

<<3ds max 6完全使用手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6完全使用手册>>

13位ISBN编号：9787121001031

10位ISBN编号：7121001039

出版时间：2004-7

出版时间：电子工业出版社

作者：张海力

页数：1462

字数：2678000

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 max 6完全使用手册>>

内容概要

三维动画设计作为计算机图形学的重要组成部分，在20世纪90年代中期便得到了飞速的发展，其应用已扩展到社会生活的各个领域。

本书的写作构想是，为读者提供最为完备的使用手册。

本书分为两个部分，在第一部分中，详尽地介绍了3ds max 6中所有的命令、面板、窗口、菜单、按钮、对话框的功能与设置方法，并设计一些小巧、针对性强的例子，使读者尽快掌握3ds max 6的使用方法；在第二部分中，介绍了制作角色动画的专业工具Character Studio 4.2，它是3ds max 6最大的插件，使用该插件可以在个人电脑上创建专业级效果的动画。

本部分通过大量的实例，使读者轻松掌握角色动画制作的方法和技巧，从而制作出逼真的动画。

本书内容充实，实例丰富，结构清晰，是迄今为止最为完整的3ds max 6使用手册。

适合于初、中级的读者学习参考，也可作为高级用户的参考手册。

<<3ds max 6完全使用手册>>

作者简介

李铁，1973年3月生于天津，1996年毕业于湖南大学工业设计系。

现为天津工业大学艺术设计学院副院长兼动画系主任，主要执教近现代设计史、影视非线性编辑、数字合成、三维动画设计等本科课程和艺术设计史、多媒体艺术设计等研究生课程，同时获得Adobe公司中国认证设

<<3ds max 6完全使用手册>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 6 第2章 控制工具第3章 菜单命令第4章 创建命令面板第5章 修改编辑命令面板第6章 层级命令面板第7章 运动命令面板第8章 显示命令面板第9章 程序命令面板 第10章 材质编辑器 第11章 图解视图 第12章 轨迹视图 第13章 环境和效果编辑器第14章 视频合成编辑器第15章 reactor反应器动力学第16章 渲染输出 第17章 Character Studio 4.2简介 第18章 二足角色 第19章 二足角色的控制 第20章 脚步动画 第21章 二足角色的动画属性 第22章 运动混合器第23章 动画工作平台第24章 运动捕捉 第25章 运动序列 第26章 轨迹视图 第27章 二足角色综合动画第28章 体形修改器第29章 群组动画

<<3ds max 6完全使用手册>>

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>