

<<3ds max 6标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6标准教程>>

13位ISBN编号：9787115121677

10位ISBN编号：7115121672

出版时间：2004-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：黄心渊编

页数：389

字数：607000

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标准教程>>

内容概要

全书共有13章，分为5个部分。

第一部分有3章，是关于基本操作的内容，较为详细地介绍3ds max 6的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象工作以及如何进行交流。

第二部分有2章，是关于基本动画的内容，讨论关键帧动画技术、Track View和动画控制器。

第三部分有3章，是关于建模的内容，较为详细地讲述二维图形建模、编辑修改器和复合对象以及多边形建模技术。

第四部分有2章，是关于材质的内容，较为详细地讨论3ds max 6的基本材质和贴图材质。

第五部分共有3章，较为详细地介绍灯光、摄像机和渲染等内容。

该部分的最后一章用一个综合实例“洞穴中的女孩”进一步讲解如何在3ds max 6中制作有趣的动画效果。

书籍目录

第1章 3ds max 6的用户界面 1.1 用户界面 1.2 视口大小、布局 and 显示 1.3 菜单栏应用举例 1.4 工具栏(Toolbars) 1.5 命令面板 1.6 对话框 1.7 状态区域和提示行 1.8 时间控制 1.9 视口导航控制按钮 1.10 小结 1.11 习题 第2章 使用文件和对象工作 2.1 打开文件和保存文件 2.2 创建对象和修改对象 2.3 编辑修改器堆栈的显示 2.4 对象的选择 2.5 选择集(Selection Sets)和组(Group) 2.6 小结 2.7 习题 第3章 对象的变换 3.1 变换(Transform) 3.2 克隆对象 3.3 对象的捕捉 3.4 变换坐标系 3.5 其它变换方法 3.6 小结 3.7 习题 第4章 基本动画技术和Track View 4.1 关键帧动画 4.2 编辑关键帧 4.3 使用Track View 4.4 轨迹线 4.5 改变控制器 4.6 切线类型 4.7 使用绘制曲线工具旋转对象 4.8 轴心点 4.9 对象的链接和正向运动 4.10 小结 4.11 习题 第5章 动画和动画控制器 5.1 摄像机(Cameras) 5.2 使用Path Constraint控制器 5.3 使摄像机沿着路径运动 5.4 Look At Constraint控制器 5.5 Lind Constraint控制器 5.6 渲染动画 5.7 小结 5.8 习题 第6章 二维图形建模 6.1 二维图形的基础 6.2 创建二维图形 6.3 编辑二维图形 6.4 Edit Spline编辑修改器 6.5 使用编辑修改器将二维对象转换成三维对象 6.6 小结 6.7 习题 第7章 编辑修改器和复合对象 第8章 多边形建模 第9章 材质编辑器的介绍 第10章 创建贴图材质 第11章 灯光 第12章 摄像机和渲染 第13章 综合练习：洞穴中的女孩

<<3ds max 6标准教程>>

媒体关注与评论

书评本书是autodesk多媒体分公司discreet独家授权出版的3ds max 6认证培训系列教材之一，是discreet授权培训中心3ds max 6的标准培训教材。

本书由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3ds max 6的培训大纲编写，图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的电脑动画教材，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。

本书光盘包含书中全部示例所需要的场景文件，并附有部分3ds max教学课件。

<<3ds max 6标准教程>>

编辑推荐

《3ds max6 标准教程》是autodesk多媒体分公司discreet独家授权出版的3ds max 6认证培训系列教材之一，是discreet授权培训中心3ds max 6的标准培训教材。

《3ds max6 标准教程》由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3ds max 6的培训大纲编写，图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的电脑动画教材，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。

《3ds max6 标准教程》光盘包含书中全部示例所需要的场景文件，并附有部分3ds max教学课件。

<<3ds max 6标准教程>>

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>