

<<3ds max 7大风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7大风暴>>

13位ISBN编号：9787801723413

10位ISBN编号：7801723414

出版时间：2005-01-01

出版时间：北京科海电子出版社

作者：赵伟,董慧,王琦

页数：674

字数：1020000

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大风暴>>

内容概要

本书是由王琦电脑动画工作室推出的3ds max 7全入门教材，采用实例学习的方式，设计了123个案例，按照基础操作、建模、材质、动画分门别类，从浅入深地进行了全面学习，几乎包含了日常制作所需要的全部功能和知识点，为以后的专业制作打下良好的基础。

尤其是制作精良的多媒体光盘，容量空前巨大，全部是DVD级的高清晰教学录像，共7.2GB，总教学长度达到40多个小时，针对书中的每个练习进行实时的制作演示，记录全部的制作过程，配合书中的概念讲解，使学习的效率成倍提高，解决了大多数英文不好的三维爱好者的学习问题。

本套教材非常适合广大三维动画爱好者、美术院校学生自学和培训使用。

<<3ds max 7大风暴>>

作者简介

王琦，discreet三维动画教育专家，Adobe认证考试委员会委员，从事3ds max、Adobe系列正版软件的官方认证试题策划、认证教师培训资格考试工作。

20世纪90年代初国内早期从事三维动画行业的先行者，国家劳动部职业技能培训教材图形图像板块编委，高等美术院校电脑美术教

<<3ds max 7大风暴>>

书籍目录

- 第1章 光盘使用方法 1.1 安装视频驱动 1.2 光盘教学界面 1.3 设置视频播放程序 1.4 场景文件和素材的使用 基础篇 第2章 基础知识 2.1 3ds max软件介绍 2.2 硬件和系统配置 2.3 第三方插件的用法 第3章 入门训练—飞动的静物 3.1 进入3ds 11 3.2 视图操作 3.3 渲染场景 3.4 建立桔子模型 3.5 给桔子制作材质 3.6 飞动的静物画 3.7 存储场景文件 3.8 制作演示动画 3.9 动画效果的最终渲染 第4章 认识操作界面 4.1 屏幕布局 4.2 功能区介绍 第5章 选择功能介绍 5.1 基本物体选择法 5.2 复合功能选择法 5.3 选择集合的命名 5.4 选择集合的锁定 第6章 空间坐标系 6.1 专用名词注解 6.2 坐标控制按钮 6.3 坐标轴向控制 6.4 坐标轴心控制 6.5 坐标系介绍建模篇 第7章 三维模型概论 第8章 基础建模 8.1 基本几何体—玩具工厂 8.2 基本图形—糟糕的设计图 8.3 图形编辑—画家的手 8.4 旋转成型—光滑的酒杯 8.5 文字和倒角—立体文字 8.6 勾线和轮廓倒角—电视台标 8.7 建筑扩展建模 8.8 数化楼梯的创建 8.9 参数化门窗的创建 第9章 放样建模 9.1 Loft放样造型原理 9.2 创建电话截面图形 9.3 创建机身放样模型 9.4 创建话筒模型 9.5 创建另一半话筒 9.6 合并模型并调节比例 9.7 创建附属零件 第10章 合成建模 10.1 包裹变形—鼻头老怪 10.2 简单布尔运算—方块和球 10.3 复杂布尔运算—笔盒 10.4 散布建模—金发玩偶 10.5 创建地形—山脉 10.6 图形合并—巧克力豆 10.7 形球—流体模拟 第11章 修改建模 11.1 修改命令面板 11.2 基本修改—堆栈修改训练 11.3 XForm修改—跑气的轮胎藤摸瓜 11.4 空间扭曲修改—浪中浮萍 11.5 FFD自由变形修改—请鱼入瓶 11.6 编辑网格模型—头盔 11.7 Shell(壳)修改器应用 第12章 复制建模 12.1 复制的概念 12.2 基本复制训练—挂钟 12.3 阵列复制—DNA分子群 12.4 间隔复制—山坡植树 12.5 复制关系研究—锥形帽 12.6 关联复制应用—芭蕾圆桌 第13章 细分建模 13.1 基础训练—靠垫 13.2 实用技能—沙发 13.3 高级细分曲面—吹风机 13.4 创作角色—卡通人物 13.5 3ds max7多边形新功能 第14章 面片建模 14.1 基础技法—蛇眼 14.2 高级技巧—鱼 14.3 制作实例—独角兽 第15章 NURBS建模 15.1 NURBS建模基础 15.2 基础训练—水瓶 15.3 制作实例—喷壶壶体 15.4 制作实例—喷壶局部 15.5 制作实例—照相机渲染篇 第16章 材质和贴图 16.1 材质基础 16.3 基本贴图训练—简单几何体 16.4 贴图效果训练—卡通油壶 16.5 反射效果训练—仿真油壶 16.6 特殊材质训练—双面材质 16.7 特殊材质训练—混合材质 16.8 特殊材质训练—多维材质 16.9 特殊贴图训练—合成贴图 16.10 特殊贴图训练—置换贴图 16.11 卡通材质的制作 16.12 建筑材质的应用 16.13 高级照明覆盖材质 16.14 法线贴图技术 16.15 每像素摄影机贴图技术 第17章 灯光和摄影 第18章 环境和效果 第19章 标准渲染 第20章 mental ray超级渲染器 第21章 基础动画训练 第22章 角色动画基础 第23章 粒子和动力学

<<3ds max 7大风暴>>

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>