第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

<<新编中文版3DS MAX6.0/7.0入门>>

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。

第一图书网, tushu007.com

<<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 材质与帖图　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

第一图书网, tushu007.com

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