

<<3ds max 7.0基础与实例培>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7.0基础与实例培训教程>>

13位ISBN编号：9787508332611

10位ISBN编号：750833261X

出版时间：2005-4-1

出版时间：中国电力出版社

作者：许静

页数：293

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 7.0基础与实例培>>

内容概要

本书详细讲解了3ds max 7.0软件的各个知识点，包括3ds max的应用范围、各种建模方法的使用技巧。常用编辑修改器的功能、材质和贴图的应用方法、如何设置灯光和摄像机、如何制作用于烘托场景的各种特效，以及如何制作场景动画和使用渲染技术输入场景效果等。

本书以实例为引导，层次清楚，重点突出。

在打好基础知识的同时，注重提高读者的动手能力。

本书是3ds max初学者的入门教材，也可作为动画设计、建筑与室内设计人员的参考资料，更可作为社会相关培训班的培训教材和专业院校的教学参考书。

书籍目录

丛书序前言第1章 进入3ds max 7 1.1 3ds max 7概述 1.2 3ds max 7的界面 1.2.1 启动3ds max 7 1.2.2 了解界面布局 1.2.3 界面各区域功能简介 1.3 开始一个场景时要注意的事项 1.3.1 视图安排与定位 1.3.2 设置主栅格 1.3.3 设置单位参数 1.4 新增功能介绍 1.5 小结 1.6 练习 第2章 网格建模 2.1 网格建模方法及其特点 2.2 标准几何体建模 2.2.1 标准几何体 2.2.2 参数化创建标准几何体 2.3 扩展几何体建模 2.4 Boolean (布尔运算) 建模 2.4.1 布尔运算 2.4.2 布尔运算对象的关系 2.5 多边形建模 2.5.1 多边形建模的概念 2.5.2 次物体级 2.5.3 如何对节点进行编辑 2.5.4 如何对边进行编辑 2.5.5 如何对面进行编辑 2.5.6 如何对元素进行编辑 2.6 Edit Poly的使用 2.6.1 Edit Poly Mode的功能 2.6.2 Edit Polygons的功能 2.6.3 Polygon Properties的功能 2.6.4 Paint Deformation的功能 2.7 综合演练 2.8 小结 2.9 练习 第3章 样条曲线建模 3.1 样条曲线建模方法及其特点 3.1.1 创建开放的曲线 3.1.2 创建封闭的曲线 3.2 编辑样条曲线 3.2.1 点的分类及编辑 3.2.2 曲线的几何运算 3.3 曲线放样建模 3.3.1 创建放样的基本要素 3.3.2 如何制作放样模型 3.3.3 放样的变形控制 3.4 2D Shaper拉伸建模 3.5 2D Shaper旋转建模 3.6 综合演练 3.7 小结 3.8 练习 第4章 面片建模 4.1 面片建模方法及其特点 4.2 面片的创建 4.3 面片的编辑 4.3.1 如何对Vertex进行编辑 4.3.2 如何对Handle进行编辑 4.3.3 如何对Edge进行编辑 4.3.4 如何对Patch进行编辑 4.4 综合演练 4.5 小结 4.6 练习 第5章 NURBS建模 5.1 NURBS建模方法及其特点 5.2 NURBS的种类 5.3 创建NURBS物体 5.3.1 创建NURBS曲线的方法 5.3.2 创建NURBS曲面的方法 5.4 编辑NURBS物体 5.4.1 关于NURBS的次物体 5.4.2 编辑NURBS曲线 5.4.3 编辑NURBS曲面 5.4.4 NURBS的NURBS工具箱 5.5 综合演练 5.6 小结 5.7 练习 第6章 编辑修改器第7章 材质与贴图第8章 灯光与阴影第9章 摄像机与摄像机的动画第10章 环境气氛第11章 场景动画第12章 渲染技术

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>