

## <<3DS MAX 6基础与进阶教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 6基础与进阶教程>>

13位ISBN编号：9787560613550

10位ISBN编号：7560613551

出版时间：2004-3

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：乘方工作室,朱仁成

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基础与进阶教程>>

### 内容概要

3DS MAX 6是Discreet公司开发的三维制作软件，功能非常强大，被广泛地应用于建筑图效果设计、三维动画制作、工业造型、游戏电影制作、影视片头设计等各种行业当中。

本书是一本入门级教材，由浅入深、循序渐进地介绍了3DS MAX 6的基本使用方法和操作技巧。全书共分10章，内容包括3DS MAX 6基础知识、对象的基本操作、三维几何体的创建、二维图形的创建、常用修改器命令的使用、复合物体的创建、编辑与应用材质、常见材质的制作、创建简单的三维动画、为场景添加灯光、相机和渲染等方面的实用知识。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，在讲解的过程中辅以实例进行介绍，既突出了理论，又强调了实践，将理论知识与上机操作融为一体。

非常适合广大初学者自学使用，也可作为社会计算机培训班的教材，以及各类大专院校相关专业的参考教材。

## &lt;&lt;3DS MAX 6基础与进阶教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 3DS MAX 6基础介绍 1.1 3DS MAX 6界面布局 1.2 菜单栏 1.3 工具栏 1.4 命令面板 1.5 状态区域和提示行 1.6 动画控制区 1.7 视图控制区 1.8 视图区 1.9 右键菜单 1.10 本章小结 第二章 初次尝试制作模型 2.1 制作显示器的屏幕 2.2 制作显示器的后盖 2.3 制作显示器的底座 2.4 指定材质 2.5 渲染 2.6 本章小结 第三章 基本模型的创建 3.1 标准几何体的创建 3.2 实例制作：时尚凳子造型 3.3 扩展几何体的创建 3.4 实例制作：休闲沙发造型 3.5 创建几何体的其他操作 3.6 二维图形的创建 3.7 二维图形的共性 3.8 本章小结 第四章 对象的基本操作 4.1 什么是对象 4.2 对象的选择操作 4.3 对象的基本变换 4.4 对象的复制 4.5 组 4.6 本章小结 第五章 高级修改功能 5.1 加深对修改命令面板的认识 5.2 Edit Spline(编辑样条)命令 5.3 将二维图形转换为三维造型 5.4 常用的三维物体修改命令 5.5 Edit Mesh(编辑网格)命令 5.6 本章小结 第六章 复合物体的创建 6.1 复合物体简介 6.2 Morph(变形) 6.3 Scatter(离散) 6.4 Connect(连接) 6.5 Loft(放样) 6.6 Terrain(山地) 6.7 Shape Merge(形体合并) 6.8 Boolean(布尔运算) 6.9 本章小结 第七章 认识材质编辑器 7.1 菜单栏 7.2 材质示例窗 7.3 工具列 7.4 工具行 7.5 参数控制区 7.6 贴图类型 7.7 如何为物体指定贴图坐标 7.8 本章小结 第八章 几种实用材质的制作 8.1 建立自己的材质库 8.2 不锈钢材质的制作 8.3 钛金材质的制作 8.4 镜面材质的制作 8.5 光线跟踪材质的制作 8.6 曲面玻璃材质的制作 8.7 平面玻璃材质的制作 8.8 玻璃幕材质的制作 8.9 水面材质的制作 8.10 墙面凹凸材质的制作 8.11 多重子材质的制作 8.12 透空贴图的制作 8.13 使用材质模拟光效 8.14 背景贴图的制作 8.15 本章小结 第九章 学习动画的制作 9.1 制作简单的动画 9.2 链接与正向运动 9.3 使用关键帧设置动画 9.4 使用轨迹视图设置动画 9.5 使用动画控制器设置动画 9.6 本章小结 第十章 相机、灯光及渲染 10.1 相机 10.2 灯光 10.3 渲染 10.4 本章小结

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>