

<<3ds max 6实用速查手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6实用速查手册>>

13位ISBN编号：9787030131164

10位ISBN编号：7030131169

出版时间：2004-5

出版单位：科学出版社

作者：陈世红

页数：606

字数：921000

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实用速查手册>>

### 内容概要

3ds max是一款功能强、用户广、命令多的英文版大型三维动画制作软件，普通用户很难熟练掌握它的所有命令，对不太习惯于使用英文版软件的读者更是如此。

本书按照读者的学习规律，并结合软件的应用组织内容，把3ds max 6的各个操作界面以中英文对照的形式展现在读者面前。

无须打开计算机，无须点击鼠标，只要翻开这本书，即可轻松查对复杂的软件命令，快速了解各参数的意义。

配套光盘则从实用的角度出发，提供了一个“关键词检索”软件，读者可以根据需要查找各个参数的真正意义及其对制作效果的影响，在使用过程中，既可以按索引检索，也可以按关键词检索，非常便捷。

## &lt;&lt;3ds max 6实用速查手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds max 6 界面 1 1.1 3ds max 6界面布局 1 1.2 主工具栏 1 1.3 主窗口左边的工具栏 3 1.4 主界面底部的工具栏 4 1.5 动画控制按钮 5 1.6 视图导航控制 6 1.7 主菜单 6 1.8 主菜单下的对话框 22

第2章 创建命令面板 86 2.1 创建几何体 86 2.2 创建二维图形 159 2.3 创建灯 173 2.4 创建摄像机 185 2.5 创建辅助对象 187 2.6 Space Warps (空间扭曲) 208 2.7 Systems (创建体系) 240

第3章 编辑修改器 244 3.1 Mesh Select (网格选择) 244 3.2 Patch Select (面片选择) 245 3.3 Poly Select (多边形选择) 246 3.4 Vol.Select (体积选择) 247 3.5 Camera Map Binding (摄像机贴图绑定) 248 3.6 Displace Mesh Binding (置换网格绑定) 248 3.7 Map Scaler Binding (贴图缩放绑定) 249 3.8 Patch Deform Binding (面片变形绑定) 249 3.9 Path Deform Binding (路径变形绑定) 250 3.10 Point Cache Binding (点缓存绑定) 250 3.11 Subdivide (细分) 251 3.12 SurfaceMapper (表面贴图) 251 3.13 Surf Deform Binding (表面变形绑定) 252 3.14 Affect Region (影响区域) 252 3.15 Bend (弯曲) 253 3.16 Camera Map Modifier (摄像机贴图修改器) 253 3.17 Cap Holes (封顶洞) 254 3.18 DeleteMesh (删除网格) 254 3.19 DeletePatch (删除面片) 255 3.20 Displacement Approx (置换概况) 255 3.21 Displace (置换) 256 3.22 Edit Mesh (编辑网格) 257 3.23 Edit Normals (编辑法线) 269 3.24 Edit Patch (编辑面片) 270 3.25 Face Extrude (平面拉伸) 286 3.26 FFD 2 × 2 × 2 287 3.27 FFD (box) 4 × 4 × 4 288 3.28 FFD (cyl) 4 × 6 × 4 289 3.29 Flex (折曲) 290 3.30 HSDS (分层细分) 293 3.31 Lattice (结构网格) 295 3.32 Linked XForm (链接的变换) 296 3.33 Map Scaler OSM (贴图缩放OSM) 297 3.34 Material (材质) 297 3.35 Material By Element (元素材质) 298 3.36 Melt (融化) 299 3.37 Mesh Select (网格选择) 300 3.38 MeshSmooth (网格光滑) 301 3.39 Mirror (镜像) 302 3.40 Morpher (变形) 303 3.41 MultiRes (复合优化) 305 3.42 Noise (噪波) 306 3.43 Normal (法线) 307 3.44 Optimize (优化) 307 3.45 Patch Select (面片选择) 308 3.46 Patch Deform (面片变形) 309 3.47 Path Deform (路径变形) 310 3.48 Point Cache (点缓存) 310 3.49 Poly Select (多边形选择) 311 3.50 Preserve (维护) 312 3.51 Push (推力) 313 3.52 Reactor Cloth (反应器布) 313 3.53 Reactor Softbody (反应器软体) 315 3.54 Relax (松弛) 316 3.55 Ripple (涟漪) 316 3.56 Select By Channel (从通道选择) 317 3.57 Shell (外形) 317 3.58 Skew (推斜) 318 3.59 Skin (蒙皮) 319 3.60 Slice (切片) 322 3.61 Smooth (光滑) 323 3.62 Spherify (球化) 323 3.63 Squeeze (挤压) 324 3.64 STL Check (STL检查) 325 3.65 Stretch (伸展) 326 3.66 Subdivide (细分) 326 3.67 SurfDeform (表面变形) 327 3.68 Symmetry (对称) 327 3.69 Taper (锥化) 328 3.70 Tessellate (细化) 328 3.71 Turn To Mesh (转换成网格) 329 3.72 Turn to Patch (转换成面片) 330 3.73 Turn To Poly (转换成多边形) 330 3.74 Twist (扭曲) 331 3.75 Unwrap UVW (展开UVW) 332 3.76 UVW Mapping (UVW贴图) 333 3.77 UVW Mapping Add (UVW贴图追加) 334 3.78 UVW Mapping Clear (UVW贴图清除) 334 3.79 UVW Xform (UVW变换) 334 3.80 Vertex Weld (节点焊接) 335 3.81 Vertex Paint (节点绘制) 336 3.82 Vol Select (体积选择) 338 3.83 Wave (波纹) 340 3.84 XForm (变换) 340 3.85 SplineSelect (样条选择) 341 3.86 Bevel (倒角) 343 3.87 Bevel Profile (侧倒角) 344 3.88 CrossSection (截面) 344 3.89 Delete Mesh (删除网格) 345 3.90 DeletePatch (删除面片) 345 3.91 Edit Spline (编辑样条) 345 3.92 Editable Poly (编辑多边形) 351 3.93 Fillet/Chamfer (倒圆细分) 361 3.94 Lathe (旋转) 361 3.95 Normalize SPL (规格化SPL) 362 3.96 Reactor Rope (反应器绳索) 363 3.97 Spline IK Control (IK样条控制) 364 3.98 Trim/Extend (修剪/拉伸) 365

第4章 层级、动画、显示、轨迹和实用程序 366 4.1 Hierarchy (层级) 366 4.2 Motion (运动) 369 4.3 Display (显示) 371 4.4 Utilities (实用程序) 373

第5章 材质 383 5.1 Material Editor (材质编辑器) 383 5.2 各种明暗方式 389 5.3 材质类型 413 5.4 贴图类型 429

第6章 渲染特效及视频后期处理 541 6.1 大气环境 541 6.2 Render Effects (渲染效果) 554 6.3 Video Post (视频后期处理) 567

第7章 NURBS曲线 597 7.1 NURBS曲线编辑 597 7.2 NURBS表面编辑 601

<<3ds max 6实用速查手册>>

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>