

<<从零开始>>

图书基本信息

书名：<<从零开始>>

13位ISBN编号：9787115120823

10位ISBN编号：711512082X

出版时间：2004-3-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔

页数：278

字数：437000

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>

<<从零开始>>

内容概要

本书是《从零开始 3ds max基础培训教程》的第二版。

书中循序渐进地介绍了3ds max 6的常用功能及应用方法，内容包括建立基本几何物体、修改功能应用、2D转3D功能造型、高级建模技巧、材质编辑技巧、灯光和相机的运用以及高级动画制作等。

本书在讲解过程中，采用对比的方式，通过大量实例对3ds max 6常用功能的参数设置做了详细解释，使读者既能学会这些功能菜单或命令的调用方法，又能了解如何通过不同参数的设置，产生不同的制作效果，完成不同的工作任务，从而真正掌握3ds max 6的使用方法。

本书每章的最后都有练习题，读者可据此检验学习效果。

本书既可以作为各类3ds max培训班的入门培训教程，也可供初学者自学使用。

<<从零开始>>

书籍目录

第1章 3ds max 6简介	1 1.1 系统配置要求	1 1.2 叙述约定	1 1.3 启动、退出3ds max 6系统及界面简介	2 1.4 3ds max 6的坐标系统	6 1.5 3ds max 6的基本操作按钮	7 1.6 入门实例	10 1.7 小结	18 1.8 习题	18							
第2章 基础建模	19 2.1 标准几何物体的建模	19 2.2 扩展几何物体的建模	32 2.3 小结	41 2.4 习题	41	第3章 AEC物体建模	43 3.1 【Stairs】(楼梯)	43 3.2 【Doors】(门)	49 3.3 【Windows】(窗)	51 3.4 【Wall】(墙)	52 3.5 【Railing】(栏杆)	54 3.6 【Foliage】(植物)	57 3.7 AEC物体综合应用	60 3.8 小结	63 3.9 习题	63
第4章 常用标准修改功能	65 4.1 修改器堆栈的使用方法	65 4.2 【Bend】(弯曲)修改功能	66 4.3 【Taper】(导边)修改功能	69 4.4 【Twist】(扭曲)修改功能	71 4.5 【Skew】(倾斜)修改功能	72 4.6 【Stretch】(伸展)修改功能	73 4.7 【Noise】(噪波)修改功能	74 4.8 【Displace】(贴图置换)修改功能	78 4.9 【Edit Mesh】(编辑网格物体)修改功能	81 4.10 【Shell】(抽壳)修改功能	87 4.11 小结	89 4.12 习题	89			
第5章 2D转3D建模方法	91 5.1 二维画线功能	91 5.2 2D转3D的建模	102 5.3 小结	109 5.4 习题	109	第6章 合成物建模	111 6.1 【Loft】放样建模	111 6.2 【Boolean】三维布尔运算的建模	118 6.3 【BlobMesh】水滴网格物体	121 6.4 小结	125 6.5 习题	125	第7章 NURBS高级建模方法	127		
第8章 3ds max 6的材质应用	149	第9章 灯光、相机及环境的应用	175	第10章 关键帧动画及动画控制器	199	第11章 粒子及空间变形	217	第12章 渲染系统	235	第13章 动画特效处理	259					

<<从零开始>>

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>