

<<新世纪3ds max 6应用培训教程>>

图书基本信息

书名：<<新世纪3ds max 6应用培训教程>>

13位ISBN编号：9787505394674

10位ISBN编号：7505394673

出版时间：2004-2-1

出版时间：电子工业出版社

作者：吴瑞燕,张国权,余强

页数：355

字数：495000

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

3ds max是当今运行在PC机上最畅销的三维动画和建模软件，为建筑、影视和广告制作人员提供了强有力的工具。

而3ds max 6是Discreet公司目前推出的最新版本。

本书是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门教程。

本书共分12章，主要内容包括：3ds max 6简介、基本操作介绍、模型的创建与编辑修改、高级建模方法、材质与贴图、灯光与摄像机、动画制作与处理、环境与渲染和粒子系统等，细致讲解了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，语言精准，条理清晰，实例丰富，图文并茂，适合3ds max 6培训班作为教材使用。

书籍目录

第1章 精彩的3ds max 6世界 11.1 3ds max系统简介 21.2 感受3ds max立体世界 21.2.1 静态实例 31.2.2 动画实例 31.3 3ds max 6的配置要求 41.4 3ds max 6新增功能全接触 41.5 建议 51.6 本章小结 51.7 习题 51.8 问与答 51.9 练习 51.10 本章小结 51.11 习题 51.12 问与答 6第2章 3ds max 6操作基础 72.1 主工作界面 82.1.1 主菜单栏 82.1.2 卷展栏区 82.1.3 工具栏 122.1.4 工作视图区 132.1.5 动画控制区 142.1.6 视图控制区 142.1.7 MAX脚本输入区 152.2 选择对象 152.2.1 选择对象 162.2.2 区域选择 162.2.3 按特征选择 172.2.4 分类选择 192.2.5 选择并连接 192.2.6 扭曲空间对象 202.2.7 选择命名集合 202.2.8 Group 212.2.9 锁定选择对象 222.3 变换对象 232.4 坐标系轴心 252.4.1 坐标系统 252.4.2 轴心 262.5 复制和阵列对象 262.6 建立第1个3ds max模型 262.7 本章小结 292.8 习题 302.8.1 填空与选择 302.8.2 问与答 30第3章 建立模型 313.1 创建对象模型 323.1.1 使用卷展栏 323.1.2 使用Create下拉菜单 333.2 创建标准三维几何体 333.2.1 Box 343.2.2 Cone 403.2.3 Sphere 423.2.4 GeoSphere 443.2.5 Cylinder 453.2.6 Tube 453.2.7 Torus 453.2.8 Pyramid 483.2.9 Teapot 493.3 创建扩展三维几何体 503.3.1 Hedra 503.3.2 Torus Knot 513.3.3 Chamfer Box 523.3.4 Chamfer Cylinder 533.3.5 Oil Tank 533.3.6 Capsule 543.3.7 Spindle 543.3.8 L-Extrusion 543.3.9 Gengon 543.3.10 C-Extrusion 553.3.11 RingWave 553.3.12 Hose 563.3.13 Prism 583.4 创建二维图形 583.4.1 Line 583.4.2 Text 603.4.3 Arc 613.4.4 Circle 623.4.5 Donut 623.4.6 Ellipse 623.4.7 Helix 623.4.8 Ngon 643.4.9 Rectangle 643.4.10 Section 643.4.11 Star 643.5 创建复合体 653.5.1 Loft 663.5.2 Boolean 673.5.3 实例——帘 683.6 本章小结 693.7 习题 693.7.1 填空与选择 693.7.2 问与答 693.7.3 练习 69第4章 编辑对象 704.1 三维对象 724.1.1 Bend 734.1.2 Taper 754.1.3 Twist 764.1.4 Noise 774.2 造型对象 794.2.1 Extrude 794.2.2 Lathe 804.3 编辑放样对象 824.3.1 Deformation Curve 824.3.2 Scale 834.3.3 Twist 854.3.4 Teeter 874.3.5 Bevel 884.3.6 Fit 904.4 本章小结 924.5 习题 924.5.1 填空与选择 924.5.2 问与答 934.5.3 练习 