

<<3ds max 7中文版基础与应用>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版基础与应用>>

13位ISBN编号：9787502761615

10位ISBN编号：7502761616

出版时间：2006-2

出版时间：第1版 (2006年2月1日)

作者：支点工作室

页数：304

字数：450000

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中文版基础与应用>>

内容概要

这是一部专门教授如何用3ds max 7制作室内外建筑效果图和三维动画的优秀教材。

本书作者系资深专业设计师，拥有室内外工程设计、三维产品设计、一线教学和专业人员培训等丰富经验，已出版的作品深受广大读者青睐。

本书是他们长期实践经验积累和大量读者反馈意见基础上精心策划的又一部力作。

本书特点：1. 通俗易懂、易学易用：本书采用基础知识与典型范例紧密结合、边讲解、边动手操作，通俗易懂、易学易用。

2. 激发学习兴趣和动手操作欲望：每章采用“数个范例+范例导读+命令讲解+设计思路流程+操作步骤的全新模式，授人以渔，所讲解的知识与对应的范例环环相扣，活学即用，大大激发读者学习兴趣和动手操作欲望。

3. 为读者开设创新空间和平台：每章最后精心设计配套的“判断题+选择题+简答题+操作题（解题思路）”的全新模式，为读者在掌握基础知识上的创新实践创建了空间和平台。

4. 艺术与技术的完美结合：书中所有范例力求完美，艺术和技术紧密结合。

5. 看光盘学设计：书中多媒体动画全程演示书中范例的实现全过程，所见所得，大大提高学习效益，事半功倍。

本书内容：全书由11章和练习题答案构成，3ds max 7的基础内容包括操作界面基本布局，文件的基本操作，效果图的渲染输出，对象的选择、变换、复制、成组、对齐、镜像和阵列，标准基本体、扩展基本体、常用建筑模型和二维图形的创建，常用二维转三维建模功能，三维模型的变形修改，【放样】和【布尔】等复合对象的创建，NURBS曲线和多边形高级建模，材质的调制和UVW贴图的调整，灯光和摄影机的创建，体积光、镜头效果和火焰效果的设置，mental ray高级渲染和全局照明，三维动画的制作方法以及如何利用【Video Post】合成动画等。

范例包括制作茶几、台灯、双人床、阳台护栏、低柜、齿轮、相框、躺椅、灯笼、造型门、花瓶和水杯等静态模型，制作室内建筑效果图和室外建筑效果图，以及制作“飞机飞行”、“展开画轴”和“霓虹灯文字”等动画场景。

光盘内容：范例源文件和书中用到的图库、贴图素材，以及21个范例的教学动画演示文件。

读者对象：高校室内外装潢专业教材；社会室内装潢培训班首选用书，广大初、中级室内装潢设计人员和三维动画设计人员优秀的自学指导书。

专业设计师与您面对面，本书是您改变生活、加入目前最火爆的室内装潢、影视动画大腕行列的敲门砖！

书籍目录

第1章 初次接触3ds max 7 1.1 基本术语约定 1.2 3ds max 7系统配置要求 1.3 3ds max 7操作界面基本布局 1.4 调整界面基本布局 1.5 文件的基本操作 1.6 场景文件的渲染输出 1.7 3ds max 7新增功能简介 1.8 小结 1.9 练习题 第2章 创建长方体及常用工具 2.1 创建长方体 2.2 选择对象 2.3 选择集和组的应用 2.4 对象的变换与复制 2.5 参考坐标系与轴向限制 2.6 撤消与重做 2.7 对象的镜像和对齐 2.8 对象的阵列 2.9 范例2 制作茶几模型 2.10 小结 2.11 练习题 第3章 创建三维几何体 3.1 创建标准基本体 3.2 创建扩展基本体 3.3 创建AEC扩展几何体 3.4 其他建模功能 3.5 三维建模应用实例 3.6 小结 3.7 练习题 第4章 二维建模和二维转三维建模 4.1 二维曲线在3ds max 7中的应用 4.2 创建二维图形 4.3 修改器堆栈 4.4 编辑二维曲线 4.5 二维转三维建模方法 4.6 利用AutoCAD辅助绘图 4.7 小结 4.8 练习题 第5章 三维模型的变形修改 5.1 【弯曲】修改器 5.2 【锥化】修改器 5.3 【拉伸】修改器 5.4 【扭曲】修改器 5.5 【晶格】修改器 5.6 【FFD】(自由变形)修改器 5.7 【噪波】修改器 5.8 【编辑网格】修改器 5.9 【网格平滑】修改器 5.10 小结 5.11 练习题 第6章 创建复合对象 6.1 复合对象简介 6.2 【放样】建模 6.3 创建布尔运算物体 6.4 范例4 利用【图形合并】命令制作象棋模型 6.5 创建连接复合对象 6.6 小结 6.7 练习题 第7章 NURBS曲面和多边形建模 7.1 创建NURBS曲面 7.2 NURBS曲面的子对象 7.3 【NURBS】工具箱 7.4 编辑多边形建模 7.5 总结 7.6 练习题 第8章 模拟真实质感——材质的应用 8.1 模拟材料的质感 8.2 认识材质编辑器 8.3 常用贴图类型 8.4 调整贴图坐标 8.5 常用材质类型 8.6 调制材质典型实例 8.7 小结 8.8 练习题 第9章 灯光和摄影机的应用 9.1 灯光的基本知识 9.2 灯光类型 9.3 泛光灯参数调整 9.4 其他参数调整 9.5 摄影机的创建和调整 9.6 摄影机和灯光应用实例 9.7 小结 9.8 练习题 第10章 特效渲染和mental ray高级渲染 10.1 体积光效果 10.2 火焰效果 10.3 镜头效果 10.4 mental ray高级渲染 10.5 小结 10.6 练习题 第11章 动画制作和视频合成 11.1 动画的基础知识 11.2 范例1 制作变动修改动画 11.3 动画的约束功能 11.4 制作变形动画 11.5 曲线编辑器 11.6 视频合成 11.7 小结 11.8 练习题 练习题答案

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>