

<<3ds max 7入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302114451

10位ISBN编号：7302114455

出版时间：2005-9

出版时间：清华大学出版社

作者：赵林

页数：406

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入门与提高>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autoolesk公司最新推出的三维动画制作软件——3ds max 7的使用方法和操作技巧。

全书共分15章，主要内容包括3ds max 7的基础知识、对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维参数几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄像机、渲染前的对象贴图以及创建空间环境雾等内容。

第15章结合前面章节所介绍的内容，给出了多个典型的3ds max 7综合制作实例。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds max 7的用户使用，也可作为各类大专院校相关专业的参考教材。

<<3ds max 7入门与提高>>

书籍目录

第1章 3ds max 7基础知识 1.1 3ds max概述 1.2 3ds max 7的新增功能 1.2.1 新增建模功能 1.2.2 新增材质贴图 1.2.3 新增动画功能 1.2.4 新增渲染功能 1.2.5 一般工作流程的改进 1.3 3ds max 7的工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏和提示栏 1.3.5 捕捉控制器 1.3.6 视图区 1.3.7 视图控制区 1.3.8 动画控制区 1.4 习题第2章 创建内置模型 2.1 创建基本内置模型的基础知识 2.2 创建标准几何体 2.2.1 创建方体 2.2.2 创建普通球体 2.2.3 创建几何球体 2.2.4 创建圆柱体 2.2.5 创建圆锥 2.2.6 创建圆管 2.2.7 创建圆环 2.2.8 创建金字塔效果 2.2.9 创建茶壶 2.2.10 创建平面 2.3 创建扩展几何体 2.3.1 创建倒角方体 2.3.2 创建倒角圆柱体 2.3.3 创建油桶 2.3.4 创建环形波 2.3.5 创建软管 2.4 创建二维图形 2.4.1 创建线 2.4.2 创建圆与椭圆 2.4.3 创建矩形、多边形和星形 2.4.4 创建弧 2.4.5 创建同心圆 2.4.6 创建螺旋线 2.4.7 创建文本 2.4.8 创建截面 2.5 创建建筑专用模型 2.5.1 AEC扩展物体 2.5.2 楼梯 2.5.3 门 2.5.4 窗户 2.6 习题 第3章 基本操作和变换 3.1 选择物体 3.1.1 选择物体的基本方法 3.1.2 定义区域选择 3.1.3 通过名称选择 3.1.4 使用Edit菜单来选择物体 3.1.5 建立选择集 3.1.6 选择过滤器 3.1.7 组合物体 3.2 变换物体第4章 3ds max 7的修改器 第5章 创建复合物体第6章 表面建模之Patch建模第7章 表面建模之细分建模第8章 NURBS建模第9章 材质与贴图第10章 灯光与摄像机第11章 渲染与特效第12章 动画技术第13章 角色动画基础第14章 空间扭曲与粒子系统第15章 综合应用实例附录 参考答案

<<3ds max 7入门与提高>>

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>