第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6三维设计教程与上机实>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6三维设计教程与上机实训>>

13位ISBN编号：9787113062798

10位ISBN编号：7113062792

出版时间：2005-1-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：戴风光

页数：363

字数：560000

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

本书是一本3ds max 6的实战型书籍，全书由浅入深，以实例操作讲述基本模型和材质的建立方法、报像机和灯光系统的用法。
在介绍了3ds max 6的基本使用方法后，介绍Radiosity、Mental Ray、粒子流程视图、IK、Surface建模、NURBS建模等非常具有实际意义的工具。
在每个章节中穿插或大或小的实例内容，以提高操作的实际水平。
全书内容丰富实用、语言生动活泼、层次清晰严谨，是3ds max 6实战演练的理想用书，可供初、中、高各级用户和美工人员使用，也可供动画爱好者和有关人士参考。

书籍目录

第1章 初识3ds max 6 1-1 概述 1-1-1 3ds max的历史 1-1-2 界面布局及功能简介 1-2 基本工具的应用 1-2-1 移动、旋转及选择工具 1-2-2 恢复操作 1-2-3 关联菜单 1-2-4 辅助功能键的应用 1-3 3ds max 6的定制 1-3-1 使用Customize User Interface进行设定 1-3-2 使用UI Scheme设定3ds max 6界面 1-3-3 设定3ds max 6系统单位 1-3-4 文件启动路径配置 1-4 上机实训 实验目的 实验内容 实例总结 1-5 本章习题第2章 3ds max基础建模 2-1 标准几何体建模 2-1-1 Box长方体建立方法 2-1-2 Sphere长方体模型建立 2-1-3 Torus面包圈 2-2 三维扩展模型的生成 2-2-1 ChamferBox倒角立方体 2-2-2 RingWave环形锯齿 2-3 二维基本图形的生成 2-3-1 Line线段 2-3-2 Rectangle矩形 2-3-3 Circle圆形、Arc 圆弧、Donut圆环 2-3-4 Text文字 2-4 复合集合体建模 2-4-1 Morph变形命令 2-4-2 Loft放样造型 2-4-3 布尔运算 2-5 建立Patch对象 2-5-1 启动Patch对象面板 2-5-2 建立Patch对象 2-5-3 修改Patch对象 2-6 AEC Extend建模 2-6-1 Foliage模型的建立与修改 2-6-2 Railing和Wall模型的创建 2-7 上机实训 实验目的 实验内容 实验过程 实验总结 2-8 本章习题第3章 修改器的应用 3-1 修改器和修改堆栈 3-2 修改器面板的设置 3-2-1 加载修改器按钮面板 3-2-2 自定义按钮面板 3-3 修改器的操作 3-3-1 加载和撤消修改器 3-3-2 删除修改命令 3-4 常用修改器的使用 3-4-1 Bend弯曲 3-4-2 Taper锥化 3-4-3 Twist扭曲 3-4-4 Noise杂波 3-4-5 Shell修改器 3-4-6 FFD BOX修改器 3-5 Mesh对象的编辑 3-5-1 网格转换与选择 3-5-2 网格选择的功能 3-5-3 Mesh Smooth修改 3-6 基本二维对象的加工 3-6-1 车削（Lathe） 3-6-2 拉伸（Extrude) 3-7 上机实训 实验目的 实验内容 实验过程 实验总结 3-8 本章习题第4章 材质编辑 4-1 材质概念…… 4-2 UVW贴图坐标 4-3 UVW贴图操作 4-4 材质的质感和真实感 4-5 常用贴图和材质 4-6 上机实训 4-7 本章习题第5章 摄影像机的使用和调整 5-1 摄影像机的创建 5-2 摄影像机的参数调整 5-3 摄影像机景深效果设置 5-4 简单的摄影像机动画的设定 5-5 上机实训 5-6 本章习题第6章 灯光的使用 6-1 灯光的命令面板 6-2 聚光灯 6-3 定向光 6-4 泛光灯 6-5 Photometric光度灯光 6-6 上机指导 6-7 本章习题第7章 Surface曲线建模 7-1 Bezier曲线的使用 7-2 Surface建模的步骤和工具基本用法 7-3 上机实训 7-4 本章习题第8章 曲线建模 8-1 NURBS的概述 8-2 上机实训 8-3 本章习题第9章 实用材质制作 9-1 玻璃材质 9-2 木质材质 9-3 金属材质 9-4 岩石材质 9-5 室外反光金属的表现 9-6 上机实训 9-7 本章习题第10章 渲染 10-1 Radiosity的特点 10-2 Radiosity的控制 10-3 工作流程 10-4 操作界面 10-5 Mental Ray的概念 10-6 启用Mental Ray 10-7 Mental Ray的反射和折射 10-8 上机实训 10-9 本章习题第11章 动画基础 11-1 链接关系 11-2 层次树 11-3 轨迹视图 11-4 反向运动学 11-5 粒子动画制作流程 11-6 Particle View中的动作选项 11-7 使用Particle View的简单流程 11-8 上机实训 11-9 本章习题第12章 视频合成 12-1 视频合成器的基本概念 12-2 上机实训 12-3 本章习题习题部分参考答案

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