第一图书网, tushu007.com

<<三维设计教程与上机实训3ds max >>

图书基本信息

书名：<<三维设计教程与上机实训3ds max 7>>

13位ISBN编号：9787111168416

10位ISBN编号：7111168410

出版时间：2005-9

出版时间：机械工业出版社

作者：贾甦燕　梁计锋

页数：346

字数：557000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了3ds max 7的知识体系。
全书共分15章，内容涵盖了3ds max 7概述、常用基本操作、创建基础物体、创建建筑对象、基础物体的修改、二维图形建模、创建合成物体、NURBS高级建模、制作材质、使用贴图、灯光与摄像机、环境和特殊效果、动画制作初步、粒子系统和空间变形以及渲染、后期合成等。
本书最大的特色在于内容翔实、丰富、小示例大制作相结合，具有很强的针对性和实用性，力求通过有限的篇幅，传授尽可能多的知识。
本书适用于初、中级3ds max用户，同时也可用作高校相关专业师生和培训班的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<三维设计教程与上机实训3ds max >>

书籍目录

丛书序前言第1章 初识3ds max 7 1.1 3ds max 7的运行环境及安装启动 1.1.1 3ds max 7的系统要求 1.1.2 3ds max 7的安装 1.1.3 3ds max 7的启动与激活 1.2 3ds max 7的新特点 1.2.1 新增建模功能 1.2.2 新增材质/贴图功能 1.2.3 新幸运国画功能 1.2.4 新增渲染功能 1.2.5 一般工作流程改进 1.3 认识3ds max 7的工作界面 1.3.1 3ds max 7总体界面 1.3.2 菜单栏 1.3.3 工具栏 1.3.4 命令面板 1.3.5 视图 1.3.6 视图导航控制 1.3.7 脚本输入与信息提示区 1.3.8 动画控制区 1.4 使用3ds max 7工作的一般流程 1.4.1 明确工作目标 1.4.2 创建模型 1.4.3 添加场景 1.4.4 赋予材质 1.4.5 添加摄像机与灯光 1.4.6 添加环境效果 1.4.7 制作动画 1.4.8 渲染输出 1.5 总结提高 1.6 本章习题第2章 常用基本操作 2.1 选择对象 2.1.1 使用单击选择 2.1.2 使用区域选择 2.1.3 根据名称选择 2.1.4 命名选择集 2.1.5 编辑命名选择集 2.1.6 通过主菜单选择对象 2.2 变换对象 2.2.1 参考坐标系 2.2.2 移动对象 2.2.3 旋转对象 2.2.4 缩放对象 2.3 复制对象 2.3.1 键盘复制 2.3.2 快照复制 2.3.3 间隔复制 2.3.4 镜像复制 2.3.5 阵列复制 2.4 对齐对象 2.4.1 对齐 2.4.2 快速对齐 2.4.3 法线对齐 2.4.4 放置高光 2.4.5 对齐摄像机 2.4.6 对齐到视图 2.5 总结提高 2.6 本章习题第3章 创建基础物体 3.1 标准基本体 3.1.1 长方体的创建 3.1.2 圆锥体的创建 3.1.3 球体的创建 3.1.4 几何球体的创建 3.1.5 圆柱体的创建 3.1.6 管状体的创建 3.1.7 圆环的创建 3.1.8 四棱锥的创建 3.1.9 茶壶的创建 3.1.10 平面的创建 3.2 扩展基本体 3.2.1 异面体的创建 3.2.2 环形结的创建 3.2.3 切角长方体的创建 3.2.4 切角圆柱体的创建 3.2.5 油罐的创建 3.2.6 胶囊的创建 3.2.7 纺锤的创建 3.2.8 L-Ext与C-Ext的创建 3.2.9 球棱柱的创建 3.2.10 环形波的创建 3.2.11 棱注的创建 3.2.12 软管的创建 3.3 上机实训：简易平板车 3.4 总结提高 3.5 本章习题第4章 创建建筑对象 4.1 门的创建 4.1.1 枢轴门的创建 4.1.2 推拉门的创建 4.1.3 折叠门的创建 4.2 窗户的创建 4.2.1 遮蓬式窗的创建 4.2.2 平开式窗口的创建 4.2.3 固定式窗口的创建 4.2.4 旋开式窗口的创建 4.2.5 伸出式窗口的创建 4.2.6 推拉式窗口的创建 4.3 AEC扩展对象的创建 4.3.1 植物的创建 4.3.2 栏杆的创建 4.3.3 墙的创建 4.4 楼梯的创建 4.4.1 L型楼梯的创建 4.4.2 U型楼梯的创建 4.4.3 直线楼梯的创建 4.4.4 螺旋楼梯的创建 4.5 上机实训：小屋 4.6 总结提高 4.7 本章习题第5章 基础物体的修改第6章 二维图形建模第7章 创建合成物体第8章 NURBS高级建模第9章 制作材质第10章 使用贴图第11章 灯光与摄像机第12章 环境和特殊效果第13章 动画制作初步第14章 粒子系统和空间变形第15章 渲染及后期合成附录A 常用3ds max快捷键附录B 习题答案

第一图书网, tushu007.com

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