

<<飚三维>>

图书基本信息

书名：<<飚三维>>

13位ISBN编号：9787801724410

10位ISBN编号：7801724410

出版时间：2005-8-1

出版时间：兵器工业出版社/北京希望电子出版社

作者：李宇宁

页数：454

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

由浅入深，从最基本的三维概念讲起，解释了3ds max 6中涉及的所有命令的具体含义，并对重点命令的具体用法进行了详细介绍。

实例操作始终贯穿整本书的始终，无论在选材还是在介绍知识面的侧重点上，笔者尽自己最大的努力选取一些现实生活中能够找到原型的具体实物进行发挥创作，并且保证内容的新颖和前卫。

本书的优秀之处就在于非常注重“材质”与模型的配合，在表现效果上追求形神合一的完美境界。许多“材质”完全凭借MAX自身“贴图”合成，并且在“材质”合成过程中尝试使用了多种不同的组合方法，可以说每章者是一个新的开始，都能让你学习到新的知识。

三维建模的制作是本书的重头戏，没有好的建模功底就不能如实地表达自己的创意，没有多种制作技巧和方法的结合，就无法创作出完美的作品。

本书以最具有代表性的模型物体：树、船、蚂蚁等三个实例分别作为一章，详细讲解了几种建模概念以及具体的使用方法。

只要紧跟书中的引导，就一定可以学有所成。

由浅入深将成为开启学习3ds max 6的“快捷之路”。

本书融合了工具全面的同时，也兼备了3ds max 6软件的高级应用技巧。

大量实例的详细介绍，使它成为一本优秀的初学者教材。

轻松入门是本书的宗旨，许多3ds max 6软件的高级用法及“材质”和特效的独特创新使它又能成为对3ds max 6软件有一定了解的用户们的超级指南。

提升你的水平，辅助你的工作，是笔者最大的心愿。

随书配套光盘的内容为书中实例所需的部分场景模型文件和贴图及视频教学文件。

书籍目录

第1章 三维概念第2章 三维理论与实践第3章 三维的动画概念第4章 新增功能详解第5章 3ds max 6总体介绍第6章 主菜单第7章 Tab Panel标签工具面板第8章 Command Panels命令面板第9章 解读开篇与实例前瞻第10章 实战粒子系统第11章 合成命令应用详解第12章 3ds max 6修改命令实战第13章 NURBS曲线模型大制作第14章 一株美丽的兰花——植物建模与特效实战第15章 强大的Surface曲面建模第16章 天上人间的美丽传说第17章 灯塔守望者第18章 星际大冲撞第19章 IK——模拟角色动画的灵魂第20章 用脚本语言体插件

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>