

<<3ds max6轻松课堂实录>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6轻松课堂实录>>

13位ISBN编号：9787801448309

10位ISBN编号：7801448308

出版时间：2004-7

出版时间：宇航出版

作者：高军锋

页数：348

字数：545000

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 max6轻松课堂实录>>

内容概要

本书是迄今为止国内少有的优秀三维动画活教材。

利用多媒体教学光盘和图书相结合的形式，形象生动地讲解3ds max 6的基础建模（利用标准几何体、扩展几何体和结合将二维曲线生成三维模型的修改功能制作场景，入门轻松）；修改模型（利用弯曲、扭曲、光滑、变形等修改功能制作出更丰富的模型效果）；多边形建模、面片建模和NURBS建模（利用三大建模利器，制作汽车、人头等复杂模型效果0）；材质与贴图（根据需要制作金属、玻璃和镜子等的材质）；灯光（介绍灯光的布光原则以及灯光的参数）；摄像机（利用摄像机的功能拍摄真实的场景和动画）；建筑装潢效果图（讲述3ds max在建筑领域中的应用）；环境与特效（讲述大气系统、粒子系统、视频合成等特效工具的使用方法和技巧）；Mental ray渲染器（让场景渲染效果更真实）等相关功能。

全书由浅入深，实用性强，语言具有亲和力，适合初学者使用。

书中配套的3张多媒体教学光盘更是物超所值，犹如老师亲临指导，帮助学习者快速掌握3ds max 6的相关技能。

适用范围：三维动画爱好者快速自学成才的指导书；社会三维动画初级培训班首选教材；高等院校电脑动画专业师生配套教材。

光盘内容：实例素材和多媒体教学文件。

<<3ds max6轻松课堂实录>>

书籍目录

第0章 初识3ds max和硬件准备 0.1 3ds max用途 0.2 3ds max对硬件的要求 0.3 第一次启动3ds max 0.4 3ds max的工作流程第1章 基础建模 1.1 基本几何体 1.2 扩展几何体 1.3 挤出与斜切 1.4 旋转成型 1.5 布尔运算 1.6 放样建模 1.7 综合练习 1.8 小结 1.9 思考题第2章 修改模型 2.1 顶点的修改 2.2 面的修改 2.3 产生外壳 2.4 网格光滑 2.5 锥化与扭曲 2.6 弯曲 2.7 FFD修改 2.8 网格化物体 2.9 综合练习 2.10 小结 2.11 思考题第3章 曲面建模 3.1 多边形建模 3.2 面片建模 3.3 NURBS建模 3.4 小结 3.5 思考题第4章 材质与贴图 4.1 物体的颜色与纹理 4.2 贴图坐标 4.3 常用的贴图通道 4.4 复合材质 4.5 展开表面进行贴图 4.6 材质制作秘笈 4.7 实例制作 4.8 小结 4.9 思考题第5章 设置灯光 5.1 泛光灯 5.2 聚光灯 5.3 灯光的应用技巧 5.4 小结 5.5 思考题第6章 摄像机的使用 6.1 摄像机的使用 6.2 摄像机特效 6.3 小结 6.4 思考题第7章 建筑装潢效果图 7.1 室内效果图 7.2 室内装饰物品的创建技巧 7.3 建筑效果图 7.4 建筑装饰物品的创建技巧 7.5 小结 7.6 思考题第8章 环境与特效 8.1 环境设置 8.2 大气系统 8.3 粒子系统 8.4 光学特效 8.5 小结 8.6 思考题第9章 制作动画 9.1 动画产生的原理 9.2 位移动画 9.3 路径动画 9.4 摄像机游览动画 9.5 层级动画 9.6 路径变形动画 9.7 灯光动画 9.8 动力学动画 9.9 小结 9.10 思考题第10章 超级渲染 10.1 世界顶级渲染器 10.2 面积灯光 10.3 全局照明 10.4 折射焦散效果 10.5 反射焦散效果 10.6 景深效果 10.7 渲染透明物体 10.8 小结 10.9 思考题

<<3ds max6轻松课堂实录>>

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>