

<<新编3ds max6入门与提高(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<新编3ds max6入门与提高(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115126535

10位ISBN编号：7115126534

出版时间：2004-11-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：神龙工作室

页数：320

字数：501000

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

本书是指导初学者学习使用3ds max 6进行三维造型和动画制作的入门书籍。

书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤，并对初学者在使用3ds max 6时经常碰到的问题进行了专家级指导，避免初学者在起步与提高的过程中走弯路。

全书共分15章，分别介绍了3ds max 6的基础知识、基本模型的创建、对象的基本操作、修改器的功能及使用、复合模型的创建、面片建模、NURBS高级建模方法、材质和贴图的应用、灯光、摄像机及环境特效的应用、动画及动画控制器、层级与运动、空间扭曲与粒子系统、后期制作与特效处理、插件和脚本语言、常见问题及解决方法等内容。

本书充分考虑了初学者的实际需要，对使用3ds max 6进行三维造型和动画制作软件“一点都不懂”的读者，通过学习本书可以轻松掌握3ds max 6进行三维造型和动画制作。

同时，本书还附带两张多媒体光盘，一张是引领读者轻松入门的自学教程和自测练习题的解答，另一张是引领读者实战提高的多个精彩实例的操作步骤的多媒体演示。

本书适合使用3ds max 6进行三维造型和动画制作的初学者阅读，也可作为3ds max 6三维造型和动画制作软件短训班的培训教材。

书籍目录

第1章 3ds max 6简介 1.1 3ds max 6的运行环境 1.2 启动与退出3ds max 6 1.3 3ds max 6的工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏和提示栏 1.3.5 视图区 1.3.6 视图控制区 1.3.7 动画控制区 1.4 场景的渲染输出 1.4.1 渲染工具 1.4.2 渲染设置 1.4.3 渲染文件格式 1.5 简单动画的制作 1.6 自测练习题第2章 基本模型的创建 2.1 标准几何体模型的创建 2.1.1 创建方体(Box) 2.1.2 创建锥体(Cone) 2.1.3 创建球体(Sphere) 2.1.4 创建几何球体(GeoSphere) 2.1.5 创建圆柱体(Cylinder) 2.1.6 创建管状物(Tube) 2.1.7 创建圆环(Torus) 2.1.8 创建棱锥(Pyramid) 2.1.9 创建茶壶(Teapot) 2.1.10 创建平面(Plane) 2.2 扩展几何体模型的创建 2.2.1 创建异面体(Hedra) 2.2.2 创建环形结(Torus Knot) 2.2.3 创建导角方体(Chamfer Box) 2.2.4 创建油桶(OilTank) 2.2.5 创建L形延伸物(L-Ext) 2.2.6 创建回转弯(Ring Wave) 2.2.7 创建软管(Hose) 2.3 二维模型的创建 2.3.1 创建线(Line) 2.3.2 创建圆和椭圆(Circle&Ellipse) 2.3.3 创建弧(Arc) 2.3.4 创建文本(Text) 2.3.5 创建截面(Section) 2.4 自测练习题第3章 对象的基本操作 3.1 选择对象的操作 3.1.1 直接单击选择 3.1.2 通过名称选择 3.1.3 划定区域选择 3.1.4 通过菜单选择 3.1.5 通过选择集选择 3.2 变换对象的操作 3.2.1 移动对象 3.2.2 旋转对象 3.2.3 缩放对象 3.3 复制对象的操作 3.3.1 通过菜单复制 3.3.2 利用【Shift】键快速复制 3.3.3 通过镜像复制 3.3.4 通过阵列复制 3.3.5 通过间距复制 3.4 对象坐标系的变换 3.4.1 变换坐标系 3.4.2 变换轴心点 3.5 自测练习题第4章 修改器的功能及使用 4.1 命令面板的使用 4.2 修改器堆栈的操作 4.2.1 修改器堆栈的使用 4.2.2 修改器顺序的调整 4.2.3 塌陷修改器堆栈 4.3 常用的修改器 4.3.1 Bend修改器的弯曲功能 4.3.2 Taper修改器的锥化效果 4.3.3 Twist修改器的扭曲功能 4.3.4 FFD修改器的空间变形修改 4.3.5 Noise修改器的群山效果 4.3.6 Ripple修改器的同心波效果 4.3.7 Wave修改器的波纹效果 4.4 二维模型的修改器 4.4.1 Extrude修改器的功能及应用 4.4.2 Bevel修改器的功能及应用 4.4.3 Lathe修改器的功能及应用 4.5 三维模型的修改器Edit Mesh 4.5.1 次级对象的选择 4.5.2 次级对象的柔化 4.5.3 次级对象的编辑 4.5.4 网格对象的表面属性 4.6 其他类型的编辑修改器 4.6.1 XForm修改器 4.6.2 Optimize修改器 4.6.3 Linked XForm修改器 4.6.4 Stretch修改器 4.7 自测练习题第5章 复合模型的创建 5.1 复合模型创建工具 5.2 通过三维Boolean 运算创建复合模型 5.2.1 物体的减运算 5.2.2 物体的并运算 5.2.3 物体的交运算 5.2.4 物体的剪切运算 5.3 通过Loft放样创建复合模型 5.3.1 制作一个放样对象 5.3.2 设置放样表面 5.3.3 调整放样物体 5.4 使用放样变形建模 5.4.1 利用Scale变形工具 5.4.2 利用Twist变形工具 5.4.3 利用Teeter变形工具 5.4.4 利用Bevel变形工具 5.4.5 利用Fit变形工具 5.5 通过Morph创建复合模型 5.6 Connect工具建模 5.7 自测练习题第6章 面片建模 6.1 面片建模简介 6.2 表面工具建模 6.2.1 Cross Section修改器 6.2.2 Surface修改器 6.2.3 样条曲线 6.3 直接创建面片 6.4 自测练习题第7章 NURBS高级建模方法 7.1 NURBS模型的创建 7.1.1 NURBS曲线的创建 7.1.2 NURBS曲面的创建 7.1.3 NURBS模型的其他创建方法 7.2 使用NURBS工具箱创建曲面 7.2.1 创建点曲面和可控曲面 7.2.2 创建融合曲面和复合边融合曲面 7.2.3 创建偏移曲面 7.2.4 创建镜像曲面 7.2.5 创建挤压曲面 7.2.6 创建旋转曲面 7.2.7 创建规则曲面 7.2.8 创建封盖曲面 7.2.9 创建UV放样曲面 7.2.10 创建单轨和双轨放样曲面 7.3 自测练习题第8章 材质和贴图的应用 8.1 材质编辑器 8.1.1 材质编辑器的界面结构 8.1.2 材质的简单应用 8.2 材质类型 8.2.1 标准材质及参数设置 8.2.2 复合材质简介 8.3 贴图 8.3.1 贴图通道 8.3.2 贴图的基本过程 8.3.3 UVW Map贴图坐标 8.4 常用的贴图类型 8.4.1 Bitmap贴图 8.4.2 Checker 贴图 8.4.3 Noise贴图 8.4.4 Gradient贴图 8.4.5 Mask贴图 8.4.6 其他贴图 8.5 复合材质类型 8.5.1 混合材质(Blend) 8.5.2 双面材质(Double-Sided) 8.5.3 多重/子物体材质(Multi/Sub-Object) 8.5.4 光线追踪材质(Raytrace) 8.5.5 卡通材质(Ink'n Paint) 8.6 自测练习题第9章 灯光、摄像机及环境特效的应用 9.1 标准灯光系统 9.1.1 聚光灯 9.1.2 平行光灯 9.1.3 泛光灯 9.1.4 自然光灯 9.2 高级灯光系统 9.2.1 高级灯光简介 9.2.2 Photometric灯光 9.3 摄像机的设置 9.3.1 Target摄像机的设置 9.3.2 Free摄像机的设置 9.3.3 摄像机视图的调整 9.4 环境特效的设置 9.4.1 环境的设置 9.4.2 雾效 9.4.3 火焰特效 9.4.4 体积光效果 9.5 自测练习题第10章 动画及动画控制器 10.1 动画的基本原理 10.1.1 帧的概念 10.1.2 帧的设置 10.1.3 关键帧的动画制作 10.2 轨迹视图的编辑 10.2.1 编辑关键点 10.2.2 调整运动曲线 10.2.3 制作动画实例 10.3 动画控制器的应用 10.3.1 Noise控制器的应用 10.3.2 Transform控制器 10.3.3 Position控制器 10.3.4 Rotation控制器 10.3.5 Scale控制器 10.4 自测练习题第11章 层级与运动 11.1 层级面板简介

