第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6标准教材>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6标准教材>>

13位ISBN编号：9787508321707

10位ISBN编号：7508321707

出版时间：2004-3-1

出版时间：中国电力出版社

作者：李芳

页数：326

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是著名的三维设计软件，广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计与制作等领域，许多专业级的三维动画都是用3ds max系统制作完成的。

本书主要面向对3ds max的初学者。
全书共分8个单元，完全从培训的角度出发，以命令与实例相结合的方式详细介绍了动画制作的基本常识、各种常用动画控制工具（轨迹视窗、动画控制器、IK反向运动系统、动力学系统、粒子系统）的使用方法及后期效果处理工具（视频后处理、渲染效果、质量光、环境雾、质量雾、燃烧与爆炸）的应用技巧。

本书作者根据本书的定位，进行合理的课程设置，旨在本书能帮助大学提高学习质量和指导学习方法，推动CG事业的发展。
本书既可以作为3ds max 6动画制作培训班的培训教程，也可以作为广大三维动画爱好者的自学参考书。

<<3ds max 6标准教材>>

书籍目录

丛书序前言第1章 认识3ds max 6 1.1 3ds max概念 1.2 3ds max布局 1.2.1 工作界面 1.2.2 工具栏 1.3 3ds max制作流程 1.3.1 3ds max的文件格式 1.3.2 制作流程 1.4 3ds max的用户设置 1.4.1 界面设置 1.4.2 快捷键设置 1.4.3 鼠标右键快捷菜单 1.5 3ds max坐标详解 1.5.1 世界坐标系统 1.5.2 屏幕坐标系统 1.5.3 视图坐标系统 1.5.4 本地坐标系统 1.5.5 万向节坐标系统 1.5.6 自定义坐标系统 1.5.7 父坐标系统 1.5.8 网格坐标系统 1.6 视图导航 1.7 应用领域 1.8 小结　练习题第2章 命令面板 2.1 Create Panel（创建面板） 2.1.1 Geometry（几何体） 2.1.2 Compound Objects（复合对象） 2.1.3 Particle Systems（粒子系统） 2.2 Shapes（二维造型） 2.2.1 Splines（样条线） 2.2.2 NURBS curves（NURBS曲线） 2.3 Modify编辑工具命令面板 2.4 层级面板 2.5 运动命令面板 2.6 显示控制面板 2.7 多功能面板 2.8 小结　练习题第3章 建模 3.1 建模前的准备 3.1.1 “ 次物体 ”的概念 3.1.2 建模过程中经常使用的工具 3.2 Surface建模 3.2.1 Surface修改工具 3.2.2 使用Surface建模方法制作多边形 3.3 多边形建模应用实例 3.4 用组合建模技术制作足球 3.4.1 球面五边形和六边形的制作 3.4.2 球的拼装 3.5 小结　练习题第4章 编辑修改工具 4.1 编辑修改工具 4.2 修改器应用实例 4.2.1 使用Lathe制作酒杯 4.2.2 制作易拉罐 4.3 小结　练习题第5章 灯光和材质 5.1 灯光 5.2 材质 5.3 材质使用实例 5.4 魔幻玻璃球 5.5 叶子 5.6 小结第6章 粒子系统 6.1 粒子基础 6.2 Spray（喷射）与Snow（雪花） 6.3 Blizzard（暴雪）参数 6.4 其他粒子系统 6.5 Super Spray（超级喷射） 6.6 粒子系统应用1 6.7 粒子系统应用2 6.8 粒子系统应用3 6.9 模拟瀑布 6.10 小结第7章 渲染与输出 7.1 渲染参数设置 7.2 渲染输出应用1 7.3 渲染输出应用2 7.4 小结第8章 综合实例 8.1 Track View（轨迹视图） 8.2 Dynamics（动力学） 8.3 粒子风暴 8.4 光效风暴 8.5 体积雾 8.6 自然环境 8.7 制作客厅效果图 8.8 小结附录 主界面快捷键操作一览

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