

<<3ds max 6入门与提高实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6入门与提高实用教程>>

13位ISBN编号：9787113062408

10位ISBN编号：7113062407

出版时间：2004-12

出版时间：中国铁道出版社

作者：王红卫

页数：260

字数：400000

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入门与提高实用教程>>

### 内容概要

3ds max 6.0是Autodesk公司出品的一个大型三维动画制作软件，本书对该软件的功能与特点做了详细的介绍，并结合实例对创建三维动画的方法做了深入的讲解。

本书共分为16章，主要内容包括：3ds max6概览、3ds max 6的基本操作、编辑修改器的使用、创建二维基本形体、放样变形的使用、创建标准三维造型、创建复合三维造型、NURBS建模的使用、多边形建模与Patch面片的使用、材质与贴图、灯光的设置和应用、摄像机及环境特效、动画制作、层级命令面板的使用、创建粒子系统与空间扭曲物体、视频的后期处理等。

为了不再出现那种只知道基本命令而不知如何实际操作的场面，本书理论结合实际，由浅入深地讲解，让读者迅速掌握该软件。

本书内容全面、图例丰富、条理清晰、通俗易懂，适合于三维动画设计者和爱好者学习使用，也可作为三维动画制作培训班的教材。

## 书籍目录

第1章 3ds max 6概览 1-1 初识3ds max 6 1-1-1 3ds max的发展与应用领域 1-1-2 3ds max的运行环境 1-2 3ds max 6的新功能简介 1-2-1 操作更加方便 1-2-2 主界面改进 1-2-3 建模功能增强 1-2-4 材质效果更丰富 1-2-5 提升动画功能 1-3 3ds max 6的操作界面 1-3-1 界面布局 1-3-2 主工具栏和标签栏 1-3-3 命令面板 1-3-4 视图显示控制 1-3-5 其他控制工具 1-4 综合应用 1-4-1 物体的创建与编辑 1-4-2 为滑板指定动画控制器 1-4-3 设置滑板材质 1-4-4 滑板的动画设置 1-5 本章习题第2章 3ds max 6的基本操作 2-1 对象的选择 2-1-1 采用单击选择对象 2-1-2 采用区域选择对象 2-1-3 采用名称选择对象 2-1-4 采用颜色和类型选择对象 2-1-5 采用选择集 2-1-6 采用组 2-1-7 选择子物体 2-2 变换与坐标系的使用 2-2-1 坐标变换 2-2-2 中心点变换 2-2-3 使用键盘进行精确变换坐标 2-2-4 镜像变换 2-2-5 阵列变换 2-3 捕捉控制与对齐工具的使用 2-3-1 捕捉设置 2-3-2 捕捉的使用 2-3-3 对齐工具 2-4 栅格与辅助工具的使用 2-4-1 定义栅格设置 2-4-2 使用辅助工具 2-5 综合应用 制作一条铁链 2-6 本章习题第3章 编辑修改器的使用 3-1 编辑修改器概述 3-1-1 初识编辑修改器 3-1-2 设置编辑修改器 3-2 使用编辑修改器 3-2-1 调整物体参数 3-2-2 【Gizmo】的调整 3-3 编辑修改器的应用 3-3-1 使用【Taper】命令 3-3-2 使用【Twist】命令 3-3-3 使用【Bend】命令 3-3-4 使用【Noise】命令 3-3-5 使用【Wave】命令 3-4 综合应用 3-4-1 使用【Edit Mesh】创建战斗机 3-4-2 使用【Edit Mesh】创建火箭 3-5 本章习题第4章 创建二维基本形体 4-1 创建二维造形 4-1-1 二维造形简述 4-1-2 创建简单二维造形 4-1-3 创建复合二维造形 4-2 编辑二维造形 4-2-1 使用【Edit Spline】编辑器编辑节点 4-2-2 使用【Edit Spline】编辑器编辑曲线 4-3 创建复杂二维造形 4-3-1 二维造形的布尔运算 4-3-2 从二维造形到三维造型 4-4 综合应用 创建飘扬的红旗 4-5 本章习题第5章 放样变形的使用第6章 创建标准三维造型第7章 创建复合三维造型第8章 NURBS建模的使用第9章 多边形建模与Patch面片的使用第10章 材质与贴图第11章 灯光的设置和应用第12章 摄像机及环境特效第13章 动画制作第14章 层级命令面板的使用第15章 创建粒子系统与空间扭曲物体第16章 视频的后期处理本书部分习题答案

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>