

图书基本信息

书名：<<新概念中文3DS MAX6.0实用教程/21世纪计算机教育实用教材>>

13位ISBN编号：9787542728685

10位ISBN编号：7542728687

出版时间：2004-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：图灵 编

页数：224

字数：359000

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>

内容概要

3DS MAX6.0是著名的三维设计软件，广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计与制作领域，许多专业级的三维动画都是用3DS MAX系统制作完成的。

本书介绍了3DS MAX6.0的基础知识、造型设计方法与技巧，另外还介绍了3DS MAX动画制作的基本思路和方法，全书共分为10章，主要包括3DS MAX6.0概述、对象的变换、三维建模及修改、二维建模修改、复制建模、合成建模、材质与贴图、灯光和摄像机、基础动画、粒子和动力学。

本书针对实例进行讲解，图文并茂，通俗易懂，且每章都配有小结和思考练习。

本书是电脑三维图像设计人员、广告设计人员、多媒体开发人员、图像制作人员的得力助手，同时也可作为大专院校电脑美术专业和社会相关领域的培训教材。

书籍目录

第1章 3DS MAX6.0概述 1.1 3DS MAX6.0的新特点 1.2 3DS MAX6.0布局 1.3 小节第2章 对象的变换 2.1 对象的选择 2.2 对象的变换 2.3 坐标系统介绍 2.4 小节第3章 三维建模及修改 3.1 三维建模的特性及几何体的创建方法 3.2 对象的创建 3.3 扩展几何体的建模 3.4 标准编辑修改器 3.5 文件格式 3.6 实例制作 3.7 小结第4章 二维建模及修改 4.1 二维模型创建 4.2 创建截面造型 4.3 二维线到三维建模的转变 4.4 实例制作 4.5 小结第5章 复制建模 5.1 复制的概念 5.2 基本复制 5.3 复制的关联属性 5.4 对齐并复制 5.5 阵列复制 5.6 间距复制 5.7 小结第6章 合成建模 6.1 复合对象 6.2 布尔运算 6.3 形体合并 6.4 变形 6.5 分散 6.6 连接 6.7 包裹 6.8 放样 6.9 小结第7章 材质与贴图第8章 灯光和摄像机第9章 基础动画第10章 粒子和动力学

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>