

图书基本信息

书名：<<3ds max 6三维建模与动画基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787113062484

10位ISBN编号：7113062482

出版时间：2004-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：王红卫编

页数：209

字数：329000

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>

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公司目前推出的最新版本。

本书是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门级教材。

本书共分18章，在有限的篇幅，首先介绍了3ds max 6.0的界面、基本操作、基础建模、合成建模、编辑修改器，然后介绍了基础材质、高级材质、动画与运动、粒子和空间扭曲相关知识。

在每一章后面都配有相应的习题，使读者在学完后能及时复习。

本书内容详实、逻辑清晰、语言流畅、可操作性强，非常适合用作3ds max 6.0的自学或培训教材。

本书既适合于3ds max 6的入门教材，也适合于有一定经验的读者对各种功能和技巧的继续熟练和掌握。

书籍目录

第1章 3ds max 6.0的基础知识 1-1 教学目标与重点 1-2 课堂讲解：3ds max概述 1-3 课堂讲解：三维之路 1-4 课堂讲解：3ds max的基本操作 1-5 上机指导 1-6 课后练习第2章 二维建模 2-1 教学目标与重点 2-2 课堂讲解：二维的绘制 2-3 课堂讲解：二维的编辑修改 2-4 上机指导 2-5 课后练习第3章 二维到三维 3-1 教学目标与重点 3-2 课堂讲解：挤出 (Extrude) 3-3 课堂讲解：旋转 (Lathe) 3-4 课堂讲解：放样 (Loft) 3-5 课堂讲解：放样的编辑 3-6 上机指导 3-7 课后练习第4章 三维建模 4-1 教学目标与重点 4-2 课堂讲解：标准几何体 4-3 课堂讲解：扩展几何体 4-4 上机指导 4-5 课后练习第5章 空间位相变化 5-1 教学目标与重点 5-2 课堂讲解：选择 5-3 课堂讲解：移动、旋转和缩放 5-4 课堂讲解：复制 5-5 课堂讲解：阵列变换 5-6 上机指导 5-7 课后练习第6章 修改编辑三维模型 6-1 教学目标与重点 6-2 课堂讲解：三维编辑命令 6-3 课堂讲解：FFD编辑器 6-4 课堂讲解：系统优化 6-5 上机指导 6-6 课后练习第7章 Patch建模 7-1 教学目标与重点 7-2 课堂讲解：面片基础 7-3 课堂讲解：Patch面片 7-4 课堂讲解：建模 7-5 上机指导 7-6 课后练习第8章 NURBS建模 8-1 教学目标与重点 8-2 课堂讲解：NURBS对象 8-3 课堂讲解：NURBS曲线 8-4 课堂讲解：NURBS曲面 8-5 上机指导 8-6 课后练习第9章 复合对象建模 9-1 教学目标与重点 9-2 课堂讲解：布尔运算 9-3 课堂讲解：其他复合对象 9-4 上机指导 9-5 课后练习第10章 材质和贴图 10-1 教学目标与重点 10-2 课堂讲解：材质编辑器 10-3 课堂讲解：基本材质 10-4 课堂讲解：贴图制作 10-5 上机指导 10-6 课后练习第11章 设计高级材质 11-1 课堂讲解：复合材质 11-2 课堂讲解：高级材质 11-3 上机指导 11-4 课后练习第12章 灯光 12-1 教学目标与重点 12-2 课堂讲解：灯光概述 12-3 课堂讲解：灯光属性 12-4 课堂讲解：标准灯光 12-5 课堂讲解：大气效果 12-6 上机指导 12-7 课后练习第13章 摄像机及雾化效果 13-1 教学目标与重点 13-2 课堂讲解：摄像机基本知识 13-3 课堂讲解：雾化效果 13-4 上机指导 13-5 课后练习第14章 动画与路径控制 14-1 教学目标与重点 14-2 课堂讲解：动画基础 14-3 课堂讲解：轨迹 14-4 上机指导 14-5 课后练习第15章 运动关系 15-1 教学目标与重点 15-2 课堂讲解：层级 15-3 课堂讲解：反向运动 15-4 课堂讲解：骨骼系统 15-5 上机指导 15-6 课后练习第16章 粒子系统 16-1 教学目标与重点 16-2 课堂讲解：粒子基础 16-3 课堂讲解：喷射与降雪 16-4 课堂讲解：其他粒子系统 16-5 上机指导 16-6 课后练习第17章 空间扭曲 17-1 教学目标与重点 17-2 课堂讲解：空间扭曲 17-3 课堂讲解：空间扭曲对象 17-4 课堂讲解：空间扭曲与动画 17-5 上机指导 17-6 课后练习第18章 渲染与视频输出 18-1 教学目标与重点 18-2 课堂讲解：渲染 18-3 课堂讲解：视频编辑器的使用 18-4 课堂讲解：渲染输出的控制 18-5 课堂讲解：特效滤镜 18-6 上机指导 18-7 课后练习答案

媒体关注与评论

书评从零起步、图文并茂、实例丰富、步骤详、实用性强。

边讲解举例的教学方式，由点到面，由局部到整体，生动详细地讲解了3ds max 6的基础知识、应用和实际设计案例。

各章均附有习题，让读者温故而知新。

本书既可作业初学者入门教材，也适合于有一定经验的读者熟练并掌握三维设计的精髓。

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>