第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds max 6教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max 6教程>>

13位ISBN编号：9787030135018

10位ISBN编号：7030135016

出版时间：2004-6-1

出版时间：北京科海电子出版社,科学出版社

作者：张建勋

页数：334

字数：510000

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

本书以3ds max6汉化版软件为蓝本，以知识要点为线索，结合丰富的实例演练，引导读者学习3ds max6的各种建模方法、材质与贴图方式、灯光与环境设置以及动画创作的技术；精心制作的多媒体教学光盘使你的学习更加轻松，事半功倍。

本书最大的特点是通俗易懂，知识全面，实例具有较强的代情性，并配以习题与解答。
如果你是入门的三维设计爱好者，本书递进式的学习方式，将会一步一步地引导你轻松进入梦幻的3ds max6领域，快速掌握三维设计的要领，独立完成各个阶段的设计任务。

本书面向初、中级用户，特别适合用作相关领域培训班的教材。

书籍目录

第1部分 3ds max6基础 第1章 3ds max6的安装与启动 第2章 3ds max6的用户界面 第3章 3ds max6的重要概念 第4章 3ds max6中的基本操作 第5章 3ds max6的工作流程第2部分 建模技术 第6章 创建基本二维形体 第7章 创建基本三维模型 第8章 从二维形体到三维模型的转变 第9章 创建复合模型 第10章 模型变形 第11章 多边形建模 第12章 NURBS建模第3部分 材质、贴图与灯光 第13章 材质与贴图基础 第14章 高级材质 第15章 灯光基础 第16章 光能传递的应用第4部分 动画技术 第17章 动画基础 第18章 常用控制器与层级动画 第19章 动画编辑器的应用 第20章 骨骼系统 第21章 摄像机与后期特效制作第5部分 3ds max6应用技术 第22章 足球模型的创建 第23章 室内灯光的设计 第24章 火球动画特效的制作

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