93第5章 模型与调整 955.1 网格编辑 965.1.1 Vertex 975.1.2 Edge 995.1.3 Edit Object 1015.2 NURBS建模 1025.2.1 建立NURBS曲线 1025.2.2 修改NURBS曲线 1035.2.3 编辑NURBS曲线 1045.2.4 建立NURBS曲面 1045.2.5 编辑NURBS曲面 1065.2.6 NURBS曲面的子对象 1125.2.7 常见的NURBS建模方法 1125.3 使用Patch对象 1135.3.1 创建Patch 1135.3.2 编辑Patch 1145.3.3 实例——鼠标 1195.4 本章小结 1315.5 习题 1315.5.1 问与选择 1315.5.2 问与答 1325.5.3 练习 132第6章 编辑材质 1336.1 使用Material Editor 1346.1.1 打开 1346.1.2 界面 1346.1.3 Material/Map Browser对话框 1406.2 设置基本材质 1416.2.1 获取材质 1416.2.2 保存和删除材质 1416.2.3 赋予对象材质 1416.2.4 基础材质 1426.2.5 设置着色基本参数 1426.2.6 设置宾氏基本参数 1446.2.7 设置扩展参数 1486.2.8 设置贴图 1516.2.9 设置超级样本 1536.2.10 设置动力学属性 1536.3 类型 1536.3.1 Advanced Lighting Override Material 1546.3.2 Blend材质 1546.3.3 Composite材质 1556.3.4 Double Sided材质 1556.3.5 Lightscape Mtl材质 1556.3.6 Ink&Paint材质 1566.3.7 Matte/Shadow材质 1576.3.8 Mopher材质 1576.3.9 Multi/Sub-Object材质 1586.3.10 Shell Material材质 1586.3.11 Raytrace材质 1596.3.12 Shellac材质 1606.3.13 Top/Bottom材质 1606.3.14 Architectural材质 1616.5 习题 1616.5.1 填空与选择 1616.5.2 问与答 1616.5.3 练习 162第7章 贴图设置 1637.1 设置贴图坐标 1647.1.1 视图的坐标系统 1647.1.2 引入图片 1647.1.3 贴图坐标 1657.1.4 贴图坐标方式和类型 1657.1.5 内建贴图坐标 1667.1.6 UVW Mapping 1677.2 贴图通道 1727.2.1 Diffuse和Ambient通道 1727.2.2 Specular通道 1737.2.3 Specular Level通道 1737.2.4 Glossiness通道 1747.2.5 Self-Illumination通道 1757.2.6 Opacity通道 1767.2.7 Filter Color通道 1767.2.8 Bump通道 1777.2.9 Reflection贴图 1787.2.10 Refraction贴图 1797.2.11 Displacement通道 1797.3 贴图类型 1807.3.1 Bitmap贴图 1807.3.2 Bricks贴图 1837.3.3 Checker贴图 1847.3.4 Gradient贴图 1857.3.5 其他三维贴图 1867.3.6 三维贴图 1867.3.7 Compositors贴图 1897.3.8 Color Mods贴图 1917.3.9 Other贴图 1927.3.10 本章小结 1937.5 习题 1937.5.1 填空与选择 1937.5.2 问与答 1947.5.3 练习 194第8章 灯光与摄像机 1958.1 光的类型和性质 1968.1.1 目标聚光灯 1968.1.2 自由聚光灯 1968.1.3 目标平行光灯 1968.1.4 自由平行光灯 1978.1.5 泛光灯 1978.1.6 天空光灯 1988.1.7 区域泛光灯和区域聚光灯 1988.2 使用灯光 1988.2.1 主灯光 1988.2.2 补灯光 1988.2.3 背灯光 1998.2.4 其他灯光 1998.3 灯光的参数 1998.3.1 General Parameters卷展栏 2008.3.2 Density/Color/Attenuation卷展栏 2018.3.3 Spotlight Parameters卷展栏 2048.3.4 Advanced Effects卷展栏 2058.3.5 Shadow Parameters卷展栏 2068.3.6 Shadows Type卷展栏 2078.3.7 Mental-ray Indirect Illumination和Mental Ray Light Shader卷展栏 2078.4 创建与调整摄像机 2088.4.1 创建目标摄像机 2088.4.2

