

<<3ds max 7中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115303295

10位ISBN编号：7115303290

出版时间：2013-3

出版时间：人民邮电出版社

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>

## 书籍目录

第1章3dsmax7基础知识 1.13dsmax7概述 1.1.13dsmax的发展史 1.1.23dsmax的应用领域划分 1.1.33dsmax7的系统要求 1.2启动、退出3dsmax7系统及工作界面简介 1.2.1启动3dsmax7系统 1.2.23dsmax7的工作界面划分 1.2.3创建并保存新场景 1.2.4打开并修改旧场景 1.2.5退出3dsmax7系统 1.33dsmax简述 1.3.1对象类型 1.3.2参数化与非参数化 1.3.3子对象 1.4常见的三维建模方式 1.4.1参数化建模方式 1.4.22D转3D建模方式 1.4.3复合建模方式 1.4.4网格和多边形建模方式 1.4.5面片建模方式 1.4.6NURBS曲面建模方式 1.4.7其他建模方式 1.5小结 1.6习题 第2章3dsmax7的基本操作 2.1笛卡儿空间与视图 2.2界面操作及视图控制 2.3坐标系与物体变动套框 2.4物体变动修改 2.5小结 2.6习题 第3章创建三维几何物体 3.1创建标准基本体 3.2创建扩展基本体 3.3扩展基本体综合案例 3.4复制工具 3.4.1克隆复制 3.4.2镜像复制 3.4.3阵列复制 3.4.4【间隔工具】复制 3.4.5综合案例——制作DNA分子链 3.5对齐与捕捉工具 3.5.1【快速对齐】工具 3.5.2【对齐】工具 3.5.3三维网格捕捉 3.6物体成组操作 3.7综合案例——制作吊灯 3.8小结 3.9习题 第4章常用建筑构件建模 4.1楼梯的创建 4.1.1创建螺旋楼梯 4.1.2修改楼梯的形态 4.1.3创建其他形态的楼梯 4.2栏杆的创建 4.2.1创建栏杆 4.2.2修改栏杆形态 4.3墙的创建 4.3.1创建墙体 4.3.2修改墙的形态 4.4门的创建 4.4.1创建门 4.4.2修改门的形态 4.5窗的创建 4.6植物的创建 4.6.1创建植物 4.6.2修改植物形态 4.7综合案例——创建林间村舍 4.8小结 4.9习题 第5章标准修改器 5.1修改器堆栈的使用方法 5.2【锥化】修改器与【扭曲】修改器 5.2.1【锥化】修改器 5.2.2【扭曲】修改器 5.3【晶格】修改器 5.4【编辑多边形】修改器 5.4.1【选择】面板 5.4.2【软选择】面板 5.4.3【顶点】子对象层级 5.4.4【边】子对象层级 5.4.5【多边形】子对象层级 5.5三维布尔运算 5.6综合案例（一）——制作玩具鱼 5.7综合案例（二）——制作铃铛 5.8小结 5.9习题 第6章2D转3D建模方法 6.1二维画线功能 6.1.1线 6.1.2文本 6.2【编辑样条线】修改器 6.2.1二维布尔运算 6.2.2修剪与延伸 6.3【挤出】修改器 6.4【倒角】修改器 6.5【壳】修改器 6.6【车削】修改器 6.7【放样】修改器 6.8上机操作——制作收拢的窗帘 6.9小结 6.10习题 第7章灯光和摄影机 7.1渲染的基本概念 7.2标准灯光 7.2.1标准灯光的使用方法 7.2.2标准灯的阴影 7.2.3体积光特效 7.3摄影机 7.3.1摄影机的使用方法 7.3.2摄影机景深特效 7.4环境及其特效 7.4.1雾效及环境背景 7.4.2火焰特效 7.5上机操作——制作雾效 7.6小结 7.7习题 第8章材质与渲染 8.1基础材质的使用 8.2贴图训练 8.2.1指定材质和默认的贴图坐标 8.2.2材质贴图的重复、平移和旋转 8.2.3UVW贴图坐标 8.2.4其他类型的贴图坐标 8.3基础材质 8.3.1漫反射色及高光效果 8.3.2线框材质 8.3.3黑色金属材质 8.3.4透明玻璃材质 8.4程序贴图 8.5【凹凸】贴图通道 8.6【反射】贴图通道 8.6.1伪反射 8.6.2环境反射 8.6.3镜面反射 8.6.4光线跟踪反射 8.7【多维/子对象】材质 8.8混合材质 8.9渲染系统 8.9.1常用渲染工具 8.9.2默认【扫描线】渲染器 8.10小结 8.11习题 第9章动画与粒子系统 9.1三维动画制作原理及流程 9.1.1三维动画制作原理 9.1.2三维动画制作流程 9.2基础动画入门 9.2.1制作海面动画 9.2.2制作雪景动画 9.2.3制作UFO动画 9.3动画制作与调节 9.3.1制作原地跳动的弹簧 9.3.2修改关键点 9.3.3修改运动轨迹曲线 9.3.4建立路径和虚拟物体 9.3.5指定路径约束功能 9.4粒子系统 9.4.1制作微粒及水泡 9.4.2制作鱼群游动效果 9.5上机操作（一）——制作撞球动画 9.6上机操作（二）——粒子动画 9.7小结 9.8习题 第10章展示设计效果图综合实例 10.1搭建场景 10.2布置灯光 10.3赋予材质 10.4渲染及输出图像 10.5小结 第11章汽车建模综合案例 11.1搭建场景并赋材质 11.2细分前脸 11.3划分出前车灯 11.4细分车顶 11.5细分尾部 11.6处理轮包 11.7细化形体 11.8划分车门 11.9创建轮胎 11.10拆分形体

## 章节摘录

版权页：插图：（6）展开【渲染】面板，勾选其中的【可渲染】复选框，使曲线成为可以渲染的物体。

（7）激活透视图，单击工具栏中的按钮进行渲染，效果如图6—4所示。

（8）将【渲染】/【厚度】的值设为“10”，再次渲染透视图，曲线变粗了，此值可设置曲线渲染时的粗细，效果如图6—5所示。

（9）单击按钮进入修改命令面板，再单击【选择】面板上的按钮，使其变为黄色激活状态，在前视图中选择如图6—6所示的顶点。

（10）单击工具栏中的按钮，将其向右上方移动一段距离，位置如图6—7所示。

（11）在此顶点上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【角点】点类型，如图6—8左图所示，此时，所选顶点两侧的线显示为折线形态，如图6—8右图所示。

（12）在此顶点上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择[Bezier]（贝塞尔）点类型，此时顶点的两侧会出现两条绿色的调节杆，可以通过移动调节杆的位置来调整顶点两侧曲线的状态，如图6—9所示。

。

编辑推荐

#### 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>