

<<新编3ds max6标准教程>>

图书基本信息

书名：<<新编3ds max6标准教程>>

13位ISBN编号：9787502760373

10位ISBN编号：7502760377

出版时间：2004-1

出版时间：海洋出版社

作者：庾云洪,庾云洪 编

页数：292

字数：448000

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>

## <<新编3ds max6标准教程>>

### 内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握三维图形与动画制作软件3ds max 6的使用方法、技巧和实际工作技能的标准教程。

作者从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例、边讲边练的方式，淋漓尽致地展示了3ds max 6的强大功能。

本书内容：本书共15章，内容包括：3ds max 6基础知识、新增功能及用户界面、模型的创建与编辑修改、灯光与摄像机、材质贴图、灯光与摄像机的运用，动画制作与处理、环境与渲染、粒子系统等，细致讲解3ds max 6各功能的用法，并结合软件功能实战诗匾、悬挑楼梯、舞台、城墙、酒坛、礼花、爆炸、星际动画等实例制作，最后一章则讲解可乐罐、烟灰缸、高背椅三维造型和室内效果图的制作方法。

本书特点：1. 从零起步、图文并茂、实例丰富、步骤详尽、实用性强。

2. 边讲解边举例的教学方式，由点到面，由局部到整体、生动详细地讲解3ds max 6的基础知识、中级应用和实际操作步骤。

3. 各章末尾均附有对应本章知识点的练习题，分为填空题、选择题和操作题3种题型，书后附有答案，更方便教学和自学。

4. 本书末尾的综合实例一章引导读者学以致用，设计实际作品。

5. 光盘内容丰富实用，提高学习效率。

光盘内容：与本书相关的范例源文件、实例效果，超媒体教学视频以及相关素材。

读者对象：本书不但是广大初、中级读者实用的自学指导书，同时也是社会三维动画初、中级培训班和高等职业院校相关专业的首选教材。

## 书籍目录

第1章 3d studio max 6概述 1.1 3d studio max 6介绍 1.2 3ds max 6的硬件需求 1.3 3ds max 6的运行 1.4 3ds max 6的新增功能 1.5 本章小结 1.6 本章习题第2章 3ds max 6工作界面 2.1 界面元素 2.2 视图 2.3 菜单栏 2.4 工具栏 2.5 命令面板 2.6 其他界面控制元素 2.7 本章小结 2.8 本章习题第3章 建模的基本操作 3.1 对象的概念 3.2 选择对象 3.3 对象的操作 3.4 选择集的使用 3.5 组的使用 3.6 本章小结 3.7 本章习题第4章 二维建模入门 4.1 二维建模基础 4.2 二维样条曲线的使用与操作 4.3 使用NURBS 4.4 二维模型的基本编辑 4.5 本章小结 4.6 本章习题第5章 修改堆栈 5.1 堆栈的概念 5.2 堆栈的使用 5.3 堆栈的常用命令 5.4 堆栈使用实例——诗匾 5.5 本章小结 5.6 本章习题第6章 建模进阶 6.1 二维模型的布尔运算 6.2 多边形网格建模 6.3 面片建模 6.4 建立复合对象 6.5 平面造型实例——悬挑楼梯的建模 6.6 本章小结 6.7 本章习题第7章 空间扭曲与放样 7.1 空间放样的概念 7.2 平面造型的空间放样 7.3 Loft放样命令的使用 7.4 本章小结 7.5 本章习题第8章 灯光与摄像机 8.1 灯光 8.2 摄像机 8.3 灯光与摄像机使用实例——“唱歌的QQ”的建模过程 8.4 本章小结 8.5 本章习题第9章 布尔运算 9.1 布尔运算的概念 9.2 平面造型的布尔运算 9.3 空间造型的布尔运算 9.4 本章小结 9.5 本章习题第10章 次对象编辑 10.1 次对象编辑入门 10.2 编辑节点次对象 10.3 样条线次对象的高级编辑 10.4 网格次对象的编辑 10.5 面片次对象的编辑 10.6 晶格化修改器 10.7 体选编辑修改器 10.8 次对象编辑综合实例——酒坛的制作 10.9 本章小结 10.10 本章习题第11章 材质编辑器 11.1 材质编辑器的界面与基本命令 11.2 材质的参数面板设置 11.3 材质库 11.4 贴图类型 11.5 贴图坐标 11.6 本章小结 11.7 本章习题第12章 粒子系统 12.1 粒子系统的概念 12.2 基本粒子系统 12.3 高级粒子系统 12.4 粒子系统贴图 12.5 粒子系统综合实例——盛放的礼花 12.6 本章小结 12.7 本章习题第13章 效果渲染 13.1 渲染类型 13.2 云雾渲染效果 13.3 光渲染效果 13.4 火焰效果 13.5 本章小结 13.6 本章习题第14章 动画入门 14.1 动画基础知识 14.2 Track View轨迹视图 14.3 层级链接 14.4 Video Post视频合成 14.5 精彩实例——闪耀的恒星 14.6 本章小结 14.7 本章习题第15章 课堂实训 15.1 可口可乐的制作 15.2 制作一个烟灰缸 15.3 制作一把高背椅 15.4 室内场景综合建模 15.5 本章小结部分习题答案

<<新编3ds max6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>