

<<精通 3DS MAX 7>>

图书基本信息

书名：<<精通 3DS MAX 7>>

13位ISBN编号：9787030146762

10位ISBN编号：703014676X

出版时间：2005-2

出版时间：科学出版社

作者：徐谡等编

页数：490

字数：726000

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>

## <<精通 3DS MAX 7>>

### 内容概要

3DS MAX.7是3D Studio Max系列的最新版本，可以运行在Windows 2000/XP操作系统下。本书由浅入深、循序渐进地介绍了三维场景和动画制作软件3DS MAX 7的使用方法和技巧。全书结构清晰，实例丰富，穿插了大量的“提示”、“注意”等内容，可以使读者在使用过程中加强理解，掌握大量技巧，并能够引导读者展开思路，提高创造性。

本书适合广大3DS MAX初、中级用户阅读，也可供美术创作、广告设计人员参考，同时也可为大中专院校专业培训教材。

## &lt;&lt;精通 3DS MAX 7&gt;&gt;

## 书籍目录

1 3DS MAX 7开发环境 1.1 新手入门——水晶玻璃的制作 1.1.1 3DS MAX 7界面简介 1.1.2 视图操作 1.1.3 水晶玻璃的制作 1.2 菜单栏 1.2.1 File菜单 1.2.2 Edit菜单 1.2.3 Tools菜单 1.2.4 Group菜单 1.2.5 Views菜单 1.2.6 Create菜单 1.2.7 Modifiers菜单 1.2.8 Character菜单 1.2.9 Animation菜单 1.2.10 Graph Editors菜单 1.2.11 Rendering菜单 1.2.12 Customize菜单 1.2.13 MAX Script菜单 1.2.14 Help菜单 1.3 工具栏 1.4 命令面板 1.5 标签面板与自定义面板 1.6 层的概念 1.7 视图工作区 1.7.1 视图的大小 1.7.2 改变视图的布局 1.8 脚本输入区 1.9 状态栏和提示行 1.10 时间控制区 1.11 视图导航控制区 1.12 快捷菜单 1.13 3DS MAX 7修改器的结构 1.13.1 修改面板的配置 1.13.2 3DS MAX 7的Modifiers Stack

2 线面多边形建模——跑车广告制作 2.1 多边形建模基础 2.1.1 面板区域简介 2.1.2 几何体分类 2.2 发动机仓盖模型的建立 2.2.1 建立仓盖锥形 2.2.2 建立仓盖修改平台 2.2.3 删除仓盖内部平面 2.2.4 修改仓盖轮廓 2.2.5 仓盖曲面的过滤 2.2.6 平滑仓盖曲面的制作 2.2.7 车灯制作 2.2.8 对称复制发动机仓盖 2.3 车底建模 2.4 车身建模 2.4.1 简单车射建模练习 2.4.2 车身骨架线的建立 2.4.3 建立车身曲面 2.4.4 车身曲面过滤 2.5 F40模型分解 2.6 F40跑车材质制作 2.6.1 材质设定 2.6.2 灯光设定 2.6.3 材质的修改与环境设定 2.7 跑车建模精髓——步线方法 2.7.1 步线问题的提出 2.7.2 步线的方法 2.7.3 步线的原则 2.7.4 步线总结

3 网孔多边形建模——玻璃环制作与游戏角色 3.1 玻璃杯的雕塑 3.2 角色建模 3.2.1 角色设定 3.2.2 角色建模工具——Enable Poly修改器 3.2.3 下额轮廓制作 3.2.4 细化面部轮廓 3.2.5 面部顶点编辑 3.2.6 Enable Poly修改器与Enable Mesh修改器的结合使用 3.2.7 分割模型边缘 3.2.8 制作眼窝 3.2.9 鼻子制作 3.2.10 眼部建模 3.2.11 嘴唇的制作 3.2.12 面部调节 3.3 网孔多边形扩展修改工具 3.3.1 Enable Poly的修改 3.3.2 各子层极标签面板中的改进部分 3.3.3 Soft Selection修改的扩展 3.3.4 Vertex Weld修改

4 NURBS曲面建模——家居制作.....5 NURBS建模工具详解——工业建造工具6 灯光和摄像机——灯光和摄像机的参数详解7 灯光使用技巧——小巷8 特效制作——特效参数详解9 环境与特效——环境与特效参数详解10 材质与贴图——材质与贴图的使用11 材质与贴图制作技巧——材质与贴图技巧分析12 渲染13 骨骼动画14 粒子系统

#### 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>