调整目标摄像机 2088.4.3 实例——光芒四射的旋转文字 2108.5 本章小结 2178.6 习题 2178.6.1 填空与选择 2178.6.2 问与答 2178.6.3 练习 217第9章 动画制作与处理 2199.1 关键帧动画 2209.1.1 帧 2209.1.2 帧 2209.1.3 关键帧动画 2209.2 设置Time Configuration对话框 2219.2.1 帧频率 2229.2.2 时间显示 2229.2.3 帧 2239.2.4 关键帧 2239.3 使用Track View 2249.3.1 Track View窗口布局 2259.3.2 Track View编辑工具 2259.3.3 曲线调整和循环运动 2299.4.1 实例——飞动的宝石 2299.4.2 实例——物体的往复运动 2309.5 正向运动与反向运动 2339.5.1 正向运动 2349.5.2 实例——地球仪 2349.5.3 反向运动 2429.5.4 实例——反向运动 2429.5.5 本章小结 2499.7 习题 2499.7.1 填空与选择 2499.7.2 问与答 2509.7.3 练习 250第10章 环境控制 25110.1 Environment and Effects窗口 25210.2 雾化渲染 25210.2.1 标准雾 25210.2.2 层状雾 25610.2.3 体积雾 25810.2.4 体积光 26010.3.1 聚光灯的体积光效 26110.3.2 泛光灯体积光效 26310.3.3 平行光体积光效 26510.4 Fire Effect 26710.5 本章小结 27110.6 习题 27110.6.1 填空与选择 27110.6.2 问与答 27210.6.3 练习 272第11章 粒子系统与空间扭曲 27311.1 初识粒子系统 27411.2 基本粒子系统 27511.3 高级粒子系统 27611.4 使用Spray粒子系统 27911.4.1 Spray制作特效 27911.4.2 Spray与空间变形的结合使用 28111.5 使用PArray粒子系统 28511.6 Space Warps 28711.6.1 Ripple 28811.6.2 Bomb 29211.6.3 Displace 29211.6.4 Gravity 29311.6.5 Wind 29311.7 本章小结 29411.8 习题 29411.8.1 填空与选择 29411.8.2 问与答 29411.8.3 练习 294第12章 实例 29512.1 实例1——炸弹动画 29612.1.1 实例介绍 29612.1.2 操作步骤 29612.1.3 实例总结 31012.2 实例2——仪器动画 31012.2.1 实例介绍 31012.2.2 操作步骤 31012.2.3 实例总结 32212.3 实例3——弹跳小球 32212.3.1 实例介绍 32212.3.2 操作步骤 32312.3.3 实例总结 33212.4 实例4——海面风景 33212.4.1 实例介绍 33212.4.2 操作步骤 33212.4.3 实例总结 34312.5 实例5——电风扇 34312.5.1 实例介绍 34312.5.2 操作步骤 34412.5.3 实例总结 352附录A 习题答案 353第1章 354第2章 354第3章 354第4章 354第5章 354第6章 355第8章 355第9章 355第10章 355第11章 355第12章 355

媒体关注与评论

3ds max是目前市场上最流行的三维造型和动画制作软件之一，也是当前世界上销售量最大的三维建模、动画及渲染解决方案之一。

在当今的数字化时代，3ds max 6为用户提供了极为强大的三维制作解决方案，在诸如建筑、工业设计、电影特效制作等多方面，3ds max 6都能够为人们提供完善的三维制作和实现引擎。

因此，学习并能熟练掌握这个能够虚拟现实的强有力的工具成为许多人完成梦想的阶梯。

本书是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门级教程。

本书依照自学的规律，首先介绍基本概念和基本操作，在读者掌握了这些基本概念和基本操作的基础上，再对内容进行深入的讲解，严格遵循由浅入深的原则。

本书按照3ds max 6内在的联系将各种工具、命令和命令面板交织编排在一起，这样编排虽然不像帮助文档那样有层次感，但是对理解和掌握3ds max 6却是大有帮助的。

本书试图摒弃那种实例图解式的写作方法。

因为实例只是一种补充，关键是要让读者掌握最基本的概念和操作方法。

实例只是让读者在掌握基本概念和基本操作的过程中，开阔自己的思路，并学习一些制作的技巧。

编辑推荐

3ds max是目前市场上最流行的三维造型和动画制作软件之一，也是当前世界上销售量最大的三维建模、动画及渲染解决方案之一。

在当今的数字化时代，3ds max 6为用户提供了极为强大的三维制作解决方案，在诸如建筑、工业设计、电影特效制作等多方面，3ds max 6都能够为人们提供完善的三维制作和实现引擎。

因此，学习并能熟练掌握这个能够虚拟现实的强有力的工具成为许多人完成梦想的阶梯。

本书是针对3ds max 6的基础应用而撰写的一本入门级教程。

本书依照自学的规律，首先介绍基本概念和基本操作，在读者掌握了这些基本概念和基本操作的基础上，再对内容进行深入的讲解，严格遵循由浅入深的原则。

本书按照3ds max 6内在的联系将各种工具、命令和命令面板交织编排在一起，这样编排虽然不像帮助文档那样有层次感，但是对理解和掌握3ds max 6却是大有帮助的。

本书试图摒弃那种实例图解式的写作方法。

因为实例只是一种补充，关键是要让读者掌握最基本的概念和操作方法。

实例只是让读者在掌握基本概念和基本操作的过程中，开阔自己的思路，并学习一些制作的技巧。

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>