第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 6基础与实例快学 >

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 6基础与实例快学教程>>

13位ISBN编号：9787542730046

10位ISBN编号：7542730045

出版时间：2004-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：程鹏辉 编

页数：316

字数：568000

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

本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3DS MAX6制作模型的三维动画报基础知识和操作技巧。
全书共分15章，内容涵盖3DS MAX6安装主与简介、对象的基本操作，二维建模、几何体建模、复合建模、网格建模、NURBS高级建模、物体的修改材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。
本书最大的特点在于图文并茂，对在量的图片都做了标本和对比，力求读者通过有限的页数，学习尽可能多的知识。
基础部分采用参数讲解与实例应用相结合的方法，使读者在明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。
每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，从而能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。
本书适用于初、中级、用户、同时也可以作高校相关专业和社会培训班的效果与动画制作培训教材。

书籍目录

第1章 3DS MAX6安装与简介 1.1 3DS MAX6的安装与配置 1.1.1 3DS MAX6对硬件的要求 1.1.2 3DS MAX6对软件的要求 1.1.3 3DS MAX6的安装与启动 1.2 3DS MAX6的新增功能 1.2.1 工作界面的改进 1.2.2 场景管理方面的改进 1.2.3 新的建模特征 1.2.4 材质贴图 1.2.5 动画改进 1.2.6 渲染 1.2.7 灯江照明 1.2.8 游戏 1.2.9 相机 1.2.10 视图交互 1.2.11 脚本语言MAX Script 1.2.12 工作流程 1.3 3DS MAX6界面介绍 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 窗口 1.3.5 窗口导航控制 1.3.6 时间滑块 1.3.7 信息提示栏 1.3.8 动画记录控制区 1.4 简单三维动画实例 1.4.1 确定情节 1.4.2 制作模型及场景 1.4.3 制作动画 1.4.4 为模型和场景添加材质和贴图 1.5 本章小结 1.6 课后习题第2章 对象的基本操作 2.1 对象简介 2.1.1 参数化对象 2.1.2 主对明与次对象 ……第3章 二维形体建模第4章 几何体建模第5章 复合建模第6章 多边形建模 第7章 NURBS建模 第8章 物体的修改第9章 材质的使用第10章 贴图的使用第11章 灯光与摄像机第12章 空间变形与粒子系统第13章 环境效果第14章 动画制作初步第15章 渲染与输出本书部分答案

编辑推荐

《“双向突破1+1系列”：3DS MAX 6 基础与实例快学教程》内容，3DS MAX 6安装与简介，对象的基本操作，二维形体建模，几何体建模／复合建模，多边形建模／NURBS建模，贴图的使用／灯光与摄像机，空间变形与粒子系统／环境效果，动画制作初步／渲染与输出。

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