

<<3DS MAX6三维综合设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX6三维综合设计宝典>>

13位ISBN编号：9787810945066

10位ISBN编号：7810945068

出版时间：2004-8

出版时间：电子科技大学出版社

作者：汉龙 编

页数：317

字数：340000

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 MAX6三维综合设计宝典>>

内容概要

本书全面介绍了目前最优秀的三维制作软件3DS MAX6。

与以往的版本相比，3DS MAX6添加了高级渲染选项、卡通材质等功能，使得3DS MAX向高端三维软件又迈进了一步。

本书内容丰富全面、讲解由浅入深、实例精彩实用。

通过学习本书读者能够把学习软件功能与实际应用相结合，迅速提高三维动画制作水平。

全书共分11章，详细介绍了3DS MAX6的操作界面、创建和编辑修改对象、NURBS和高级建模、基本材质和高级材质、灯光和摄像机、正向运动和反向运动、粒子系统和空间扭曲、渲染和后期合成制作等方面的知识。

本书的适用范围非常广泛，既适合于3DS MAX6初学者作为入门书籍进行学习，也可为专业经验的开发人员进行三维创作时提供参考，同时也可以作为电脑设计培训班的学习教材。

书籍目录

第1章 实识3DS MAX6 1.1 走近3DS MAX6 1.2 3DS MAX6的硬件需求 1.3 安装、启动3DS MAX6 1.4 3DS MAX6的新增功能 1.4.1 Edit Spline的改进 1.4.2 Edit Patch的改进 1.4.3 修改器的改进 1.4.4 材质方面的新增功能 1.5 使用3DS MAX6制作鲜花 小结第2章 3DS MAX6操作基础 2.1 3DS MAX6操作界面简介 2.2 3DS MAX6菜单栏 2.3 3DS MAX6工具栏 2.4 3DS MAX6的面板 2.5 3DS MAX6状态栏 2.6 3DS MAX6视图操作 2.6.1 选择不同的视图 2.6.2 使用视图调节工具 2.6.3 设置视图布局 2.7 定制3DS MAX6界面 2.7.1 3DS MAX6工具栏设置 2.7.2 3DS MAX6快捷键设置 2.7.3 3DS MAX6快捷菜单设置 2.7.4 3DS MAX6菜单设置 2.7.5 3DS MAX6界面颜色设置 2.7.6 保存和加载用户界面 2.8 运行参数设置 2.8.1 优化配置 2.8.2 路径配置 小结第3章 3DS MAX6的建模初级操作 3.1 创建标准几何体 3.2 创建扩展几何体 3.2.1 创建倒角圆柱体 3.2.2 创建倒角长方体 3.2.3 创建正多面体 3.3 使用名称选择对象 3.4 使用Select Object工具选择对象 3.5 使用选择集选择对象 3.6 使用范围框选择对象 3.7 对象的变换 3.7.1 对象的移动 3.7.2 对象的旋转 3.7.3 对象轴心点的变换 3.7.4 对象的缩放 3.8 对象的复制 3.8.1 使用Clone命令复制对象 3.8.2 使用Shift键复制对象 3.8.3 使用Array命令复制对象 3.8.4 使用Mirror命令复制对象 3.8.5 使用Spacing Tool命令复制工具复制对象 3.9 对象的组合 3.9.1 组的创建 3.9.2 组成员的修改和分离 小结第4章 模型修改器的NURBS曲面建模 4.1 修改器和堆栈简介 4.2 修改器和堆栈的使用 4.2.1 Taper (锥化) 修改器 4.2.2 Bend (弯曲) 修改器 4.2.3 Noise (噪声) 修改器.....第5章 3DS MAX6建模高级操作第6章 模型的材质与贴图第7章 设置灯光和摄像机第8章 效果渲染与环境设置第9章 创建基本动画第10章 创建复杂动画和粒子系统第11章 动画效果的渲染和输出

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>