

<<3ds max 6标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6标准教程>>

13位ISBN编号：9787302100102

10位ISBN编号：7302100101

出版时间：2005-2

出版时间：清华大学出版社

作者：王静

页数：331

字数：532000

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标准教程>>

内容概要

本书是针对3ds max 6的基础应用撰写的一本入门教程。

本书共分10章，主要内容包括：3ds max 6基础介绍、建立基本三维模型、对象基本操作、二维图形的创建与编辑、三维模型的创建与编辑修改、复合物体的创建、材质与贴图、摄像机与环境设置、灯光的设置与应用、动画和输出。

全书详细地讲解了3ds max 6的功能、使用方法与技巧，并提供了大量三维造型和动画设计的实例。全书内容翔实，通俗易懂，条理清晰，实例精湛，图文并茂。

本书可作为各高等院校以及3ds max 6各类培训班的教材，同时也是广大3ds max 6自学者的自学教材。

。

<<3ds max 6标准教程>>

书籍目录

第1章 3ds max 6基础介绍 1.1 3ds max 6的用户界面 1.2 标题栏和菜单栏 1.3 Main Toolbar(2E具栏) 1.4 Command Panels(命令面板) 1.5 Status bar and Prompt Line(状态区域和提示行) 1.6 动画和时间控制区 1.7 Viewport Navigation Controls视图导航控制区 1.8 Views(视图区) 1.9 3ds max 6的初步使用 1.10 改变3ds max 6操作界面的背景颜色 1.11 设置快捷键 1.12 恢复工具栏图标被搞乱了的操作界面 1.13 设置自动保存 1.14 找回因死机或断电而丢失的文件 本章小结 习题第2章 建立基本三维模型 2.1 创建命令面板 2.2 Standard Primitives(标准几何体)的创建 2.3 实例制作 2.4 Extended Primitives(扩展几何体) 2.5 实例制作 2.6 AEC Extended(建筑扩展)几何体 2.7 楼梯 2.8 门 2.9 窗 2.10 渲染 本章小结 习题第3章 对象的基本操作 3.1 选择对象 3.2 组的应用及操作 3.3 复制对象 本章小结 习题第4章 二维图形的创建及编辑 4.1 二维图形的创建 4.2 二维图形的共同属性 4.3 应用编辑样条曲线编辑二维图形 4.4 使用二维图形创建三维模型 4.5 NURBS建模 本章小结 习题第5章 三维模型的创建和编辑修改 5.1 编辑修改堆栈 5.2 常用的编辑修改命令 本章小结 习题第6章 复合对象的创建 6.1 变形 6.2 散射 6.3 统一 6.4 连接 6.5 水滴网格 6.6 形体合并 6.7 布尔运算 6.8 地形 本章小结 习题第7章 材质与贴图 7.1 材质编辑器 7.2 贴图通道的应用 7.3 贴图类型 7.4 复合材质的应用 7.5 应用系统自带的材质和贴图 7.6 编辑常用材质 本章小结 习题第8章 摄像机以及环境的设置 8.1 创建摄像机 8.2 摄像机特效 8.3 背景与大气环境设置 本章小结 习题第9章 灯光的设置与应用 9.1 灯光的种类与灯光的设置原则 9.2 标准灯光 9.3 光学灯光 9.4 光能传递 本章小结 习题第10章 动画和输出 10.1 动画的基本概念和动画的形式 10.2 轨迹视图 10.3 动画控制器 10.4 创建预览动画 10.5 反应堆动力学模拟系统 本章小结 习题附录习题参考答案

<<3ds max 6标准教程>>

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>