

<<3DS MAX6三维动画设计(战车)>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX6三维动画设计(战车篇)>>

13位ISBN编号：9787118036244

10位ISBN编号：7118036242

出版时间：2004-11-1

出版时间：国防工业出版社

作者：孔祥涛,胡柯,李兆庆

页数：298

字数：443000

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 MAX6三维动画设计(战车)>>

内容概要

本书以战车实例详细介绍了3DS MAX的强大功能和创建战车的方法。

全书共分为两个部分，以流畅的语言、设置材质、灯光并行渲染等操作方法和使用技巧，使读者可以在学习如何创建战车的同时，迅速掌握技巧。

本书是学习3DS MAX功能技巧的一本必备参考书，对于迅速提高3DS MAX的专业运用水平有很大的裨益。

本书适于3DS MAX的爱好者自学使用，也可作为各类3DS MAX培训班的辅助教材，适用于计算机三维动画制作、影视三维制作、游戏制作等计算机三维创作人员学习使用。

书籍目录

基础篇 第1章 初识3DS MAX6 1.1 3DS MAX6概述 1.2 3DS MAX6系统需求 1.3 3DS MAX6的主要应用领域 1.4 3DS MAX6的工作界面介绍 1.5 3DS MAX6界面与基本操作的更新 第2章 坦克战车模型的建立_二给轮廓的创建 2.1 创建坦克战车各部件的二维轮廓 第3章 坦克模型从二维到三维的建立 3.1 舱盖轮廓的拉伸 3.2 坦克武器系统的建立_旋转的应用 3.3 斜切 3.4 战车坦克的Loft放样建模 3.5 坦克模型中标准几何型体的应用 第4章 坦克战车之模型的修改 第5章 坦克战车模型之高级造型方式的应用 第6章 坦克建模的综合应用 第7章 坦克整体的组装 第8章 坦克战车材质的建立 第9章 坦克战车之相关环境的设立 第10章 为坦克战车制作简单动画实例篇 第11章 T80型主战坦克 第12章 军用吉普车

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>