

<<3ds max7教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7教程>>

13位ISBN编号：9787307048348

10位ISBN编号：7307048345

出版时间：2006-1

出版时间：武汉大学出版社

作者：彭国安 编

页数：383

字数：527000

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 max7教程>>

### 内容概要

本书共分十四章，详细介绍了3ds max7的各个部分：3ds max7的界面及相关操作、各种常用操作、简单几何体的创建与修改、曲线与曲面的创建与修改、各种修改编辑器、复合几何体的创建、材质与贴图、灯光与摄影机、动画技术、后期制作、reactor动力学对象与动画、空间扭曲与支画、粒子系统与动画、二足角色动画。

书中编进了许多难得的内容，且配有大量的实例。

本书特别适合做为高等院校相关专业本、专科生教材；适合自学、自修的读者选用，也可作为相关专业工程技术人员、高校教师的参考书。

## &lt;&lt;3ds max7教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 3ds max7的界面 1.1 3ds max7的界面 1.2 界面的设置 1.3 3ds max7的视口配置 1.4 3ds max7视图的控制 思考与练习第二章 3ds max7的常用操作 2.1 选择对象 2.2 变换对象 2.3 复制对象 2.4 对齐对象 2.5 对象的链接 2.6 对Group (组)的操作 2.7 显示命令面板 思考与练习第三章 创建简单几何体 3.1 创建对象与修改对象参数 3.2 标准基本体与扩展基本体的创建 3.3 实例——创建球体和多面体 3.4 创建ABC Extended (ABC扩展对象) 3.5 创建门窗与楼梯 3.6 创建Patch Grids (面片栅格) 思考与练习第四章 曲线与曲面的创建与修改 4.1 创建Splines (样条曲线) 4.2 创建样条曲线实例 4.3 修改Splines (样条曲线) 4.4 创建和修改NURBS Curves (NURBS曲线) 思考与练习第五章 修改编辑器 5.1 修改器堆栈及其管理 5.2 对曲线的修改器 5.3 对曲面的修改器 5.4 对几何体的修改器 5.5 其他修改器 思考与练习第六章 复合对象 6.1 Morph (变形) 6.2 Scatter (离散) 6.3 Conform (一致) 6.4 Connect (连接) 6.5 Blob Mesh (液滴网络) 6.6 Shape Merge (形体合并) 6.7 Boolean (布尔运算) 6.8 Terrain (地形) 6.9 Loft (放样) 6.10 Mesher (网络化) 思考与练习第七章 灯光与摄影机 7.1 灯光概述 7.2 Standard (标准) 灯光 7.3 Photometric (光度学) 灯光 7.4 Advanced Lighting (高级照明) 7.5 摄影机 思考与练习第八章 材质与贴图 8.1 材质与贴图概述 8.2 Material Editor (材质编辑器) 8.3 材质 8.4 贴图 思考与练习第九章 动画技术 9.1 使用轨迹栏和动画控制区创建动画 9.2 Motion (运动) 命令面板 9.3 Track View-Curve Editor (轨迹视图-曲线编辑器) 9.4 约束动画 9.5 动画控制器 9.6 修改参数创建动画 9.7 使用摄影机创建动画 思考与练习第十章 后期制作 10.1 渲染 10.2 Render Scene (渲染场景) 对话框 10.3 mental ray渲染器 10.4 Environment and Effects (环境和效果) 10.5 场景特效 10.6 Video Post (视频合成) 10.7 预演动画 10.8 Merge (合并) 文件 10.9 Merge Animation (合并动画) 思考与练习第十一章 reactor (反应器) 动力学对象与动画 11.1 Create Rigid Body Collection (创建刚体类对象) 11.2 Create Cloth Collection (创建布料类对象) 11.3 Create Soft Body Collection (创建柔体类对象) 11.4 Create Rope Collection (创建绳索类对象) 11.5 Deforming Mesh Collection (变形网络类对象) 11.6 创建Plane (平面) 11.7 创建Spring (弹簧) 11.8 创建Linear Dashpot (直线缓冲器) 11.9 创建Angular Dashpot (角度缓冲器) 11.10 创建Motor (发动机) 11.11 创建Wind (风) 11.12 创建Toy Car (玩具汽车) 11.13 创建Fracture (破碎) 11.14 创建Water (水) 11.15 Constraint Solver (约束解算) 11.16 创建Rag Doll Constraint (Rag Doll约束器) 11.17 创建Hinge Constraint (枢轴约束器) 思考与练习第十二章 粒子系统与动画 12.1 Spray (喷射) 12.2 Snow (雪) 12.3 Blizzard (暴风雪) 12.4 PCloud (粒子云) 12.5 PArray (粒子阵列) 12.6 Super Spray (超级喷射) 12.7 PF Source (粒子流源) 思考与练习第十三章 空间扭曲与动画 13.1 概述 13.2 Focces (力) 空间扭曲 13.3 Deflectors (导向器) 空间扭曲 13.4 Geometric/Deformable (几何/可变形) 空间扭曲 13.5 Modifier-Based (基于修改器) 空间扭曲 思考与练习第十四章 二足角色动画 14.1 创建二足角色 14.2 足迹动画 14.3 创建二足角色复杂动画 14.4 Bones (骨骼) 思考与练习

<<3ds max7教程>>

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>