

<<3ds max 6入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115123329

10位ISBN编号：7115123322

出版时间：2004-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：雪茗斋电脑教育研究室

页数：408

字数：646

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>>

内容概要

本书对当今最为流行的三维制作软件——3ds max 6进行了全面的讲解和深入的剖析。书中包括大量的实例，对讲述的理论知识加以实践。本书理论介绍深入浅出、言简意赅，实例针对性强，操作步骤详细清楚。

本书作者中既有长期从事设计和教学工作的电脑美术专业人员，也有电脑技术专家，二者的结合确保了本书在美术和计算机两方面的学术正确性。

本书可作为各类培训班的教材，也适用于广大3ds max 6的自学者。

<<3ds max 6入门与提高>>

书籍目录

第1章 3ds max 6纵览 11.1 CG行业 21.1.1 计算机图形技术 21.1.2 矢量与位图 31.1.3 三维软件概述 41.1.4 各类三维软件概述 61.2 3ds max 6简介 71.2.1 3ds max的发展历史 71.2.2 3ds max 6的系统需求 81.2.3 视觉的盛宴 91.2.4 3ds max 6的新增特性 111.3 3ds max 6操作界面 141.3.1 概述 141.3.2 菜单栏 151.3.3 视图调整 161.3.4 相关术语说明 18第2章 三维几何体 192.1 标准三维几何体 202.1.1 创建方法 202.1.2 参数 212.2 扩展三维几何体 252.2.1 多面体 252.2.2 环形结 282.2.3 环形波 292.2.4 软管 312.2.5 圆柱类扩展几何体 322.2.6 其他扩展几何体 342.3 工程对象 352.3.1 "AEC Extended" (建筑工程) 物体 352.3.2 "Stairs" (阶梯) 392.3.3 "Doors" (门) 422.3.4 "Windows" (窗户) 44第3章 空间位相变换 453.1 名称和颜色 463.1.1 名称 463.1.2 颜色 463.2 对象的选择 483.2.1 单选 483.2.2 区域选择 493.2.3 过滤器选择 493.2.4 按名称选择 503.2.5 命名选择框 513.2.6 组操作 513.3 位相变换 523.3.1 坐标系统 523.3.2 移动、旋转与缩放 543.3.3 对象的复制 583.4 定位 653.4.1 网格 653.4.2 辅助物体 663.4.3 捕捉 693.4.4 对齐 71第4章 编辑初步 754.1 参数编辑器 764.1.1 形变类参数编辑器 764.1.2 挤压类参数编辑器 814.1.3 波纹类参数编辑器 884.1.4 其他参数编辑器 914.2 编辑的基本方法 954.2.1 编辑器列表 964.2.2 编辑器堆栈 964.2.3 编辑器的设置 984.3 FFD编辑器 984.3.1 FFD参数设置 994.3.2 编辑层次 1014.3.3 编辑方法 102第5章 线条 1055.1 线条的创建 1065.1.1 创建 "Line" (线条) 1065.1.2 创建其他几何图形 1115.2 线条的编辑 1205.2.1 选择 1205.2.2 几何编辑操作 125第6章 从线条到模型 1376.1 "Lathe" (旋绕) 1386.1.1 "Lathe" 编辑器 1386.1.2 "Lathe" 的使用方法 1396.2 "Extrude" (挤压) 1416.2.1 "Extrude" 编辑器 1416.2.2 操作实例 1426.3 "Loft" (放样) 1436.3.1 放样的方法 1436.3.2 多重放样 1456.3.3 蒙皮参数 1466.3.4 放样物体的变形编辑 1486.4 "Surface" (表面) 1586.4.1 "Surface" 编辑器 1586.4.2 表面建模方法 1596.4.3 "CrossSection" (交叉截面) 编辑器 1616.4.4 生成肌肉纹路 162第7章 "Mesh" 物体建模方法 1657.1 "Edit Mesh" (网格面) 编辑器 1667.1.1 "Point" (节点) 编辑 1667.1.2 "Edge" (边) 编辑 1697.1.3 "Face" (面) / "Polygon" (多边形) 编辑 1717.2 平滑编辑 1727.2.1 "MeshSmooth" (网格面平滑) 1727.2.2 战斗机三维模型 1757.2.3 "HSDS" (分级细分) 编辑器 1787.3 优化编辑 1797.3.1 "Optimize" (优化) 编辑器 1807.3.2 "MultiRes" (多重解析) 编辑器 181第8章 复合物体 1858.1 "Morph" (变形) 1868.1.1 "Morph" 参数 1868.1.2 变形创建方法 1868.2 "Scatter" (散布) 1878.2.1 创建方法 1878.2.2 散布对象 1888.2.3 源物体 1888.2.4 分布物体 1898.2.5 变形 1918.2.6 其他参数 1928.3 "Conform" (顺从) 1938.3.1 顺从操作 1938.3.2 投影方向 1938.3.3 缠绕物体 1948.3.4 更新 1948.4 "Connect" (连接) 1958.4.1 创建方法 1968.4.2 连接属性 1968.5 "BlobMesh" (水滴) 1998.5.1 创建方法 1998.5.2 水滴的属性 2008.6 "Shape Merge" (形体融合) 2018.6.1 形体融合物体的属性 2028.6.2 创建方法 2038.7 "Boolean" (布尔运算) 2038.8 "Terrain" (地形) 2068.8.1 操作方法 2068.8.2 简化 2078.9 "Mesher" (网格面转化) 2098.9.1 操作方法 2098.9.2 绑定物体 210第9章 "Patch" 建模方法 2119.1 创建 "Patch" 面片 2129.1.1 创建 "Quad Patch" 2129.1.2 创建 "Tri Patch" 2139.2 "Edit Patch" 编辑器 2149.2.1 子对象选择 2149.2.2 顶点编辑 2169.2.3 挤压和倒角 2199.2.4 新增功能 221第10章 "NURBS" 建模 22310.1 NURBS建模简介 22410.1.1 NURBS的适用范围 22410.1.2 NURBS建模类型 22510.2 NURBS曲线 22510.2.1 创建方法 22510.2.2 "NURBS" 曲线属性 22610.3 "NURBS" 表面 22910.3.1 "Point Surface" (点式表面) 22910.3.2 CV Surface (控制点表面) 23010.4 "NURBS" 编辑 23010.4.1 NURBS编辑简介 23010.4.2 连接与导入 23110.4.3 "Surface Approximation" (表面近似) 23310.4.4 "Point" (点) 子对象编辑 23510.5 NURBS子对象的创建 23710.5.1 "Create Points" (点的创建) 23810.5.2 "Create Curves" (创建曲线) 23910.5.3 "Create Surfaces" (曲面的创建) 241第11章 材质与贴图 24511.1 材质编辑器 24611.1.1 材质样本球 24611.1.2 材质浏览器 24911.1.3 材质设定工具 25111.2 标准材质 25311.2.1 高光类型 25311.2.2 其他属性设置 25911.2.3 贴图方式 26211.3 贴图 26611.3.1 "Bitmap" (位图) 贴图

