

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 6三维制作入门与实例教程>>

13位ISBN编号：9787111160632

10位ISBN编号：7111160630

出版时间：2005-3

出版时间：机械工业出版社

作者：王锦

页数：336

字数：528000

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 MAX 是目前世界上最流行的三维动画制作软件之一，它不仅可以制作精美的三维室内效果图、建筑图，还能够制作大型的动画，本书针对其最新版本——3DS MAX 6的基本操作及应用进行了详细的介绍。

本书共分为两篇，第一篇为基础知识介绍，共包括12章，分别对3DS MAX 6的操作界面、二维模型的创建和修改、三维模型的创建和修改、材质和贴图、灯光的摄像机、渲染、动画制作、粒子系统、后期制作等内容进行了详细的讲解，共配有大量的实例说明。

第二篇为综合实例制作，共包含6个比较综合的实例，它们从不同的角度展现了3DS MAX 6的强大功能。

本书内容详实，语言通俗易懂、实例丰富，可操作性强。

适用于3DS MAX 6的初学者，也可作为计算机培训班、辅导班和职业学院的教材使用。

书籍目录

起跑线系列教程前言第一篇 入门篇 第一章 3DS MAX 6概述 1.1 关于3DS MAX 6 1.2 3DS MAX 6的动画原理及工作流程 1.3 3DS MAX 6的基本操作 1.4 3DS MAX 6的新增功能 习题 第二章 3DS MAX 6的工作环境 2.1 3DS MAX 6界面介绍 2.2 设置界面 2.3 3DS MAX 6坐标系统 习题 第三章 创建和修改二维模型 3.1 创建二维模型 3.2 创建曲线 3.3 复制模型 3.4 二维模型的加工 习题 第四章 创建和修改三维模型 4.1 创建标准几何体 4.2 创建扩展几何体 4.3 三维模型加工 4.4 修改器的应用 习题 第五章 复合建模 5.1 变形 5.2 Scatter 5.3 Loft 5.4 Boolean 习题 第六章 材质的贴图..... 第七章 复合材质的贴图 第八章 灯光和摄像机 第九章 渲染场景 第十章 制作动画 第十一章 粒子系统 第十二章 视频合成器第二篇 实例篇 第十三章 典型实例制作

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>