

<<3ds max6入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302082347

10位ISBN编号：7302082340

出版时间：2004-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：于鹏,陈欣,许秋宁

页数：438

字数：713000

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 max6入门与提高>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的新一代三维动画制作软件-3ds max 6的使用方法和操作技巧。

全书共分15章,包括3ds max 6 基础知识、对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维参数几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄像机、渲染前的对象贴图、创建空间环境雾等内容;第15章结合前面章节所介绍的内容,给出多个典型的3ds max 6综合制作实例。

本书内容翔实,结构清晰,语言流畅,操作步骤简洁实用,适合广大初学者3ds max 6的用户使用,也可作为各类大专院校相关专业的参考教材。

<<3ds max6入门与提高>>

书籍目录

第1章 3ds max 6 基础知识 1.1 3ds max概述 1.2 3ds max 6新增功能 1.2.1 用户界面 1.2.2 建模 1.2.3 摄像机 1.2.4 HDRI高级动态环境贴图 1.2.5 建筑材质库 1.2.6 渲染引擎 1.2.7 Render Scene对话框 1.3 3ds max 6工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏和提示栏 1.3.5 捕捉控制器 1.3.6 视图区 1.3.7 视图控制区 1.3.8 动画控制区 1.4 习题第2章 创建内置模型 2.1 创建基本内置模型的基础知识 2.2 创建标准几何体 2.2.1创建方体 2.2.2 创建普通球体 2.2.3 创建几何球体第3章 基本操作和变换第4章 3ds max 6的修改器第5章 创建复合物体第6章 表面建模之Patch建模第7章 表面建模之细分建模第8章 NURBS建模第9章 材质与贴图第10章 灯光与摄像机第11章 渲染与特效第12章 动画技术第13章 角色动画基础第14章 空间扭曲与粒子系统第15章 综合应用实例附录 参考答案

<<3ds max6入门与提高>>

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>