

<<三维动画制作高手 3ds max 6>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作高手 3ds max 6速成教程>>

13位ISBN编号：9787801447388

10位ISBN编号：7801447387

出版时间：2004-2

出版时间：宇航出版社

作者：张航，李波 编著

页数：302

字数：447000

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>

## <<三维动画制作高手 3ds max 6>>

### 内容概要

本书是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门级教程，全面讲解了3ds max 6的主要功能和使用技巧，手把手教你学习3ds max 6的使用。

全书由12章和1个附录构成，主要内容包括；3ds max 6概述，用户界面与基本操作介绍，3ds max 6基础建模，对象的变换和加工，高级造型与调整，灯光与摄像机，环境设置，材质和贴图，动画制作，动画后期制作与合成，数据交换和MAXScript，综合实例—猫头鹰挂钟，蝴蝶翩翩和洗手间场景。

本书内容丰富、翔实，对诸如对象、视图、材质和贴图、灯光和环境设置以及动画的制作等基本操作和技巧，进行了详细的介绍。

以讲清要点和参数设置的含义为标准，并配合实例制作引导读者融会贯通。

通过本书相应的例子制作，相信你会在无尽的乐趣中快速而全面地掌握3ds max 6这一强大的三维动画制作工具，制作出精美绝伦的作品。

读者对象：本书适合作为大中专院校以及培训班的教材或者3D专业人员的参考资料，也是广大动画爱好者自学3ds max不可多得的入门教材。

书籍目录

第1章 3ds max 6概述 1.1 计算机动画及其应用 1.2 动画制作基本知识 1.3 3ds max 6简介 1.4 对初学者的几点建议 1.5 本章小结 1.6 思考题 1.7 上机练习第2章 初识3ds max 6 2.1 图形驱动方式的安装和配置 2.2 认识操作界面 2.3 3ds max 6基本概念 2.4 3ds max 6基本操作 2.5 本章小结 2.6 思考题 2.7 上机练习第3章 3ds max 6基础建模 3.1 基本三维造型 3.2 扩展三维造型 3.3 二维基本造型 3.4 本章小结 3.5 思考题 3.6 上机练习第4章 对象的变换和加工 4.1 对象的变换 4.2 对象的复制和阵列操作 4.3 造型的编辑和调整 4.4 组合造型 4.5 本章小结 4.6 思考题 4.7 上机练习第5章 高级造型与调整 5.1 放样和变形 5.2 修改器概述 5.3 次对象的选择和编辑 5.4 NURBS建模 5.5 本章小结 5.6 思考题 5.7 上机练习第6章 灯光与摄像机 6.1 灯光 6.2 摄像机 6.3 本章小结 6.4 思考题 6.5 上机练习第7章 环境设置 7.1 雾和质量雾 7.2 体积光 7.3 燃烧效果 7.4 本章小结 7.5 思考题 7.6 上机练习第8章 材质和贴图 8.1 材质编辑器 8.2 基本贴图和贴图坐标 8.3 高级贴图 8.4 复合材质 8.5 本章小结 8.6 思考题 8.7 上机练习第9章 动画制作 9.1 关键帧动画 9.2 Track View 9.3 运动路径 9.4 粒子系统 9.5 正向运动与反向运动 9.6 空间扭曲 9.7 本章小结 9.8 思考题 9.9 上机练习第10章 动画后期制作与合成 10.1 Video Post视频编辑器 10.2 镜头特效 10.3 声音合成 10.4 本章小结 10.5 思考题 10.6 上机练习第11章 数据交换和MAXScript 11.1 文件的导入和导出 11.2 MAXScript 11.3 本章小结 11.4 思考题 11.5 上机练习第12章 综合实例 12.1 猫头鹰挂钟 12.2 蝴蝶翩翩 12.3 洗手间场景 12.4 本章小结 12.5 思考题 12.6 上机练习附录A 参考答案

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>