

<<中文版3ds max7基础培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max7基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115150820

10位ISBN编号：7115150826

出版时间：2006-8

出版时间：人民邮电

作者：导向科技

页数：262

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>

<<中文版3ds max7基础培训教程>>

内容概要

《中文版3ds max7基础培训教程（附光盘）》是《零点起飞电脑培训学校》丛书之一，主要内容包括 3ds max 7 的基础知识、文件的基本操作。对象的基本操作、三维物体的创建与修改、二维图形的创建与修改、高级建模、材质与贴图、灯光的应用、摄影机的应用、渲染技术、环境控制、效果图后期处理、室内场景综合练习和室外场景综合练习等知识。

《中文版3ds max7基础培训教程（附光盘）》结构清晰、内容翔实、实例丰富、图文并茂。每课均以课前导读、课堂讲解、上机实战、课后练习的结构进行讲述。课前导读指出了每课课堂讲解内容的基础、重点、难点及学习方法，便于指导读者自学；课堂讲解详细讲解了短课知识点。方便教师讲授；上机实战紧密结合课堂讲解内容给出实例。指导读者边学边用；课后练习结合每课内一给出填空题、判断题、选择题、问答题及上机操作题通过练习，读者可以达到巩固每课知识的目的。

《中文版3ds max7基础培训教程（附光盘）》定位于 3ds max 初学者，可作为大、中专院校和各类 3ds max 电脑培训班的培训教材，也可供从事三维造型、景观园林设计、室内外效果图制作人员和三维爱好者参考。

<<中文版3ds max7基础培训教程>>

书籍目录

第1课 初识3ds max 7 11.1 课堂讲解 11.1.1 3ds max 7及其应用领域 11.1.2 3ds max 7的工作流程 21 设置场景 22 建立对象模型 23 使用材质 34 放置灯光和摄影机 35 设置场景动画 36 渲染场景 31.1.3 3ds max 7的安装 31.1.4 认识3ds max 7的工作界面 41 菜单栏 52 工具栏 53 命令面板 54 状态栏 55 视图区 51.1.5 布置视图 61 在视图中观察物体 62 设置视图显示方式 63 利用工具调整视图 84 设置视图显示模式 101.2 上机实战 121.3 课后练习 14第2课 文件的基本操作 152.1 课堂讲解 152.1.1 新建场景 152.1.2 打开文件 161 通过菜单打开 162 直接打开 163 拖动打开 162.1.3 保存文件 161 直接保存 172 另存为 173 保存副本为 172.1.4 保存对象 181 保存选定对象 182 暂存与取回对象 182.1.5 重置场景 182.1.6 合并文件 192.1.7 导入和导出场景 201 导入场景 212 导出场景 212.1.8 自定义操作 211 自定义组合键 212 自定义颜色 223 设置单位 234 配置视图 242.2 上机实战 252.3 课后练习 27第3课 对象的基本操作 293.1 课堂讲解 293.1.1 对象的选择 291 用命令按钮进行选择 292 选择方式 303 区域选择 304 根据对象名称选择 335 根据对象颜色选择 336 根据对象材质选择 337 根据选择集选择 343.1.2 对象的移动、旋转与缩放 341 对象的移动 342 对象的旋转 353 对象的缩放 363.1.3 对象的克隆、对齐、镜像与阵列 361 对象的克隆 362 对象的对齐 373 对象的镜像 384 对象的阵列 393.1.4 对象的成组 411 创建组 412 解散组 413 打开组 424 关闭组 425 附加组 426 分离组 427 炸开组 423.1.5 对象的隐藏与冻结 421 对象隐藏 422 对象冻结 433.1.6 捕捉对象 441 绘图捕捉 442 角度捕捉 453 百分比捕捉 453.1.7 对象坐标系的改变 451 改变参考坐标系 462 变换坐标中心 473 拾取坐标系 483.2 上机实战 483.3 课后练习 51第4课 三维物体的创建与修改 554.1 课堂讲解 554.1.1 创建标准基本体 551 “创建”命令面板 552 基本体创建的过程 553 创建长方体 564 创建球体 565 创建圆柱体 576 创建圆环 587 创建茶壶 598 创建圆锥体 599 创建管状体 6010 创建四棱锥 6111 创建平面 614.1.2 创建扩展基本体 611 创建异面体 622 创建切角长方体 633 创建油罐 634 创建纺锤体 645 创建球棱柱 646 创建环形波 657 创建棱柱 658 创建环形结 669 创建切角圆柱体 6710 创建胶囊 6711 创建L形延伸物 6712 创建C形延伸物 6813 创建软管 694.1.3 修改三维模型 691 三维模型修改的方法 692 了解修改器堆栈 694.1.4 常用三维模型修改器 701 弯曲修改器 702 扭曲修改器 713 锥化修改器 714 噪波修改器 725 “FFD(长方体)”修改器 724.1.5 编辑网格 731 认识“编辑网格”修改器 732 软选择的应用 743 编辑“顶点”次物体 754 编辑“边”次物体 765 编辑“面/多边形”次物体 764.2 上机实战 784.3 课后练习 83第5课 二维图形的创建与修改 855.1 课堂讲解 855.1.1 认识二维图形 851 二维图形的分类 862 二维图形的组成 865.1.2 二维图形的创建 871 创建线 872 创建矩形 883 创建圆 884 创建椭圆 895 创建弧 906 创建圆环 907 创建多边形 918 创建星形 929 创建文本 9310 创建螺旋线 9411 创建截面 955.1.3 样条线的编辑 961 将二维图形转换成可编辑样条线 962 可渲染样条线 973 样条线的插值设置 994 编辑顶点 995 编辑线段 1026 编辑样条线 1045.1.4 将二维对象转换成三维对象 1061 挤出修改器 1072 车削修改器 1083 倒角修改器 1094 倒角剖面修改器 1125.2 上机实战 1135.3 课后练习 120第6课 高级建模 1236.1 课堂讲解 1236.1.1 连接运算 1231 物体内部的连接运算 1242 多个物体间的连接运算 1243 连接运算参数控制 1266.1.2 图形合并运算 1271 图形合并运算工作原理 1272 图形合并运算操作过程 1276.1.3 布尔运算 1291 认识布尔运算 1292 了解布尔运算的类型 1293 认识布尔运算的卷展栏 1306.1.4 放样运算 1311 认识放样 1312 单截面放样 1313 多截面放样 1326.2 上机实战 1336.3 课后练习 138第7课 材质与贴图 1397.1 课堂讲解 1397.1.1 认识材质编辑器 1401 材质编辑器的布局 1402 材质编辑器的基本操作 1427.1.2 常用材质 1431 标准材质 1432 光线跟踪材质 1473 混合材质 1504 多维/子对象材质 1515 高级照明覆盖材质 1536 建筑材质 1557.1.3 贴图 1561 材质与贴图的关系 1572 位图贴图 1573 常用程序贴图 1587.1.4 贴图通道 1611 “环境光颜色”贴图通道 1612 “漫反射颜色”贴图通道 1623 “高光颜色”贴图通道 1624 “高光级别”贴图通道 1625 “光泽度”贴图通道 1636 “自发光”贴图通道 1637 “不透明度”贴图通道 1638 “凹凸”贴图通道 1639 “过滤色”贴图通道 16310 “反射”贴图通道 16411 “折射”贴图通道 16412 “置换”贴图通道 1647.1.5 贴图坐标 1641 “平面”贴图坐标 1652 “柱形”贴图坐标 1653 “球形”贴图坐标 1654 “收缩包裹”贴图坐标 1655 “长方体”贴图坐标 1656 “面”贴图坐标 1657 “XYZ到UVW”贴图坐标 1667.2 上机实战 1677.2.1 金属材质 1677.2.2 玻璃材质 1687.2.3 水材质 1707.3 课后练习 172第8课 灯光的应用 1758.1 课堂讲解 1758.1.1 灯光与三维场景 1758.1.2 标准灯光 1761 标准灯光的分类 1762 设置灯光照射强度 1773 设置灯光照射颜色 1774 设置灯光照射范围 1775 灯光与阴影 1798.1.3 场景布光 1801 三点布光法 1802 区域照明法 1818.2 上机实战 1818.3 课后练习 183第9课

