

# 《中文3ds max6应用实例教程》

## 图书基本信息

书名：《中文3ds max6应用实例教程》

13位ISBN编号：9787502436162

10位ISBN编号：7502436162

出版时间：2004-9

出版社：冶金工业出版社

作者：张曜 编

页数：280

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《中文3ds max6应用实例教程》

## 内容概要

3ds max是一个功能强大的三维动画制作软件，它是微机上使用最广泛的3D制作软件，主要应用于影视动画设计、建筑效果设计、游戏制作等方面。

本书是一本3ds max 6的基础教程。全书共分为12章，第1到11章介绍3ds max 6的基本操作方法以及一些新增的功能，为后面实例部分的学习做好准备；第12章以实例进行讲解，详细介绍3ds max 6中的建模方法、材质的编辑和应用、灯光效果、滤镜特效、动画控制、粒子系统、视频后处理等方面的内容，务求使读者对3ds max有一个充分的认识 and 了解。

本书内容丰富、重点突出、操作简练、图文并茂、理论介绍与实践操作演示并重，书中的全部制作实例都有详尽的操作步骤，实例的所有场景与素材都可在指定网站免费下载。本书适合于初学者和对3ds max有一定了解的人使用，也可作为3ds max培训班的教材和大专院校相关专业的教学参考书。

# 《中文3ds max6应用实例教程》

## 书籍目录

第1章 3ds max 6概述 1.1 3ds max 6的系统配置和安装方法 1.1.1 系统要求 1.1.2 安装方法和汉化步骤  
1.2 3ds max 6的新增功能 1.2.1 用户界面的改变 1.2.2 场景管理 1.2.3 建模方面 1.2.4 材质和贴图方面  
1.2.5 渲染输出 1.3 3ds max 6的用户界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 视图区 1.3.4 视图控制区  
1.3.5 命令面板 1.3.6 状态栏和提示栏 1.3.7 动画控制区 小结 综合练习一 一、选择题 二、  
问答题 三、上机练习 第2章 几何造型的创建 2.1 标准几何体的创建 2.1.1 立方体的创建 2.1.2 球体  
的创建 2.1.3 柱体的创建 2.1.4 圆环的创建 2.1.5 茶壶造型 2.1.6 平面造型 2.2 扩展几何体的创建  
2.2.1 多面体造型 2.2.2 倒角立方体造型 2.2.3 软管造型 2.2.4 环形波 2.3 建筑模块 2.3.1 建筑扩展  
2.3.2 其他建筑模型模块 2.4 二维图形的创建 2.4.1 线形 2.4.2 矩形 2.4.3 多边形 2.4.4 弧 2.4.5 星形  
2.4.6 同心圆环 2.4.7 文本 2.4.8 螺旋线 2.4.9 剖面 2.4.10 二维图形的基本操作 2.5 放样建模 2.5.1  
放样建模步骤 2.5.2 放样造型的修改 2.6 布尔运算 2.7 NURBS建模 2.7.1 NURBS曲线 2.7.2 NURBS  
曲面 2.7.3 由NURBS曲线生成NURBS曲面 小结 综合练习二 一、选择题 二、问答题 三、上机  
练习 第3章 修改器的使用 3.1 修改面板 3.2 常用修改器 3.2.1 【噪波】修改器 3.2.2 【扭曲】修改器  
3.2.3 【弯曲】修改器 3.2.4 【导边】修改器 3.2.5 【FFD】修改器 3.2.6 【球化】修改器 3.2.7 【晶  
格】修改器 3.2.8 【挤压】修改器 3.2.9 【倒角】修改器 3.2.10 【旋转】修改器 3.2.11 【路径变形  
】修改器 小结 综合练习三 一、选择题 二、问答题 三、上机练习 第4章 材质的编辑 第5章 灯光  
和相机 第6章 动画制作 第7章 特效设置与渲染输出 第8章 骨骼系统、反向动力学与 第9章 粒子系统  
第10章 物理模拟系统 第11章 mental ray 第12章 综合应用实例 参考答案

# 《中文3ds max6应用实例教程》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)