空与选择	8.7.2 问与答
8.7.3 练习	第9章 环境控制	9.1 雾	9.1.1 标准雾	9.1.2 分层雾
9.1.3 体积雾	9.2 体积光	9.3 火效果	9.4 综合实例	9.5 本章小结
9.6 习题	9.6.1 填空与选择	9.6.2 问与答	9.6.3 练习	第10章 粒子系统与空间扭曲
10.1 初识粒子系统	10.2 基本粒子系统	10.2.1 喷射粒子系统	10.2.2 粒子系统	10.3 高级粒子系统
10.4 空间扭曲	10.4.1 涟漪	10.4.2 爆炸	10.4.3 置换	10.4.4 重力
10.5 综合实例	10.6 本章小结	10.7 习题	10.7.1 填空与选择	10.7.2 问与答
10.7.3 练习	第11章			

<<3ds max 7 中文版应用教程>>

画制作基础 11.1 关键帧动画 11.1.1 帧 11.1.2 关键帧 11.1.3 关键帧动画 11.2 时间配置 11.3
图 11.3.1 关键点编辑工具 11.3.2 关键点切线工具 11.3.3 曲线编辑工具 11.4 运动控制器 11.4.1 变
换控制器 11.4.2 位置控制器 11.4.3 旋转控制器 11.4.4 缩放控制器 11.4.5 其他控制器类型 11.5
向运动与反向运动 11.5.1 正向运动 11.5.2 反向运动 11.6 综合实例 11.7 本章小结 11.8 习题
填空与选择 11.8.2 问与答 11.8.3 练习 第12章 综合实例 12.1 创建酒的包装盒 12.2 酒瓶设计
光和环境的设置 12.4 设置动画 12.5 设置摄影机及动画 12.6 设置广告语动画 12.7 发光特效设置 12.8
背景动画的设置 12.9 输出动画 12.10 本章小结 附录A 习题答案 3ds max动画设计师标准化模拟试题

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>