

<<3ds max 6实用培训教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6实用培训教程>>

13位ISBN编号：9787302080381

10位ISBN编号：7302080380

出版时间：2004-3-1

出版时间：清华大学出版社

作者：许书明,宫鸣宇

页数：297

字数：468000

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 6实用培训教程>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的新一代三维动画制作软件—3ds max 6的使用方法和操作技巧。

全书共分15章，分别介绍了3ds max 6中对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维参数几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄像机、渲染前的对象贴图、创建空间环境雾效等内容。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds max 6的用户使用，也可作为各类电脑美术学校及相关领域的教学用书，以及动画设计培训班的培训教材。

## &lt;&lt;3ds max 6实用培训教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 认识3ds max 的设计理念 1.1 对象的概念 1.2 对象的创建与修改 1.3 材质贴图概念 1.4 层级概念 1.5 三维动画概念 1.6 思考与上机操作第2章 3ds max 6的基本操作 2.1 认识3ds max 6窗口 2.2 自定义3ds max 6界面 2.3 选择对象 2.4 调整对象空间位置 2.5 使用组管理对象 2.6 对象的排列对齐 2.7 思考与上机操作第3章 三维空间建模基础 3.1 与基础建模有关的基本概念 3.2 创建简单的二维造型 3.3 创建简单的三维造型 3.4 三维造型的修改与调整 3.5 认识3ds max 6的子对象 3.6 综合实例 3.7 思考与上机操作第4章 使用编辑器修改对象 4.1 Modify命令面板介绍 4.2 Extrude编辑器 4.3 Lathe编辑器 4.4 Bevel编辑器 4.5 Bevel Profile编辑器 4.6 Bend编辑器 4.7 Twist编辑器 4.8 思考与上机操作 第5章 二维对象放样建模 5.1 对象放样的基本方法 5.2 一次造型和再造型 5.3 变形放样对象 5.4 综合实例 5.5 思考与上机操作 第6章 NURBS建模 6.1 创建NURBS对象 6.2 编辑与修改NURBS对象 6.3 思考与上机操作 第7章 网格层次建模 7.1 网格编辑概览 7.2 表面、多边形和元素 7.3 网格平滑处理 7.4 思考与上机操作 第8章 为对象定义材质 8.1 使用材质编辑器 8.2 标准材质参数设定技巧分析 8.3 热材质和冷材质 8.4 材质库的使用 8.5 自定义材质细节 8.6 使用复合材质 8.7 思考与练习 第9章 对象贴图技巧 9.1 设置贴图类型 9.2 确定贴图坐标 9.3 设定材质贴图 9.4 思考与上机操作 第10章 添加场景灯光特效 10.1 泛光灯 10.2 目标聚光灯 10.3 自由聚光灯 10.4 平行光 10.5 思考与上机操作 第11章 空间变形与环境特效 11.1 空间变形 11.2 添加环境雾效 11.3 创建燃烧效果 11.4 思考与上机操作 第12章 粒子系统与空间扭曲 12.1 创建粒子系统 12.2 Spray粒子系统 12.3 Super Spray粒子系统 12.4 PArray粒子系统 12.5 粒子的空间变形 12.6 思考与上机操作第13章 三维动画创建精要 13.1 3ds max 6动画基础 13.2 动画制作的常用手法 13.3 利用Track View制作动画 13.4 在动画中增加声音 13.5 思考与上机操作 第14章 为动画添加摄像机 14.1 创建摄像机对象 14.2 摄像机视图的控制 14.3 设置摄像机参数 14.4 摄像机动画 14.5 摄像机对齐 14.6 思考与上机操作 第15章 渲染输出 15.1 渲染基础 15.2 渲染通用设置 15.3 渲染元件 15.4 渲染控制 15.5 渲染结束提示 15.6 思考与上机操作附录A 3ds max 6综合测试题附录B 习题与上机操作参考答案附录C 3ds max 6综合测试题参考答案

<<3ds max 6实用培训教程>>

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>