

<<3ds max6宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6宝典>>

13位ISBN编号：9787121002953

10位ISBN编号：7121002957

出版时间：2004-9

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)默多克著、王焕钢等译

页数：1022

字数：1893000

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宝典>>

内容概要

三维动画设计已经渗透了社会生活的各个领域，而3ds max6作为功能强大的三维动画制作工具已成为业界广泛使用的软件。

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 max6方方面面的特性，并在保留前一版核心内容的前提下，增加了关于软件新特性的许多相结合，快速掌握基础知识，俯高级技巧和创作思路，提高三维动画的设计和制作水平。

本书内容十分全面，并且涉及的示例具有一定难度和技巧，既适于普通读者作为初涉三维动画领域的指导书籍，也适于业界动画设计人员从中汲取技巧和创意，是一本3ds max6必备参考书。

<<3ds max6宝典>>

书籍目录

前言第1部分 学习Max界面快速入门 沙滩异型卡车动画 1 在沙滩上休息 2 修饰场景 3 制作动画 4 渲染最终动画 5 小结第1章 研究Max界面 1 界面元素 2 菜单的使用 3 使用主工具栏 4 使用视口 5 使用命令面板 6 使用底部界在栏控制项 7 与界面进行交互 8 获得帮助 9 小结第2章 使用视口 1 了解三维空间 2 使用Viewport Navigation控制项 3 配置视口 4 使用视口背景 5 小结第3章 使用文件和XRef 1 使用Max场景文件 2 设置File首选项 3 导入和导出 4 参考外部对象 5 使用File实用程序 6 访问文件信息 7 小结第4章 自定义Max界在和设置首选项 1 使用Customize User Interface窗口 2 自定义在析按钮 3 使用自定义界面 4 配置路径 5 选择系统单位 6 设置首选项 7 小结第2部分 使用对象第5章 创建和编辑造型对象第6章 选定对象和设置对象属性第7章 克隆对象和创建对象阵列第8章 群组对象和链接对象第9章 使用力解视图第10章 交换对象第11章 使用编辑修改进行基本对象变形第3部分 建模第12章 建模基础知识第13章 绘制和编辑二维样条曲线和形状第14章 使用网格和多边形第15章 创建和编辑面片第16章 使用NURBS曲线和曲面第17章 建立复合对象第18章 创建粒子和粒子流第4部分 材质和贴图第19章 研究材质编辑器第20章 创建简单材质.....

<<3ds max6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>