

<<边用边学3DS MAX 5.0>>

图书基本信息

书名：<<边用边学3DS MAX 5.0>>

13位ISBN编号：9787563506668

10位ISBN编号：7563506667

出版时间：2002-11

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：侯文君

页数：264

字数：458000

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>

<<边用边学3DS MAX 5.0>>

内容概要

3DS MAX 是世界上应用最广的3D建模、动画和渲染为一体的软件，它内嵌的高效模块可以制作出眩目不暇的动画、时尚的游戏和别致的效果图。

本书本着边用边学的原则，基于3DS MAX5.0按照由浅入深、循序渐进的方式组织内容，对3DS MAX的常用功能及应用方法作了较全面的介绍。

内容包括：基本几何体的创建、修改功能的应用、高级建模技巧、材质编辑方法、灯光和相机的运用以及高级动画制作等。

本书采用了理论与实作兼顾的编写方法，既可通过实作引导读者掌握3DS MAX，又可通过理论提高读者的综合应用能力。

本书可作为大专院校各类三维制作培训的教程，也可供3DS MAX爱好者自学使用。

书籍目录

第1章 3DS MAS入门 1.1 三维动画基本概念 1.2 3DS MAS 5.0系统配置要求 1.3 3DS MAS 5.0 的用户界面
1.4 3DS MAS 的新特性 1.5 设定3DS MAS的界面 1.6 新手上路 1.7 习题 第2章 基本几何物体的创建 2.1
3DS MAS的创建命令面板 2.2 标准几何体的创建 2.3 扩展几何体的创建 2.4 习题 第3章 物体的基本编辑
功能 3.1 3DS MAS的修改命令介绍 3.2 基本编辑修改功能 3.3 综合应用—冰淇淋的制作 3.4 习题 第4章
物体的高级编辑功能 4.1 网络编辑 4.2 综合实例—绿茵场上的足球的制作 4.3 习题 第5章 二维造型的制
作 5.1 二维造型命令的面板介绍 5.2 二维图形的绘制 5.3 二维图形的编辑 5.4 习题 第6章 高级建模 6.1
二维图形转换成三维物体 6.2 Loft放样生成三维模型 6.3 三维布尔运算建模 6.4 习题 第7章 NURBS高级
建模第8章 3DS MAX 5.0的材质应用第9章 灯光、相机和环境特效第10章 动画制作第11章 空间变形与环
境效果第12章 综合练习——片头动画范例制作 参考文献

<<边用边学3DS MAX 5.0>>

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>