<<中文版3ds max7基础培训教程>>

摄影机的应用 1859.1 课堂讲解 1859.1.1 摄影机与三维场景 1859.1.2 摄影机的分类 1861 目标摄影机 1862 自由摄影机 1879.1.3 摄影机的调整 1871 参数调整 1872 手动调整 1899.2 上机实战 1919.3 课后练习 192
第10课 渲染技术 19510.1 课堂讲解 19510.1.1 渲染基础知识 1951 渲染概念 1952 渲染方式 1953 渲染视图类型 19610.1.2 渲染参数控制 1981 “公用”面板 1992 “渲染器”面板 20110.1.3 高级渲染技术 2031 光跟踪器 2032 光能传递 20510.2 上机实战 20710.3 课后练习 209第11课 环境控制 21111.1 课堂讲解 21111.1.1 认识环境 21111.1.2 环境控制面板 2121 “公用参数”卷展栏 2122 “曝光控制”卷展栏 2123 “大气”卷展栏 21311.1.3 雾效 21411.1.4 体积雾 21511.1.5 体积光 21611.1.6 火焰 21811.2 上机实战 21911.3 课后练习 221
第12课 效果图后期处理 22312.1 课堂讲解 22312.1.1 后期处理与效果图表现 22312.1.2 选区的创建 2241 多边形套索工具 2242 魔棒工具 22412.1.3 常用修改工具 2251 修复工具 2252 修补工具 2253 减淡工具 2254 加深工具 2255 锐化工具 22512.1.4 常用色彩调整命令 2251 “色阶”命令 2262 “色相/饱和度”命令 2263 “色彩平衡”命令 2264 “曲线”命令 22712.2 上机实战 22812.3 课后练习 231第13课 现代家居——工作区 23313.1 课堂讲解 23313.1.1 实例目标 23313.1.2 实例分析 23313.2 上机实战 23413.2.1 创建主体模型 23413.2.2 完善模型 24213.2.3 场景布光 24413.2.4 渲染输出 24613.2.5 后期处理 24713.3 课后练习 250第14课 现代建筑——办公楼 25114.1 课堂讲解 25114.1.1 实例目标 25114.1.2 实例分析 25114.2 上机实战 25214.2.1 制作材质 25214.2.2 场景布光 25614.2.3 渲染输出 25814.2.4 后期处理 25914.3 课后练习 262

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>