

<<3ds max 7宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7宝典>>

13位ISBN编号：9787121016998

10位ISBN编号：7121016990

出版时间：2006-1

出版时间：电子工业出版社

作者：默多克

页数：956

字数：1744000

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 max 7宝典>>

内容概要

3ds max是使用最广泛的专业三维建模、动画和图像制作软件。

3ds max 7是最近推出的最新版本，它通过将一些插件集成到系统中，以及其他一些功能的完善，使整个软件的性能和制作效率都有了提升。

本书融合了作者多年的实践经验，并以“专家教程”的方式展现给读者。

全书完整覆盖了3ds max 7各个方面的特性，增加了关于Character Studio的详细讲解，并全面阐述了新增的可编辑多边形特性。

充分利用书中的大量实例和附带光盘上的资源，读者一定能够将软件的功能与实践应用相结合，快速掌握基础知识，领会高级技巧和创作思路，提高设计和制作水平，创作出一流作品。

本书内容十分全面，并且具有一定的技巧与难度，既适于普通读者作为初涉三维动画领域的指导书籍，也适于业界设计人员拓展思路，从中汲取技巧和创意，是一本3ds max 7必备参考书。

书籍目录

第1部分 学习Max界面 快速入门 创建和动画显示一个外星人 第1章 研究Max界面 1.1 界面元素 1.2 使用菜单 1.3 使用工具栏 1.3.1 了解主工具栏 1.3.2 查看浮动工具栏 1.4 使用视口 1.5 使用命令面板 1.5.1 使用展卷栏 1.5.2 增大Command面板的宽度 1.5.3 专家教程：为左撇子重新设置界面 1.6 使用底部界面栏控制项 1.7 与界面进行交互 1.7.1 使用右键单击出现的方形菜单进行迅速访问 1.7.2 了解按钮颜色线索 1.7.3 拖放特性 1.7.4 控制微调器 1.7.5 寻找键盘快捷键 1.7.6 使用笔画 1.7.7 了解非模式和持续性对话框 1.8 获得帮助 1.8.1 基于浏览器的参考指南 1.8.2 联机帮助 1.9 小结 第2章 使用视口 2.1 了解三维空间 2.1.1 轴测法和透视法的对比 2.1.2 正交视图和等积视图 2.1.3 了解Max中的视口 2.2 使用Viewpolt Navigation控制项 2.2.1 缩放视图 2.2.2 扫视视图 2.2.3 漫游视图 2.2.4 旋转视图 ...

...第2部分 操作对象第3部分 建模第4部分 材质和贴图第5部分 摄影机和照明第6部分 动画第7部分 Character Studio、装束和反向运动学系统第8部分 动力学和反应器第9部分 渲染和mental ray附录

<<3ds max 7宝典>>

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>