

# 《3ds max7基础教程》

## 图书基本信息

书名：《3ds max7基础教程》

13位ISBN编号：9787111131472

10位ISBN编号：7111131479

出版时间：2004年1月1日

出版社：机械工业出版社

作者：袁丽娜

页数：368

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《3ds max7基础教程》

## 内容概要

三维动画制作作为计算机图形学的重要组成部分，在20世纪90年代中期得到了飞速的发展，其应用已扩展到产品造型设计、建筑设计、广告设计、影视制作、教育、军事、医学等诸多领域。本书介绍三维动画制作软件3ds max 5的基本内容。

本书的主要特点是结合经典的例题，通过500多幅经过精心设计和编排的插图，直接阐明命令或工具中的参数的几何意义和使用方法，将图形和文字有机地结合起来，具有较强的可读性与可操作性。每章后附有习题，供读者练习，巩固所学到的知识和技术，为读者提供了更进一步开发3ds max 5的途径。

本书可作为高等学校学生使用的教材，也适合3ds max 5的初级用户以及培训班学员使用。

## 书籍目录

前言第1章 制作三维动画的基本步骤 1.1 3ds max 7基本功能 1.2 3ds max 7操作界面 1.3 制作三维动画的基本步骤 1.4 习题第2章 基本操作 2.1 物体的选择 2.2 变换与轴向限定 2.3 组的使用 2.4 变换管理工具 2.5 镜像、阵列变换 2.6 捕捉控制 2.7 对齐工具 2.8 习题第3章 基本体 3.1 基本三维物体的建立 3.2 扩展基本体的生成 3.3 复制、关联复制和参考复制 3.4 习题第4章 修改器的使用 4.1 修改器的使用方法及修改器面板 4.2 修改器堆栈及例题 4.3 波浪、涟漪和噪波修改器 4.4 网格光滑和自由变形修改器 4.5 习题第5章 2D图形及其应用 5.1 创建2D图形 5.2 2D图形的编辑 5.3 利用2D图形创建三维立体 5.4 习题第6章 放样物体的建立 6.1 放样的基本方法 6.2 使用多个截面放样 6.3 编辑放样物体的次物体 6.4 放样物体的变形 6.5 适配变形 6.6 习题第7章 次物体编辑 7.1 编辑网格修改器和次物体的层级 7.2 次物体的选择 7.3 编辑几何结构 7.4 次物体编辑的例题 7.5 习题第8章 组合物体和空间扭曲 8.1 变形 8.2 布尔运算 8.3 涟漪空间扭曲 8.4 爆炸空间扭曲 8.5 习题第9章 基本材质参数的设定 9.1 使用材质编辑器 9.2 设置材质基本参数 9.3 设置材质扩展参数 9.4 习题第10章 贴图坐标 10.1 认识贴图的映射坐标 10.2 调整映射坐标 10.3 贴图修改器 10.4 习题第11章 贴图类型 11.1 漫反射和环境色贴图 11.2 透明贴图 11.3 自发光贴图 11.4 基本反射贴图 11.5 自动反射贴图和自动折射贴图 11.6 环境贴图 11.7 习题第12章 复合材质和贴图 12.1 复合材质 12.2 合成贴图 12.3 光线跟踪材质 12.4 习题第13章 灯光与环境设定 13.1 光的类型及泛光灯 13.2 聚光灯 13.3 摄影机和雾 13.4 层雾 13.5 习题第14章 动画入门 14.1 手动设置关键帧 14.2 使用摄影表编辑器 14.3 使用动画曲线编辑器 14.4 习题第15章 层级与运动 15.1 层级树的概念 15.2 物体的链接 15.3 制作正向层级动画 15.3 反向运动 15.4 习题第16章 动画控制器 16.1 指定控制器类型的方法 16.2 使用路径约束控制器 16.3 使用噪波位置和位置列表控制器 16.4 使用注视约束控制器 16.5 习题第17章 综合练习 17.1 创建各个物体的网格体模型 17.2 摄像机的设置 17.3 场景中的灯光设置 17.4 设置各个物体的材质 17.5 习题参考文献

## 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：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)