

图书基本信息

书名：<<中文3DS MAX三维造型与动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787542725493

10位ISBN编号：7542725491

出版时间：2005-10

出版时间：第1版 (2005年10月1日)

作者：图灵

页数：339

字数：460000

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Discreet公司开发的非常优秀的三维动画制作软件、它有着界面友好、功能强大、便于理解、操作方便等优点，因此，很多初学者都从它开始进入三维领域的。

3D MAX 是功能非常强大的三维设计与动画制作软件，本书以目前最新版本3DS MAX6.0软件为基础，由浅入深地向读者详细介绍了3DS MAX的基本功能和操作方法，以及如何使用3DS MAX进行三维动画的设计和制作。

全书包括3DS MAX的基础知识，对象的变换，三维建模方法及修改，二维建模及修改，放样建模，复制建模，合成建模，NURBS高等建模，制作材质和贴图，设置灯光、摄影机和环境特效，基础动画，以及粒子和动力学等方面内容。

本书结构清晰，图文并茂，通俗易懂，是初、中级读者进行三维动画学习的理想读本。

适合于读者自学，同时也可作为大专院校电脑美术、三维动画专业教材和社会相关领域的用户的培训教材。

## 书籍目录

第1章 3D MAX6.0基础知识 1.1 3D MAX6.0的发展 1.2 3D MAX6.0的新增特性 1.3 3D MAX6.0的启动及工作界面 1.4 3D MAX基本操作 1.5 小结第2章 对象的变换 2.1 对象的概念 2.2 对象的选择 2.3 对象的变换 2.4 坐标系的介绍 2.5 小结第3章 三维建模及修改 3.1 标准几何体的建模 3.2 扩展几何体的建模 3.3 修改器及修改堆栈的基本概念 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 二维图形的创建 4.2 创建截面 4.3 二维线形到三维建模的转变 4.4 实例制作 4.5 小结第5章 放样建模第6章 复制建模第7章 合成建模第8章 NURBS高级建模第9章 材质与贴图第10章 灯光和摄影像机第11章 基础动画第12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>