

<<3DS MAX6中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX6中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787111159810

10位ISBN编号：7111159810

出版时间：2005-1

出版时间：第1版 (2005年8月1日)

作者：高培森

页数：296

字数：464000

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中文版基础教程>>

内容概要

本书由浅入深地介绍了3DS MAX6的使用方法和操作技巧，共分14章，分别介绍了模型的创建、模型的修改、NURBS曲线和粒子系统的应用、简单材质和复合材质的创建、灯光和相机的使用、渲染与环境、基本动画的创建、层次和运动以及动画的后期制作等内容。

其中，每一章中都穿插有相关练习供用户参考和理解，同时，在每章的最后还包含有测试题，目的是希望用户能够对所学知识愉快地消化和吸收。

全书语言通俗易懂、内容全面、重点突出，操作性强，适合广大三维与动画初学者使用，也可作为各职业学院及相关领域的教材使用。

<<3DS MAX6中文版基础教程>>

书籍目录

前言第1章 3DS MAX6入门 1.1 3DS MAX6的运行环境 1.2 3DS MAX6的工作界面 自我测试第2章 3DS MAX6的基本操作 2.1 文件的基本操作 2.2 视图操作 2.3 对象的基本操作 2.4 自定义工作界面 2.5 坐标系 自我测试第3章 基本模型的创建 3.1 创建标准的三维模型 3.2 创建扩展几何体 3.3 创建二维曲线 3.4 创建二维复合模型 自我测试第4章 基本模型的修改和编辑 4.1 修改器 4.2 修改三维模型 4.3 修改二维模型 4.4 编辑网络修改器 4.5 编辑二维曲线 自我测试第5章 复合物体 5.1 生成复合对象 5.2 放样 5.3 布尔运算 5.4 力学物体 自我测试第6章 NURBS曲面和粒子系统 6.1 创建和编辑NURBS曲线 6.2 创建和编辑NURBS曲线 6.3 粒子系统 6.4 空间扭曲 自我测试第7章 材质和贴图 7.1 材质编辑器 7.2 贴图 7.3 材质/贴图浏览器 自我测试.....第8章 复合材质和贴图第9章 灯光和摄像机第10章 渲染和环境第11章 基本动画制作第12章 制作复杂动画第13章 3DS MAX6实例制作

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>