

<<3ds max 7中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115148452

10位ISBN编号：7115148457

出版时间：2006-7

出版单位：人民邮电

作者：詹翔

页数：242

字数：378000

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中文版基础教程>>

内容概要

3ds max是功能强大的三维设计软件，它在影视动画及广告制作、计算机游戏开发、建筑装潢与设计、机械设计与制造、军事科技、多媒体教学以及动态仿真等领域都有着非常广泛的应用。

本书以三维制作为主线，全面介绍3ds max 7的二维、三维建模过程及编辑修改方法，放样物体的制作及编辑修改，材质的制作和应用，灯光和相机特效的作用方法及粒子效果的应用，动画控制器、合成及视频后处理等内容。

书中全部的制作实例都有详尽的操作步骤，内容侧重于操作方法，重点培养学生的实际操作能力，并且在各章均设有练习题和上机操作，使学生能够巩固本章中所学的知识与操作技巧。

本书既可作为中等职业学校“三维制作”课程的教材，又可作为3ds max 7初学者的自学参考书。

<<3ds max 7中文版基础教程>>

书籍目录

第1章 3ds max 7基础知识	11.1 3ds max 7概述	11.1.1 3ds max的发展史	11.1.2 3ds max 7的应用
领域划分	21.1.3 3ds max 7的系统要求	21.2 启动、退出3ds max 7系统及工作界面简介	31.2.1 启动3ds max 7系统
31.2.2 3ds max 7的工作界面划分	41.2.3 创建并保存新场景	51.2.4 打开并修改旧场景	61.2.5 退出3ds max 7系统
71.3 小结	81.4 习题	8第2章 3ds max 7的基本操作	92.1 笛卡尔空间与视图
92.2 界面操作及视图控制	102.3 坐标系与物体变动套框	142.4 物体变动修改	162.5 上机操作
202.6 小结	212.7 习题	22第3章 创建三维几何物体	233.1 创建标准基本体
233.1.1 修改物体的原始参数	243.1.2 自动网格的应用	253.1.3 其他标准基本体	263.2 创建扩展基本体
293.3 扩展基本体综合案例	323.4 复制工具	353.4.1 克隆复制	353.4.2 镜像复制
363.4.3 阵列复制	373.4.4 综合案例——制作DNA分子链	393.5 对齐与捕捉工具	393.5.1 对齐
403.5.2 三维网格捕捉	413.6 物体成组操作	433.7 上机操作(一)——制作卡通人物头像	443.8 上机操作(二)——搭建走廊场景
463.9 小结	473.10 习题	47第4章 常用建筑构件建模	494.1 楼梯的创建
494.1.1 创建螺旋楼梯	494.1.2 修改楼梯的形态	504.1.3 创建其他形态的楼梯	514.2 栏杆的创建
524.2.1 创建栏杆	524.2.2 修改栏杆形态	534.3 墙的创建	544.3.1 创建墙体
544.3.2 修改墙的形态	554.4 门的创建	584.4.1 创建门	584.4.2 修改门的形态
594.5 窗的创建	604.6 植物的创建	624.6.1 创建植物	624.6.2 修改植物形态
634.7 综合案例——创建林间村舍	644.8 上机操作——制作大树下的小屋场景	684.9 小结	704.10 习题
70第5章 标准修改器	715.1 修改器堆栈的使用方法	715.2 【锥化】修改器与【扭曲】修改器	735.2.1 【锥化】修改器
745.2.2 【扭曲】修改器	765.3 【晶格】修改器	785.4 【FFD】修改器	805.5 【编辑多边形】修改器
835.6 三维布尔运算	875.7 上机操作(一)——制作扭曲的柱子	905.8 上机操作(二)——制作罗马柱	925.9 小结
935.10 习题	94第6章 2D转3D建模方法	956.1 二维画线功能	956.1.1 线
966.1.2 文本	1016.2 【编辑样条线】修改器	1036.2.1 二维布尔运算	1036.2.2 修剪与延伸
