

<<3ds max 5简明教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5简明教程>>

13位ISBN编号：9787313034540

10位ISBN编号：7313034547

出版时间：2003-10

出版时间：上海交通大学出版社

作者：张立浩，祁春 编著

页数：306

字数：492000

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 max 5简明教程>>

### 内容概要

本书由浅入深地介绍了Autodesk公司最新推出的三维动画制作软件——3ds max 5的使用方法和操作技巧。

全书结合了大量的设计实例，内容主要包括3ds max 5的设计概念、基本操作、三维建模、使用编辑器修改对象、NURBS建模、网格层次建模、材质和贴图、场景灯光效果、空间与环境效果、粒子系统与空间扭曲、三维动画创建精要、添加摄像机、以及动画的渲染与输出等内容。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简捷实用，适用于广大的3ds max 5初学者，也可作为各类大中专院校的三维动画制作培训教材。

<<3ds max 5简明教程>>

书籍目录

第1章 认识3ds max 5的设计概念 1.1 对象的概念 1.2 创建与修改概念 1.3 材质贴图概念 1.4 层级概念  
1.5 三维动画概念 1.6 思考练习第2章 3ds max 5的基本操作 2.1 认识3ds max 5窗口 2.2 自定义3ds max 5  
界面 2.3 选择对象 2.4 调整对象空间位置 2.5 使用组管理对象 2.6 对象的排列对齐 2.7 思考练习第3  
章 三维空间建模基础 3.1 与建模有关的基本概念 3.2 创建简单的三维造型 3.3 创建简单的二维造型  
3.4 三维造型的修改与调整 3.5 认识3ds max 5的子物体 3.6 思考练习第4章 使用编辑器修改对象 4.1  
Modify 命令面板介绍 4.2 Extrude 编辑器 4.3 Lathe 编辑器 4.4 UVW Map 编辑器 4.5 Bevel 编辑器 4.6  
Bevel Profile 编辑器 4.7 思考练习第5章 二维对象放样建模第6章 NURBS建模第7章 为对象指定材质第8  
章 对象贴图材质第9章 场景的灯光效果第10章 空间变形和环境效果第11章 粒子系统与空间扭曲第12  
章 三维动画创建精要第13章 为动画添加摄像机第14章 动画的渲染与输出附录A 3ds max 5综合测试题  
附录B 思考练习参考答案附录C 3ds max 5综合测试题参考答案

<<3ds max 5简明教程>>

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>