

<<3DS MAX实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX实用教程>>

13位ISBN编号：9787564005320

10位ISBN编号：7564005327

出版时间：2005-7

出版时间：北京理工大学出版社

作者：刘旭

页数：235

字数：330000

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实用教程>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Discreet公司最新推出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。

全书详尽介绍了中文版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、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，可作为各类大专院校相关专业的教材，也适合广大3DS MAX 7的初学用户使用。

<<3DS MAX实用教程>>

书籍目录

第1章 3DS MAX基本知识 1.1 3DS MAX的安装与卸载 1.1.1 基本配置 1.1.2 3DS MAX的安装 1.1.3 3DS MAX的运行 1.1.4 3DS MAX的卸载 1.2 3DS MAX 7的用户界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 时间滑块与动画控制区域 1.2.5 工作视图区 1.2.6 MAX脚本输入区 1.3 3DS MAX基本操作 1.3.1 打开文件 1.3.2 保存文件 1.3.3 文件导入、导出 1.3.4 文件的重新设置和合并 1.3.5 视图窗口与提示栏 1.3.6 捕捉选项与窗口导航 1.4 修改器堆栈 1.4.1 修改器堆栈的命令说明 1.4.2 堆栈列表记录信息 1.4.3 应用实例 1.5 辅助物体 1.5.1 虚拟对象 1.5.2 点 1.5.3 量角器 1.5.4 栅格 1.5.5 卷尺 1.5.6 指南针 1.6 坐标系 1.6.1 视图坐标系 1.6.2 屏幕坐标系 1.6.3 世界坐标系 1.6.4 父对象坐标系 1.6.5 局部坐标系 1.6.6 栅格坐标系 1.6.7 拾取坐标系习题第2章 建立基本三维模型 2.1 二维图形的制作 2.1.1 标准二维图形的参数 2.1.2 标准二维图形 2.2 样条线编辑 2.2.1 编辑样条线调整器 2.2.2 编辑样条线 2.3 建立标准基本体 2.3.1 建立命令面板 2.3.2 标准基本体 2.4 建立扩展基本体 2.4.1 多面体 2.4.2 切角长方体 2.4.3 油罐 2.4.4 纺锤 2.4.5 球棱柱 2.4.6 环形波 2.4.7 环形结 2.4.8 切角圆柱体 2.4.9 胶囊 2.4.10 L-Ext 2.4.11 C-Ext 2.4.12 棱柱 2.4.13 软管习题第3章 复杂三维模型的建立和修改 3.1 放样物体 3.1.1 一般放样物体的制作方法 3.1.2 用获取图形方式放样物体来生成一个圆柱体 3.1.3 用放样物体进行多截面放样修改 3.2 放样变形操作 3.2.1 缩放变形 3.2.2 扭转变形 3.2.3 倾斜变形 3.2.4 倒角变形 3.2.5 拟合变形 3.3 复合物体 3.3.1 布尔 3.3.2 连接 3.3.3 图形合并 3.4 通过调整器修建三维模型 3.4.1 弯曲 3.4.2 锥化 3.4.3 车削 3.4.4 噪波 3.4.5 挤出 3.5 标准修改调整器 3.5.1 倒角 3.5.2 倒角剖面 3.5.3 平滑 3.5.4 删除网格 3.5.5 删除面片 3.5.6 自由形体变形 3.5.7 FFD长方体 3.5.8 FFD圆柱体 3.5.9 面挤出 3.5.10 摄相机贴图空间扭曲 3.5.11 镜像 3.5.12 涟漪 3.5.13 弯曲变形 3.5.14 拉伸立体 3.5.15 UVW贴图 3.5.16 波浪习题第4章 造型与调整 4.1 网格编辑 4.1.1 点编辑 4.1.2 面编辑 4.1.3 边编辑 4.2 NuRBS建模 4.2.1 创建NURBS曲线 4.2.2 修改NURBS曲线 4.2.3 编辑NURBS曲线 4.2.4 创建NURBS曲面 4.2.5 编辑NURBS曲面 4.2.6 NURBS曲面的子对象 4.2.7 常见的NURBS建模方法 4.3 使用面片对象 4.3.1 创建面片 4.3.2 编辑面片习题第5章 材质和贴图 5.1 材质编辑器 5.1.1 示例窗 5.1.2 工具栏 5.1.3 参数控制区 5.2 材质库的使用 5.2.1 材质/贴图浏览器 5.2.2 使用材质库 5.3 材质的制作 5.3.1 基础材质 5.3.2 材质的基本参数 5.3.3 材质的扩展参数 5.3.4 设置贴图 5.3.5 设置超级采样 5.3.6 设置动力学属性 5.3.7 材质类型 5.4 贴图设置 5.4.1 UVW贴图 5.4.2 2D贴图 5.4.3 3D贴图 5.4.4 复合贴图 5.4.5 颜色修改 5.4.6 其他贴图习题第6章 灯光、摄像机及环境设置 6.1 灯光 6.1.1 灯光类型 6.1.2 一般参数 6.1.3 聚光灯参数 6.1.4 阴影参数.....第7章 动画制作第8章 粒子系统与空间扭曲习题

<<3DS MAX实用教程>>

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>