1066.3 【挤出】修改器	1076.4 【倒角】修改器	1086.5 【壳】修改器	1106.6 【车削】修改器
1126.7 【放样】修改器	1156.8 上机操作(一)——制作相框	1186.9 上机操作(二)——制作收拢的窗帘	1196.10 小结
1226.11 习题	122第7章 灯光和摄影机	1237.1 标准灯光	1237.1.1 标准灯光的使用方法
1247.1.2 标准灯的阴影	1247.1.3 体积光特效	1277.2 摄影机	1297.2.1 摄影机的使用方法
1297.2.2 摄影机景深特效	1317.3 环境及其特效	1337.3.1 雾效及环境背景	1347.3.2 火焰特效
1367.4 上机操作(一)——制作体积光	1377.5 上机操作(二)——制作雾效	1387.6 上机操作(三)——制作火焰	1387.7 小结
1407.8 习题	140第8章 3ds max 7的材质应用	1418.1 基础材质的使用	1418.2 贴图训练
1428.2.1 指定材质和默认的贴图坐标	1438.2.2 材质贴图的重复、平移和旋转	1448.2.3 UVW贴图坐标	1458.2.4 其他类型的贴图坐标
1468.3 基础材质	1498.3.1 漫反射色及高光效果	1508.3.2 线框材质	1518.3.3 黑色金属材质
1518.3.4 透明玻璃材质	1528.4 程序贴图	1538.5 【凹凸】贴图通道	1568.6 【反射】贴图通道
1578.6.1 伪反射	1578.6.2 环境反射	1588.6.3 镜面反射	1598.6.4 光线跟踪反射
1618.7 【多维/子对象】材质	1628.8 上机操作——制作镜面反射效果	1648.9 小结	1658.10 习题
166第9章 动画与粒子系统	1679.1 三维动画制作原理及流程	1679.1.1 三维动画制作原理	1679.1.2 三维动画制作流程
1689.2 基础动画入门	1699.2.1 制作海面动画	1699.2.2 制作雪景动画	1709.2.3 制作UFO动画
1719.3 动画制作与调节	1729.3.1 制作原地跳动的弹簧	1739.3.2 修改关键点	1749.3.3 修改运动轨迹曲线
1759.3.4 建立路径和虚拟物体	1779.3.5 指定路径约束功能	1789.4 粒子系统	1819.4.1 制作微粒及水泡
1819.4.2 制作波浪效果	1849.4.3 制作鱼群游动效果	1849.5 上机操作(一)——制作撞球动画	1869.6 上机操作(二)——制作弹跳球动画
1889.7 上机操作(三)——制作飘动的喷射粒子	1909.8 小结	1919.9 习题	191第10章 渲染系统
19310.1 常用渲染工具	19310.2 默认【扫描线】渲染器	19410.3 【mental ray】渲染器	19810.3.1 【mental ray】渲染器基本使用方法
19910.3.2 【采样质量】面板	20010.3.3 【mental ray】的反射与折射效果	20110.3.4 聚光及全局照明效果	20310.3.5 区域灯光常用参数解释
20610.4 上机操作	20910.5 小结	21010.6 习题	210第11章 三维建筑效果图综合实例
21111.1			

<<3ds max 7中文版基础教程>>

搭建场景并赋材质 21111.2 摄影机取景与构图 21811.3 标准灯光布光方法 22011.4 渲染成图及后期处理 22111.5 小结 225第12章 三维动画综合实例 22712.1 制作流程以及最终效果 22712.2 搭建巨石阵场景 22812.3 添加灯光和环境 23112.3.1 添加摄影机 23112.3.2 添加背景及灯光 23212.4 创建粒子和光柱动画 23312.4.1 创建粒子动画 23312.4.2 创建光柱物体及动画 23412.5 视频特效 23512.5.1 【镜头效果高光】特效 23512.5.2 【镜头效果光晕】特效 23712.5.3 【镜头效果光斑】特效 23912.6 小结 241

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>