

<<3DS MAX5.0实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX5.0实用教程>>

13位ISBN编号：9787505399952

10位ISBN编号：7505399950

出版时间：2004-8-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王丽萍

页数：348

字数：582000

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 MAX5.0实用教程>>

内容概要

本书主要介绍Autodesk公司最新推出的三维动画制作软件3DS MAX 5.0的基本使用方法，并结合案例，培养实际应用能力。

本书内容从3DS MAX 5.0入门知识讲起，主要介绍3DS MAX 5.0的几种建模方法,如基本建模方法、由二维图形建模方法、放样建模、复合物体建模、NURBS曲面造型等；3DS MAX 5.0的基本编辑操作、编辑器使用及编辑命令介绍；三维场景中材质与贴图的创建与编辑、灯光与摄像机的设置与调整；3DS MAX 5.0动画制作基础、粒子系统使用、动画的后期合成、渲染等。

本书紧密结合课堂教学与培训特点，注意基础知识与实际案例制作相结合，增强知识的实用性，注重对实际操作能力的培养。

书籍目录

第1章 3DS MAX 5.0入门 1.1 三维动画制作简介 1.2 3DS MAX 5.0的系统配置要求及安装与卸载 1.3 3DS MAX 5.0的启动与操作界面 1.4 3DS MAX 5.0的空间坐标系统 1.5 3DS MAX 5.0中对象的基本变换 1.6 3DS MAX 5.0中动画制作基本流程 本章小结 思考与上机练习题第2章 基本模型创建 2.1 模型创建基本方法简介 2.2 创建标准几何体 2.3 创建扩展几何体 2.4 实例制作 本章小结 思考与上机练习题第3章 基本编辑操作 3.1 对象的选择 3.2 复制 3.3 阵列 3.4 镜像 3.5 对齐 3.6 捕捉工具的使用 3.7 综合实例 本章小结 思考与上机练习题第4章 创建二维图形第5章 由二维图形创建三维模型第6章 复合物体建模第7章 模型修改第8章 网格及多边形编辑建模第9章 NURBS建模第10章 材质与贴图第11章 灯光与摄像机第12章 基本动画第13章 粒子系统动画第14章 后期合成与渲染

<<3DS MAX5.0实用教程>>

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>