

<<3DS MAX 6新概念百例>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 6新概念百例>>

13位ISBN编号：9787508420004

10位ISBN编号：7508420004

出版时间：2004-1

出版时间：水利水电出版社

作者：姜俊杰

页数：295

字数：425000

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新概念百例>>

内容概要

本书通过讲解100个具体实例向大家展示3DS MAX 6的强大功能和使用技巧。

全书共分为四个部分。

第一部分介绍了3DS MAX 6的菜单命令和工具的基本操作，提纲挈领地展示了3DS MAX各工具和菜单命令功能和操作。

第二部分则通过众多的基础实例来向大家继续介绍较深入的操作组合和典型的技巧，使读者真正掌握3DS MAX的创作过程并具备独立的创作能力。

第三部分通过大型的应用实例来介绍更多的技巧和创意组合，向读者展示3DS MAX 6的强大功能。

第四部分为读者设计了一些练习实例，使读者可以通过自己的实际操作来巩固学习的效果。

本书可以帮助读者更好地掌握3DS MAX 6的使用操作，以及如何应用3DS MAX 6来进行三维设计，提高读者的软件应用水平。

本书既适合于建筑设计、产品造型设计、游戏制作、影视制作等领域的专业设计人员，也适用于对计算机图像制作和处理感兴趣的普通计算机爱好者。

<<3DS MAX 6新概念百例>>

书籍目录

出版者的话 前言 第一部分 高高兴兴进入3DS MAX 6 第一篇 基础知识 1.1 3DS MAX 6的启动界面 1.2 3DS MAX 6的操作界面 第二篇 基本操作 2.1 3DS MAX 6的文件操作 2.2 3DS MAX 6的建模操作 2.3 3DS MAX 6的材质操作 2.4 3DS MAX 6的场景操作 2.5 3DS MAX 6的动画操作 2.6 3DS MAX 6的渲染输出操作 第二部分 踏踏实实掌握基本操作 实例1 实体建模——桔子 实例2 面片建模——公路 实例3 放样建模——牙膏 实例4 NURBS建模——热带鱼 实例5 使用编辑修改器——芦荟 实例6 形状工具——水滴 实例7 不透明贴图建模——花 实例8 样条建模——露珠 实例9 漫反射贴图——易拉罐 实例10 反射材质——镜像文字 实例11 折射材质——放大镜 实例12 发光材质——灯泡 实例13 光线跟踪材质——蜡烛 实例14 材质综合运用——海底世界 实例15 使用燃烧效果——白云 实例16 光和雾特效——云海 实例17 光晕与火焰——炽热的恒星 实例18 环境特效——海上夕照 实例19 特效综合运用——孤帆远影 实例20 光晕效果——宇宙景观 实例21 综合特效(一)——天外来客 实例22 综合特效(二)——月球探险 实例23 综合特效(三)——飞碟探索 实例24 使用Spray1——水泡 实例25 使用Spray2——倒水动画 实例26 粒子系统和光晕——飞龙 实例27 高级粒子——燃烧的烟头 实例28 粒子与变形——礼花 实例29 空间变形——大海航船 实例30 路径控制器——台历 实例31 Noise控制器——蝴蝶飞 实例32 表达式控制器——石英钟 实例33 正向链接——檀香扇 实例34 粒子系统动画——沙漠丰碑 实例35 动力学模拟器——滚石 实例36 综合动画——炸弹1 实例37 综合动画——炸弹2 实例38 角色建模——怪兽1 实例39 角色动画——怪兽2 第三部分 仔仔细细学习综合应用 实例40 旋转成型——装饰画 实例41 球化修改——双人沙发 实例42 编辑网格——三人沙发 实例43 弯曲修改——玻璃茶几 实例44 放样成型——异形茶几 实例45 变形修改——椅子 实例46 拉伸修改——躺椅 实例47 二维渲染——休闲椅 实例48 镜像功能——办公椅 实例49 阵列工具的使用——凳子 实例50 间距工具——木纹凳子 实例51 放样次物体修改——圆形桌子 实例52 三维布尔运算——餐桌 实例53 二维布尔运算——电视柜 实例54 倒角修改——床头柜 实例55 光滑网格——床 实例56 软选择的使用——双人床 实例57 二维次物体修改——吧台 实例58 圆角化处理——会议桌 实例59 光线追踪材质——钻石 实例60 多维材质——螺丝刀 实例61 多截面放样——科林斯柱 实例62 放样修改——陶立克式圆柱 实例63 结构线框(1)——路灯 实例64 结构线框(2)——电扇 实例65 融合材质——磨沙金杯 实例66 路径变形空间扭曲——台灯 实例67 NURBS曲线——CD机 实例68 置换变形通道——芯片标志 实例69 轮廓导角——金苹果标志 实例70 背景编辑——波浪标志 实例71 体积光的应用——金光四射 实例72 镜头光斑——文本动画 实例73 镜头特效——烟花 实例74 Snow粒子的使用——雪景 实例75 风力的使用——香烟 实例76 重力的使用——消防栓 实例77 火焰特效——地对空导弹 实例78 爆炸空间扭曲物——导弹爆炸 第四部分 轻轻松松进行实战演练 实例79 旋转成型——花瓶 实例80 拉伸成型——文本 实例81 二维渲染——臂力器 实例82 放样建模——餐桌 实例83 面片修改——椅子 实例84 结构线框——制作簋子 实例85 扭曲修改——制作冰激凌 实例86 放样和材质——瓷瓶 实例87 放样与编辑——压扁的易拉罐 实例88 高级放样——餐桌 实例89 扭曲修改——枫叶 实例90 综合建模——羽毛球拍 实例91 辉光特效——发光的钥匙 实例92 玻璃材质——窗外风景 实例93 质量雾——热咖啡 实例94 火焰特效——海边篝火 实例95 旋转控制——地球仪 实例96 面片建模——红玫瑰 实例97 综合建模——手机 实例98 组合建模——风车 实例99 综合建模——自行车 实例100 综合场景——保龄球

<<3DS MAX 6新概念百例>>

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>