<<3ds max 6入门与提高>>

26611.3.2 其他贴图 27211.3.3 贴图坐标编辑 28311.4 材质类型 28911.4.1 "Blend" (混合) 材质 28911.4.2 "Composite" (复合) 材质 29011.4.3 "Double Sided" (双面) 材质 29111.4.4 "Ink'n Paint" (卡通) 材质 29211.4.5 "Multi / Sub-Object" (多重) 材质 29511.4.6 "Architectural" (建筑) 材质 298第12章 场景 29912.1 灯光 30012.1.1 标准灯光 30012.1.2 光度灯 31012.2 摄像机 31512.2.1 摄像机参数 31512.2.2 景深 31612.2.3 摄影机视图工具 31712.2.4 "Camera Correction" (相机修正) 编辑器 31812.3 环境 31812.3.1 环境背景和灯光 31812.3.2 大气效果 319第13章 动画及运动控制 32713.1 动画基础 32813.1.1 动画的相关概念 32813.1.2 动画播放界面 32913.1.3 动画时间设置 32913.1.4 简单动画设置 33113.2 Trajectories (轨迹) 33313.2.1 轨迹的简单编辑 33313.2.2 Track View (轨迹控制器) 33613.2.3 曲线编辑模式 33913.2.4 消息表编辑模式 34413.3 动作控制器 34713.3.1 运动命令面板 34813.3.2 动作控制器简介 35013.3.3 Bezier Controller (贝塞尔控制器) 35113.3.4 TCB Controller (TCB控制器) 35313.3.5 Noise Controller (噪声控制器) 355第14章 运动关系 35714.1 层级 35814.1.1 轴心 35814.1.2 连接 35914.2 反向运动 36214.2.1 正向运动与反向运动的概念 36214.2.2 反向运动控制 36214.2.3 IK (反向运动) 实例 36614.3 "Bone System" (骨骼系统) 36714.3.1 创建方法 36814.3.2 参数 36814.3.3 "Skin" (蒙皮) 36914.4 动力学系统 37114.4.1 设置方法 37114.4.2 动力学对象 37314.4.3 柔体力学 375第15章 粒子系统 37715.1 粒子基础 37815.1.1 粒子系统简介 37815.1.2 粒子系统的创建 37915.2 简单粒子系统 37915.2.1 "Spray" (喷射) 38015.2.2 "Snow" (降雪) 38215.3 "Blizzard"(暴雪) 38415.3.1 基本参数 38415.3.2 粒子生成 38515.3.3 粒子形式 38615.3.4 旋转与碰撞 38815.3.5 对象运动体系 38915.3.6 粒子增生 38915.4 其他中级粒子系统 39115.4.1 "PArray" (粒子阵列) 39215.4.2 "PCloud" (粒子云雾) 39415.4.3 "Super Spray" (超级喷射) 39515.5 "Particle Flow" (粒子流) 39615.5.1 "Particle Flow" 原理 39615.5.2 使用方法 39915.5.3 "Deflector" (偏转仪) 402第16章 后期制作 40316.1 "Video Post" 概念 40416.1.1 队列和事件概念 40416.1.2 "Video Post" 对话框 40416.2 "Event" (事件) 40716.2.1 "Scene Event" (场景事件) 40716.2.2 "Image Input Event" (影像输入事件) 40816.2.3 "Add Image Filter Event" (增加滤镜事件) 40916.2.4 影像输出事件 40916.3 特效滤镜 41016.3.1 特效滤镜的种类 41016.3.2 "Lens Effect Flare" (耀光) 411

<<3ds max 6入门与提高>>

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>