

<<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：9787030137081

10位ISBN编号：7030137086

出版时间：2004-7

出版时间：科学出版社

作者：杨良亮

页数：350

字数：547000

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

3ds max是当今运行在PC机上最畅销的三维动画和建模软件，为影视和广告制作人员提供了强有力的工具。

而3ds max 6是Discreet公司推出的最新版本。

本书就是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门级教程。

本书共分12章，主要内容包括：3ds max 6初探、3ds max 6操作基础、创建基本模型、编辑和修改对象、高级建模、材质编辑、贴图、灯光与摄像机、环境设置、动画制作、后期制作与合成，最后给出综合实例，细致讲解了3ds max 6的各个功能的使用方法与技巧，并提供了大量三维造型和动画设计的实例。

全书内容翔实、语言精炼、条理清晰、实例丰富、图文并茂，是非常适合于3ds max 6初学者使用的一本优秀的参考书，尤其适合作为大中专院校、职高以及培训班的教材，也是读者自学3ds max 6不可多得的教材。

## &lt;&lt;3ds max 6实用培训教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds max 6初探 1 1.1 认识3ds max 6 2 1.2 新版本功能简介 3 1.3 3ds max 6系统需求与安装 3 1.3.1 3ds max的系统需求 4 1.3.2 安装设置3ds max 6 4 1.4 熟悉3ds max 6界面 6 1.4.1 工作视图区 7 1.4.2 菜单栏 10 1.4.3 工具栏 14 1.4.4 命令面板区 15 1.4.5 动画控制区 16 1.4.6 视图控制区 16 1.4.7 MAX脚本输入区 17 1.4.8 状态显示与提示区 17 1.5 动画制作的基本过程 18 1.5.1 定义时间 18 1.5.2 定义关键帧 19 1.5.3 运动控制器 20 1.5.4 简单动画制作 21 1.6 基本颜色理论 22 1.6.1 颜色模型 22 1.6.2 3ds max的混色 23 1.6.3 颜色的合成 24 1.7 小结 25 1.8 习题 26 1.8.1 填空与选择题 26 1.8.2 问答题 26第2章 3ds max 6操作基础 27 2.1 对象的选择 27 2.1.1 单击选择对象 29 2.1.2 区域选择 30 2.1.3 根据名称选择对象 30 2.1.4 根据颜色选择对象 32 2.2 对象的变换 33 2.2.1 移动对象 33 2.2.2 旋转对象 34 2.2.3 缩放对象 35 2.2.4 链接对象 35 2.2.5 取消链接 36 2.2.6 连接空间扭曲对象 37 2.3 坐标系和轴心 37 2.3.1 坐标系的使用 37 2.3.2 轴心的使用 40 2.4 对象的复制和阵列 43 2.5 小结 49 2.6 习题 49 2.6.1 填空与选择题 49 2.6.2 问答题 50第3章 创建基础模型 51 3.1 创建对象模型 51 3.1.1 名称和颜色 52 3.1.2 创建方式 52 3.1.3 键盘输入 52 3.1.4 参数区域 52 3.2 创建标准三维几何体 (Standard Primitives) 53 3.2.1 Box (长方体) 53 3.2.2 Cone (圆锥体) 56 3.2.3 Sphere (球体) 57 3.2.4 GeoSphere (几何球体) 59 3.2.5 Cylinder (圆柱体) 60 3.2.6 Tube (管道) 60 3.2.7 Torus (圆环体) 61 3.2.8 Pyramid (四棱锥) 62 3.2.9 Teapot (茶壶) 63 3.2.10 Plane (平面) 64 3.3 创建扩展三维几何体 (Extended Primitives) 65 3.3.1 Hedra (多面体) 65 3.3.2 Torus Knot (圆环结) 66 3.3.3 Oil Tank (油箱体) 67 3.3.4 L-Extrusion (L形体) 68 3.3.5 RingWave (环形波) 68 3.3.6 Hose (软管体) 69 3.3.7 Prism (棱柱体) 70 3.4 创建二维图形 71 3.4.1 Line (线条) 72 3.4.2 Text (文字) 74 3.4.3 Arc (圆弧) 74 3.4.4 Helix (螺旋线) 75 3.4.5 NGon (正多边形) 76 3.4.6 Star (星形) 76 3.5 创建面片模型 78 3.5.1 方形面片 79 3.5.2 三角形面片 79 3.6 小结 79 3.7 习题 79 3.7.1 填空与选择题 79 3.7.2 问答题 80 3.7.3 练习题 80第4章 编辑和修改对象 84 4.1 修改命令面板 82 4.1.1 修改命令面板介绍 82 4.1.2 设置面板内容 83 4.2 编辑修改器堆栈 86 4.2.1 编辑修改器堆栈介绍 86 4.2.2 编辑修改器堆栈的使用 87 4.3 编辑修改器的使用 89 4.4 常用的编辑修改器 91 4.4.1 Bend (弯曲) 92 4.4.2 Taper (锥化) 94 4.4.3 Twist (扭曲) 96 4.4.4 Noise (噪波) 97 4.4.5 造型对象——Extrude (拉伸成形) 和 Lathe (旋转成形) 99 4.5 次对象的选择和编辑 103 4.5.1 网格物体的次对象 103 4.5.2 二维形体的次对象 106 4.6 小结 108 4.7 习题 109 4.7.1 填空与选择题 109 4.7.2 问答题 109 4.7.3 练习题 109第5章 高级建模 113 5.1 复合对象 111 5.1.1 Morph (变形) 对象 112 5.1.2 Scatter (离散) 对象 114 5.1.3 Conform (一致) 对象 116 5.1.4 Connect (连接) 对象 117 5.1.5 ShapeMerge (形体合并) 对象 118 5.1.6 Boolean (布尔运算) 对象 119 5.1.7 Terrain (地形) 对象 121 5.2 放样 122 5.2.1 Loft (放样) 对象 122 5.2.2 放样变形工具 127 5.3 NURBS曲面 135 5.3.1 创建NURBS曲线 135 5.3.2 创建NURBS曲面 136 5.3.3 NURBS对象的编辑修改 136 5.3.4 NURBS建模实例 137 5.4 动力学对象 146 5.4.1 Spring (弹簧) 146..... 第6章 材质编辑 154第7章 贴图 182第8章 灯光与摄像机 211第9章 环境设置 239第10章 动画制作 259第11章 后期制作与合成 301第12章 综合实例 327

<<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>