

## <<3ds max 7中文版三维动画制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版三维动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787115148841

10位ISBN编号：7115148848

出版时间：2006-6

出版单位：人民邮电

作者：马凌云，贺洪义，

页数：326

字数：512000

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中文版三维动画制作>>

### 内容概要

本书以任务驱动式的教学方法，通过详细的知识点剖析和大量的案例介绍三维设计软件3ds max 7的使用方法与技巧。

全书共分13章，主要内容包括3ds max 7中文版简介、控制工具的使用、简单几何形体的绘制、平面图形的创建与修改、三维物体的创建与编辑、建筑造型、复合对象和NURBS高级建模、材质和贴图、灯光和摄像机的应用、简单动画的制作、正向运动与反向运动，以及粒子和特效等。

本书结构清晰，注重方法与技巧，书中的每一章分为“本章任务”、“知识剖析”、“操作案例”、“归纳总结”和“上机练习与习题”5个部分，通过系统的讲解和生动的实践，帮助读者尽快掌握相关的知识点。

本书适合高等院校相关专业和计算机职业教育院校作为三维动画制作课程的教材，也可供3ds max的初学者自学和参考。

# <<3ds max 7中文版三维动画制作>>

## 书籍目录

第1章 初识3ds max 7中文版	11.1 知识剖析	11.1.1 3ds max 7中文版软件介绍	11.1.2 快速启动和退出3ds max 7中文版	51.1.3 有效管理3ds max 7中文版的工作界面	61.1.4 轻松体验3ds max 7中文版场景的基本操作	91.2 操作案例	131.2.1 创建简单几何体——长方体	131.2.2 实战练习——电脑桌	161.3 归纳总结	191.3.1 重点	201.3.2 难点	201.4 上机练习与习题	201.4.1 理论习题	201.4.2 上机练习
第2章 控制工具	222.1 知识剖析	222.1.1 主工具栏命令	222.1.2 杂项工具栏命令	352.1.3 浮动工具栏命令	372.2 操作案例	412.2.1 创建手表造型	412.2.2 制作指针动画	452.3 归纳总结	462.3.1 重点	462.3.2 难点	462.4 上机练习与习题	472.4.1 理论习题	472.4.2 上机练习	48
第3章 简单几何形体的绘制	493.1 知识剖析	493.1.1 标准基本体的创建及编辑	493.1.2 扩展基本体的创建及编辑	553.2 操作案例	573.2.1 组合书柜造型	573.2.2 创建简单室内效果图——书房	613.3 归纳总结	653.3.1 重点	653.3.2 难点	663.4 上机练习与习题	663.4.1 理论习题	663.4.2 上机练习	67	
第4章 创建并修改平面图形	684.1 知识剖析	684.1.1 平面图形的创建及编辑	684.1.2 编辑样条线	744.1.3 初识放样造型	834.2 操作案例	844.2.1 根据已有户型图绘制墙体截面	844.2.2 创建简单沙发造型	874.3 归纳总结	904.3.1 重点	904.3.2 难点	904.4 上机练习与习题	914.4.1 理论习题	914.4.2 上机练习	91
第5章 创建三维对象	935.1 知识剖析	935.1.1 用修改器命令创建三维物体	935.1.2 放样生成三维物体	995.1.3 放样物体的修改	1045.2 操作案例	1115.2.1 水晶大吊灯	1115.2.2 花开动画	1195.3 归纳总结	1215.3.1 重点	1215.3.2 难点	1215.4 上机练习与习题	1225.4.1 理论习题	1225.4.2 上机练习	122
第6章 建筑造型	1236.1 知识剖析	1236.1.1 AEC扩展	1236.1.2 参数化楼梯	1286.1.3 参数化门	1306.1.4 参数化窗	1326.2 操作案例	1336.2.1 制作房屋造型	1346.2.2 设置环境	1416.3 归纳总结	1426.3.1 重点	1436.3.2 难点	1436.4 上机练习与习题	1436.4.1 理论习题	1436.4.2 上机练习
第7章 复合对象和NURBS高级建模	1457.1 知识剖析	1457.1.1 复合对象	1457.1.2 NURBS建模	1547.2 操作案例	1597.2.1 NURBS曲线创建花瓶造型	1597.2.2 创建空调造型	1607.3 归纳总结	1657.3.1 重点	1657.3.2 难点	1657.4 上机练习与习题	1657.4.1 理论习题	1657.4.2 上机练习	166	
第8章 三维对象的编辑	1678.1 知识剖析	1678.1.1 修改面板简介	1678.1.2 常用修改命令	1698.1.3 编辑网格	1778.1.4 3ds max 7多边形新功能	1838.2 操作案例	1868.2.1 制作浴缸造型	1868.2.2 制作立柱造型	1878.3 归纳总结	1898.3.1 重点	1898.3.2 难点	1898.4 上机练习与习题	1898.4.1 理论习题	1898.4.2 上机练习
第9章 材质和贴图	1919.1 知识剖析	1919.1.1 了解材质编辑器	1919.1.2 编辑物体的基本质感	1969.1.3 物体的贴图训练	2009.1.4 3ds max 7中的贴图方式	2079.1.5 特殊材质类型	2189.1.6 材质动画	2219.2 操作案例	2219.2.1 编辑不同物体的材质	2229.2.2 设置背景图像	2259.3 归纳总结	2259.3.1 重点	2269.3.2 难点	2269.4 上机练习与习题
第10章 灯光和摄影机	22810.1 知识剖析	22810.1.1 标准灯光的应用	22810.1.2 光度学灯光	23410.1.3 设置灯光特效和动画	23510.1.4 摄影机	23710.1.5 设置摄影机动画	24110.1.6 环境设定	24310.2 操作案例	24610.2.1 架设摄影机	24610.2.2 架设灯光	24710.2.3 渲染场景	25110.3 归纳总结	25210.3.1 重点	25210.3.2 难点
第11章 制作简单动画	25310.4 上机练习与习题	25310.4.1 理论习题	25310.4.2 上机练习	254第11章 制作简单动画	25511.1 知识剖析	25511.1.1 动画的基本概念	25511.1.2 使用【运动】面板	25711.1.3 使用轨迹视图创建动画	26311.2 操作案例	27011.2.1 制作推动器动画	27011.2.2 制作弹球动画	27111.2.3 制作挡臂动画	27311.2.4 给动画添加声音	27411.3 归纳总结
第12章 正向运动与反向运动	27411.3.1 重点	27411.3.2 难点	27411.4 上机练习与习题	27511.4.1 理论习题	27511.4.2 上机练习	275第12章 正向运动与反向运动	27712.1 知识剖析	27712.1.1 【层次】命令面板	27712.1.2 设置链接动画	28112.1.3 骨骼	28512.2 操作案例	28612.2.1 弹球	28612.2.2 飞机	28712.3 归纳总结
第13章 粒子和特效	28912.3.1 重点	28912.3.2 难点	28912.4 上机练习与习题	28912.4.1 理论习题	28912.4.2 上机练习	290第13章 粒子和特效	29113.1 知识剖析	29113.1.1 粒子系统	29113.1.2 空间扭曲物体	29913.1.3 特殊效果和后期处理	30213.1.4 渲染输出和场景合成	30913.2 操作案例	31413.2.1 气泡	31413.2.2

## <<3ds max 7中文版三维动画制作>>

行星大爆炸 31513.3 归纳总结 31813.3.1 重点 31813.3.2 难点 31813.4 上机练习与习题  
31913.4.1 理论习题 31913.4.2 上机练习 319附录 习题参考答案 321

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>