

<<3ds max7标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7标准教程>>

13位ISBN编号：9787115135568

10位ISBN编号：7115135568

出版时间：2005-7

出版单位：人民邮电出版社

作者：黄心渊

页数：383

字数：601000

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标准教程>>

### 内容概要

本书是autodesk多媒体分公司discreet独家授权出版的3ds max 7认证培训系列教材之一，是discreet授权培训中心3ds max 7的标准培训教材。

全书共有14章，分为7个部分。

前3章为第1部分，主要介绍了3ds max的基本操作。

这一部分较为详细地介绍了3ds max 7的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象工作以及如何如何进行变换。

第4、5章为第2部分，主要是关于基本动画的内容，讲述了关键帧动画技术、轨迹视图（Track View）和动画控制器。

第3部分为第6、7、8章，是关于建模的内容，较为详细地讲述了二维图形建模、编辑修改器和复合对象以及多边形建模技术。

第4部分为第9、10章，是关于材质的内容，较为详细地讨论了3ds max 7的基本材质和贴图材质。

第5部分为11、12章，较为详细地介绍了灯光、摄像机和渲染等内容。

第13章为第6部分，主要介绍了3ds max的Reactor反应控制器系统。

第14章为本书内容的第7部分，在这一章中以两个综合实例进一步说明了在3ds max中的具体动画设计过程。

本书由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3ds max 7的培训大纲编著，图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的电脑动画教材，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。

本书光盘包含书中全部实例所需要的场景文件和贴图，并附有近年来国内外一些优秀的3ds max作品，可以作为读者学习的参考。

## 书籍目录

第1章 3ds max 7的用户界面 1.1 用户界面 1.1.1 界面的布局 1.1.2 熟悉3ds max的用户界面 1.1.3 单击左键和右键 1.2 视口大小、布局和显示方式 1.2.1 改变视口的大小 1.2.2 改变视口的布局 1.2.3 改变视口 1.2.4 视口的明暗显示 1.2.5 视口的改变应用举例 1.3 菜单栏应用举例 1.4 工具栏 (Toolbars) 1.5 命令面板 1.6 对话框 1.7 状态区域和提示行 1.8 动画控制 1.9 视口导航控制按钮 1.10 小结 1.11 习题第2章 使用文件和对象工作 2.1 打开文件和保存文件 2.1.1 Save File As对话框 2.1.2 保存场景 (Holding) 和恢复保存的场景 (Fetching) 2.1.3 合并 (Merge) 文件 2.1.4 外部参考对象和场景 (Xref) 2.1.5 资源浏览器 (Asset Browser) 2.1.6 单位 (Units) 2.2 创建对象和修改对象 2.2.1 原始几何体 (Primitives) 2.2.2 修改原始几何体 2.3 编辑修改器堆栈的显示 2.3.1 编辑修改器列表 2.3.2 应用编辑修改器 2.4 对象的选择 2.4.1 选择一个对象 2.4.2 选择多个对象 2.4.3 根据名称来选择 2.4.4 锁定选择的对象 2.5 选择集 (Selection Sets) 和组 (Group) 2.5.1 选择集 2.5.2 组 (Groups) 2.6 小结 2.7 习题第3章 对象的变换 3.1 变换 (Transform) 3.1.1 变换轴 3.1.2 变换的键盘输入 3.1.3 变换应用举例一：使用变换来安排对象 3.1.4 变换应用举例二：使用"选择并操纵"按钮 3.2 克隆对象 3.3 对象的捕捉 3.3.1 绘图图中的捕捉 3.3.2 增量捕捉 3.3.3 使用捕捉变换对象 3.4 变换坐标系 3.4.1 改变坐标系 3.4.2 世界坐标系 3.4.3 屏幕坐标系 3.4.4 视图坐标系 3.4.5 局部坐标系 3.4.6 其他坐标系 3.4.7 变换和变换坐标系 3.4.8 变换中心 3.4.9 拾取坐标系 3.5 其他变换方法 3.5.1 对齐 (Align) 对话框 3.5.2 镜像 (Mirror) 对话框 3.5.3 阵列 (Array) 对话框 3.6 小结 3.7 习题第4章 基本动画技术和Track View第5章 动画和动画控制器第6章 二维图形建模第7章 编辑修改器和复合对象第8章 多边形建模第9章 材质编辑器第10章 创建贴图材质第11章 灯光第12章 摄像机和渲染第13章 Reactor动力学系统第14章 综合练习

## <<3ds max7标准教程>>

### 编辑推荐

本书图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的电脑动画教材，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。且书中所附光盘包含书中全部实例所需要的场景文件和贴图，并附有近年来国内外一些优秀的3dsmax作品，可以作为读者学习的参考。

<<3ds max7标准教程>>

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>