

<<新编中文版3DS MAX6.0/7.0入门>>

图书基本信息

书名：<<新编中文版3DS MAX6.0/7.0入门与提高>>

13位ISBN编号：9787900677327

10位ISBN编号：7900677321

出版时间：2005-6

出版时间：西北工业大学音像电子出版社

作者：雷红

页数：334

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

本手册为光盘《新编中文版3DS MAX 6.0/7.0入门与提高》配套的使用说明，文中由浅入深、循序渐进地介绍了 Discreet公司推出的新一代三维动画制作软件3DS MAX 6.0的使用方法和操作技巧以及3DS MAX 7.0的新增功能。

本手册的内容是作者的实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。

手册中对实例的操作步骤作了详细的讲解，并且对关键的步骤和有关技巧进行了重点分析说明。

在动画部分注重实用新颖，在广告动画、建筑装饰设计等方面进行了深入的探索。

所编选的实例由易到难，从入门知识逐步深入。

本手册思路全新、图文并茂，既可作为大专院校以及培训机构学员学习3DS MAX的首选使用教程，也可作为相关用户的参考手册。

<<新编中文版3DS MAX6.0/7.0入门>>

书籍目录

第一篇 基础知识 第一章 精彩的3DS MAX 6.0/7.0世界 第一节 关于3DS MAX 6.0 一
 3DS MAX 的历史 二 3DS MAX 6.0隆重登场 第二节 3DS MAX 6.0的运行环境、安装和汉
 化 一 3DS MAX的运行环境 二 3DS MAX的安装 三 3DS MAX 6.0的汉化 第
 三节 3DS MAX 6.0的界面 一 菜单栏 二 主工具栏 三 命令面板 四 视
 图区 五 视图控制区 六 动画控制区 七 状态显示与提示区 八 MAX脚
 本输入区 第四节 使用3DS MAX 6.0制作场景 一 制作模型 二 编辑材质 三 创建灯
 光 四 创建摄像机 五 渲染输出 第五节 3DS MAX 7.0的新增功能 习题一 第二章
 3DS MAX 6.0基础操作 第一节 视图操作 一 视图的划分 二 视图的类型 三 视图的
 显示类型 第二节 选择物体 一 使用工具按钮选择 二 按名称选择 三 按范围进行
 选择 第三节 复制物体 一 利用“复制”命令 二 利用“陈列工具” 三 利用Shift
 键 第四节 组合物体 一 创建组合 二 分解组合 三 打开和关闭组合 四 添加
 对象和拆分对象 第五节 变换物体 一 移动物体 二 旋转物体 三 缩放物体
 四 精确变换 五 物体轴心点的变换 第六节 “文件”菜单的作用 一 打开文件 二
 新建文件 三 重设系统 四 存储文件 五 输入、输出及合并文件 习题二 第三
 章 二维物体的创建与编辑 第四章 NURBS曲面建模 第五章 三维物体的创建与修改 第六章
 材质与贴图 第七章 灯光与摄像机 第八章 基本动画的制作 第九章 粒子系统与空间扭曲 第十章
 环境设置和渲染输出第二编 综合实例 第十一章 综合实例精解

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>