第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787030130525

10位ISBN编号：7030130529

出版时间：2004-6-1

出版时间：科学出版社

作者：安琪,杨帆

页数：613

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6完全自学手册>>

内容概要

3ds max 6是AutoDesk公司开发的三维动画制作软件3ds max的最新版本，它的功能强大，操作简单易学，被广泛地应用于建筑图效果设计、三维动画制作、机构仿真模拟、广告设计、工业造型、游戏电影制作等各种行业当中。
本书通过大量实例详细讲述了3ds max 6的强大功能，涵盖了场景建模、材质贴图、灯光、动画制作、运动学、动力学系统、环境效果、VideoPost视频后处理技术等各方面的内容。
本书循序渐进，内容详实，通俗易懂，讲练结合，通过大量实例详尽讲述制作过程和相关知识。
本书适用于高等美术院校电脑美术专业和高校相关专业师生，初、中级用户，视频编辑人员和社会培训班学员。
本书配套光盘内容为书中所提到的部分实例文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6完全自学手册>>

书籍目录

第一部分 漫游3ds max6
第1章 3ds max6入门基础知识
1.1 3ds max6的基本概念
1.2 3ds max6的用户界面
1.3 3ds max6的一些基本操作
1.4 小结
思考练习
第二部分 创建模型
第2章 3ds max6的几何体和样条型
2.1 标准几何体
2.2 扩展几何体
2.3 3ds max6的样条型建模
2.4 应用Edit Spline编辑修改器
2.5 建筑模型
2.6 小结
思考练习
第3章 复合对象
3.1 复合对象基本类型简介
3.2 布尔对象
3.3 放样对象
3.4 变形放样对象
3.5 实例：10水底的手表（基础建模）
3.6 小结
思考练习
第4章 编辑修改器
4.1 编辑修改器使用界面
4.2 编辑修改器使用的相关概念
4.3 典型编辑修改器的使用举例
4.4 其他编辑修改器的使用
4.5 小结
思考练习
第5章 高级建模
5.1 风格建模
5.2 面片建模
5.3 多边形建模
5.4 NURBS建模
5.5 小结
思考练习
第三部分 材质和纹理
第6章 材质与贴图
6.1 材质编辑器
6.2 材质浏览器
6.3 贴图类型
6.4 材质贴图应用
6.5 小结

第一图书网, tushu007.com

思考练习
第7章 高级材质
7.1 Raytrace(光线跟踪材质)
7.2 复合材质
7.3 其他材质效果
7.4 mental ray渲染
7.5 小结
思考练习
第四部分 动画
第8章 动画制作
8.1 动画制作基础理论
8.2 3ds max6动画利器
8.3 动画类型
8.4 实例27：小球动画
8.5 小结
思考练习
第9章 层级链接和运动学
9.1 层级链接和运动学相关概念
9.2 Forward Kinematics前向运动学
9.3 Inverse Kinematics(IK)反向
9.4 创建人体动画
9.5 小结
思考练习
第10章 粒子系统和空间扭曲
10.1 粒子系统
10.2 空间扭曲工具
10.3 实例32：喷泉
10.4 小结
思考练习
第11章 reactor力学反馈系统
11.1 reactor力学反馈系统概述
11.2 Rigid Bodies硬实体动力学
11.3 Soft Bodies软实体动力学
11.4 Cloth布料动力学
11.5 其他reactor动力反馈系统功能
11.6 小结
思考练习
第五部分 灯光和物效
第12章 3ds max6的灯光
12.1 灯光技术基础
12.2 3ds max6的灯光技术
12.3 综合实例——运用灯光
12.4 小结
思考练习
第13章 环境大气效果
13.1 Environment对话框
13.2 大气效果

第一图书网, tushu007.com

13.3 实例39：广告牌
13.4 小结
思考练习
第14章 视频后处理效果
14.1 Video Post简介及工具界面
14.2 Video Post滤镜效果
14.3 Video Post视频合成技术
14.4 小结
思考练习
第六部分 综合实例
第15章 神秘的魔法塔
15.1 基础模块建模
15.2 魔法塔材质制作
15.3 魔法塔框架搭建
15.4 灯光及摄像机布局
15.5 环境效果及动画——云雾弥漫
15.6 夜幕下的魔法塔
第16章 室内效果
16.1 创建天光
16.2 设定材质
16.3 光能传递设置
16.4 天光参数设置
16.5 添置家具和最终渲染
第17章 阳光下的高层写字楼
17.1 设置尺寸单位
17.2 建模过程
17.3 设置灯光和材质的过程
第18章 广告片头
18.1 文字和球
18.2 电影胶片
18.3 星空效果
18.4 背景音乐
18.5 灯光和摄像机
18.6 Video Post特效
附录A 3ds max 6主界面快捷键列表
附录B 常用灯光照度
附录C 一些材质参数

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6完全自学手册>>

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