第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds max 7实用培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 7实用培训教程>>

13位ISBN编号：9787302104506

10位ISBN编号：7302104506

出版时间：2005-2

出版时间：清华大学出版社

作者：张灶法

页数：315

字数：524000

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

<<中文版3ds max 7实用培训教程>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的面向中国用户的新一代三维动画制作软件——3ds max 7的使用方法和操作技巧。
全书共分15章，分别介绍了中文版3ds max 7的用户界面、各种设计概念、对象的基本操作、创建简单的平面对象、创建三维参数几何体、放样建模、NURBS建模、创建简单的三维动画、布置场景灯光效果、为动画添加摄影机、空间扭曲与环境效果、粒子系统与空间扭曲、编辑与应用材质、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。
本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds max 7的用户使用，也可作为各类大专院校相关专业的教材，以及动画设计培训班的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds max 7实用培训教程>>

书籍目录

第1章 认识中文版3ds max 7 1.1 中文版3ds max 7新增功能简介 1.2 认识3ds max的工作界面 1.2.1 工作窗口概览 1.2.2 菜单栏与工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 窗口控制区域 1.2.5 捕捉选项与窗口导航控制 1.3 自定义工作界面 1.3.1 自定义工具栏 1.3.2 自定义命令面板 1.3.3 自定义窗口视图布局 1.3.4 自定义键盘快捷键 1.4 练习与上机操作 1.4.1 填空题 1.4.2 选择题 1.4.3 上机操作第2章 了解3ds max 7的各种设计概念 2.1 对象的概念 2.1.1 面向对象性 2.1.2 对象的参数化 2.1.3 对象的合成 2.1.4 主对象与次对象 2.1.5 对象属性和对象数据流 2.2 创建与修改的概念 2.2.1 建模概念 2.2.2 编辑修改器 2.2.3 修改器堆栈 2.2.4 空间扭曲 2.2.5 布尔运算 2.3 材质与贴图的概念 2.3.1 材质编辑器 2.3.2 基础材质 2.3.3 贴图类型 2.3.4 贴图坐标 2.3.5 位图格式 2.3.6 复合材质 2.4 层级的概念 2.4.1 对象的层级结构 2.4.2 材质贴图的层级结构 2.5 动画的概念 2.5.1 动画制作的时间 2.5.2 关键帧 2.5.3 动画控制器 2.5.4 虚拟对象 2.5.5 正向运动 2.5.6 反向运动 2.6 练习与上机操作 2.6.1 填空题 2.6.2 选择题 2.6.3 上机操作第3章 对象的基本操作 3.1 进一步认识对象 3.1.1 参数化对象 3.1.2 组合对象 3.1.3 次对象 3.2 对象的选择操作 3.2.1 使用鼠标选择对象 3.2.2 使用区域选择 3.3 对象选择技巧 3.3.1 根据对象的名字进行选择 3.3.2 对象选择集的使用 3.3.3 具有双重功能的选择工具 3.4 对象的基本变换 3.4.1 认识坐标系 3.4.2 沿单一坐标轴移动 3.4.3 在指定的坐标平面内移动 3.4.4 绕单一坐标轴旋转 3.4.5 绕指定坐标平面旋转 3.4.6 绕点对象旋转 3.4.7 多个对象的变换问题 3.5 使用组来管理对象 3.6 设置栅格 3.7 使用对齐工具 3.8 练习与上机操作 3.8.1 填空题 3.8.2 选择题 3.8.3 上机操作第4章 基本平面对象的创建 4.1 与对象创建有关的基本概念 4.2 创建基本平面对象 4.2.1 线 4.2.2 圆弧与扇形 4.2.3 星形 4.2.4 螺旋线 4.2.5 文本 4.2.6 截面 4.3 调整二维图形 4.3.1 设置二维图形样式 4.3.2 创建调整 4.4 练习与上机操作 4.4.1 填空题 4.4.2 选择题 4.4.3 问答题第5章 创建三维参数基本体 5.1 标准基本体的创建 5.1.1 长方体 5.1.2 球体 5.1.3 圆柱体 5.1.4 茶壶 5.2 扩展基本体的创建 5.2.1 创建普通异面体 5.2.2 切角长方体与切角圆柱体 5.2.3 环形结、环形波与软管 5.3 调整创建的基本体 5.3.1 创建参数的修改方法 5.3.2 精确创建 5.3.3 创建操作的其他技巧 5.4 三维基本体的布尔运算 5.4.1 布尔运算的参数设置 5.4.2 布尔运算的嵌套使用 5.5 练习与上机操作 5.5.1 填空题 5.5.2 选择题 5.5.3 上机操作第6章 放样建模第7章 NURBS建模第8章 为对象指定材质第9章 渲染前的对象贴图第10章 创建简单的三维第11章 布置场景灯光效果第12章 为动画添加摄影机第13章 空间扭曲与环境效果第14章 粒子系统与空间扭曲第15章 动画的渲染与输出附录A 3ds max 7综合测试题附录B 练习与上机操作参考答案附录C 3ds max 7综合测试题参考答案

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