- 11.1.1 Pivot(轴心点) 11.1.2 IK(反向运动) 11.1.3 Link Info(链接信息) 11.2 正向运动 11.2.1 正向运动基础 11.2.2 选择并查看层级结构 11.2.3 使用虚拟物体 11.3 反向运动 11.3.1 IK控制器简介 11.3.2 设置IK控制器 11.4 骨骼系统 11.4.1 骨骼系统的创建 11.4.2 骨骼系统的修改 11.4.3 设置IK动画 11.5 蒙皮系统 11.5.1 Skin修改器的使用 11.5.2 制作隆起的肌肉 11.6 自测练习题第12章 空间扭曲与粒子系统 12.1 空间扭曲 12.1.1 空间扭曲的创建 12.1.2 外力作用动画 12.1.3 偏移动画 12.1.4 几何变形动画 12.2 粒子系统 12.2.1 粒子系统简介 12.2.2 制作烟花动画实例 12.3 自测练习题第13章 后期制作与特效处理 13.1 场景的渲染 13.1.1 渲染场景对话框 13.1.2 渲染区域的设置 13.1.3 动画预览 13.2 Effects特效 13.3 Video Post视频合成 13.3.1 Video Post窗口 13.3.2 合成场景和图像 13.4 镜头特效过滤器 13.4.1 视频合成器中镜头特效的用法 13.4.2 综合实例 13.5 自测练习题第14章 插件和脚本语言 14.1 插件的应用 14.1.1 了解插件 14.1.2 管理插件 14.2 脚本语言 14.2.1 脚本语言的编辑窗口 14.2.2 使用脚本语言创建几何体 14.3 自测练习题第15章 常见问题及解决方法 1. 为什么有时候无法操作对象？
2. 为什么有时想选定对象却不能实现？
3. 怎样才能将两次创建的物体作为一个物体对象？ 4. 为什么有时在使用修改器后得到的效果不光滑？
5. 为什么有时候单击鼠标右键时应该可用的快捷菜单不可用？
6. 如何扩大视图的显示？
7. 多个物体组合成一个整体后，可不可以对其内部的一个对象进行单独操作？
8. 能不能改变系统中坐标轴的大小？
9. 给物体加上材质后为什么在视图中没有显示？
10. 为什么做好模型再打开时贴图就不见了？
11. 怎样才能改变示例球的数量？
12. 为什么经过Boolean运算以后的物体不能贴图？
13. 在编辑面片对象时，为什么删除一个面，视图中对象的其他面会消失？
14. 摄像机的调节技巧 15. 怎样利用视图背景？
16. 怎样改变渲染图的背景？
17. 怎样修改3ds max 6中的单位？
18. 突然断电文件丢失怎么办？
19. 不小心将工具栏移至视图中怎么办？
20. 在3ds max 6中是否可以定义快捷键？

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>