

<<新概念中文3DS MAX 5.0教程>>

图书基本信息

书名：<<新概念中文3DS MAX 5.0教程>>

13位ISBN编号：9787900366153

10位ISBN编号：7900366156

出版时间：2003年01月

出版时间：浦东电子出版社

作者：图灵编

页数：303

字数：460000

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>

<<新概念中文3DS MAX 5.0教程>>

内容概要

3DS MAX 5.0是Autodesk公司最新推出的3D动画软件包，是全球销量最好的专业建模及三维动画制作软件之一。

本出版物对3DS MAX 5.0进行了全面讲解。

重点介绍了三维动画制作及3DS MAX 5.0的新增功能使用方法。

内容包括3DS MAX 5.0的工作环境、三维建模方法、三维模型的修改、二维线型的生成、二维线型生成三维模型的方法、放样建模的方法、复制建模、复合物体建模以及高级建模技术，并介绍了3DS MAX 5.0中材质与贴图、灯光与摄像机的使用，最后讲解了粒子系统的产生、动力学的求解和三维动画的制作知识。

本出版物针对实例进行讲解，图文并茂，通俗易懂，且每章都配有小结和思考练习。

本出版物是电脑三维图像设计人员、广告设计人员、多媒体开发人员、图像制作人员的得力助手，同时也可作为大专院校电脑美术专业和社会相关领域的培训教材。

书籍目录

第1章 3DS MAX 5.0概述 1.1 3DS MAX 5.0简介 1.2 3DS MAX 5.0的新增特性 1.3 小节第2章 3DS MAX 5.0的界面 2.1 3DS MAX 5.0的操作界面 2.2 工作界面的定制 2.3 小节第3章 3DS MAX 5.0基本操作 3.1 对象的概念 3.2 基本选择操作 3.3 特殊选择操作 3.4 坐标系统 3.5 小节第4章 三维模型的建模方法 4.1 标准几何体的建模 4.2 扩展几何体的建模 4.3 文件格式 4.4 实例制作 4.5 圆桌 4.6 小结第5章 三维模型的修改 5.1 修改器及修改堆栈的基本概念 5.2 修改器 5.3 多边形建模方面的新增功能 5.4 制作足球 5.5 流线形回圆桌 5.6 小结第6章 二维线形的生成 6.1 生成基本造型 6.2 创建截面造型 6.3 编辑二维线型 6.4 二维线型生成实体 - 茶几 6.5 二维线型生成实体 - 酒杯 6.6 小结第7章 二维线形生成三维模型 7.1 位伸命令 7.2 旋转命令 7.3 倒角命令 7.4 倒角轮廓 7.5 雨伞 7.6 可口蛋卷 7.7 小结第8章 放样建模 8.1 放样的原理 8.2 放样物体 8.3 曲线截面放样 8.4 封闭的路径放样 8.5 多个截面放样 8.6 变形放样第9章 复制建模 9.1 复制的方式 9.2 复制的方法 9.3 复制的关联属性 9.4 对齐并复制 9.5 阵列 9.6 间距复制 9.7 小结第10章 复合物体建模 10.1 布尔运算 10.2 形体合并 10.3 分散 10.4 连接 10.5 包裹 10.6 小结第11章 高级建模 11.1 结构线框 11.2 网格光滑 11.3 合并路径 11.4 松弛 11.5 FFD 11.6 波浪 11.7 小结第12章 材质与贴图 12.1 材质编辑器 12.2 材质的基本概念第13章 灯光和摄影 第14章 环境和效果第15章 基础动画第16章 粒子和动力学

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>