

<<新编3ds max 5标准教程>>

图书基本信息

书名：<<新编3ds max 5标准教程>>

13位ISBN编号：9787502759629

10位ISBN编号：750275962X

出版时间：2003-11

出版时间：海洋出版社

作者：宋二猛

页数：292

字数：438000

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>

<<新编3ds max 5标准教程>>

内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握三维动画软件3ds max 5的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发，用典型的实例、边讲边练的方式详细展示3ds max 5的强大功能。

本书内容：全书由13章及相关习题和参考答案构成。

前12章主要介绍了3ds max 5的基础知识和基础操作、建模和编辑修改器、灯光和摄像机、材质与贴图、渲染与环境、动画的创建以及动画的渲染和输出、简单的插件安装和脚本语言基础；第13章通过具体实例应用让读者熟悉3ds max 5的各种创作技巧。

本书特点：从零开始、由浅入深，循序渐进、图文并茂，内容丰富、重点突出，边讲边练、通俗易懂，范例典型、强调应用，学习轻松、容易上手；每章附有重点思考题及答案，更有利于读者理解和掌握；光盘内容丰富实用，提高学习效率，事半功倍；文前的彩色效果图更让读者体味3ds max 5的强大魅力。

读者对象：本书不但是广大初、中级读者实用的自学指导书，同时也是社会三维动画初、中级培训班和高等职业院校相关专业的首选教材。

<<新编3ds max 5标准教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 5 1.1 走进3ds max 5奇妙的世界 1.2 3ds max 5的安装与运行 1.3 3ds max 5的新增功能
1.4 使用3ds max 5制作的过程——鲜花 1.5 本章小结 1.6 本章习题第2章 3ds max 5基本操作 2.1 接触3ds
max 5的操作界面 2.2 3ds max 5的界面元素 2.3 视图操作 2.4 设置自己的3ds max 5界面 2.5 运行参数设置
2.6 本章小结 2.7 本章习题第3章 3ds max 5基础建模和操作 3.1 三维对象及编辑 3.2 关于对象的选择操
作 3.3 变换对象 3.4 复制对象 3.5 组合对象 3.6 本章小结 3.7 本章习题 第4章 3ds max 5高级建模 4.1 二
维图形及编辑 4.2 复合对象简介 4.3 放样 4.4 放样对象的变形 4.5 Boolean操作 4.6 Morph (变形) 4.7
Scatter (离散) 4.8 其他建模复合建模方法 4.9 本章小结 4.10 本章习题第5章 编辑修改器和NURBS建模
5.1 基本编辑修改器 5.2 面片对象的编辑 5.3 网格的编辑 5.4 NURBS曲面建模 5.5 本章小结 5.6 本章习
题第6章 灯光和摄像机 6.1 灯光 6.2 高级灯光 6.3 摄像机 6.4 摄像机视图 6.5 本章小结 6.6 本章习题第7
章 材质与贴图 7.1 材质编辑器 7.2 设置材质参数 7.3 贴图通道和贴图类型 7.4 复合材质 7.5 本章小结
7.6 本章习题第8章 渲染与环境 8.1 渲染与环境 8.2 设置环境特效 8.3 本章小结 8.4 本章习题第9章 基本
动画 9.1 动画基本概念 9.2 轨迹视图 9.3 动画控制器 9.4 动画制作实例——导弹攻击坦克 9.5 本章小结
9.6 本章习题第10章 复杂动画和粒子系统 10.1 层级命令面板 10.2 正向运动 10.3 反向运动 10.4 空间扭
曲 10.5 模拟动力学 10.6 粒子系统 10.7 本章小结 10.8 本章习题第11章 动画的渲染和输出 11.1 渲染场
景 11.2 添加Effects (特效) 11.3 后期合成 11.4 镜头特效过滤器 11.5 本章小结 11.6 本章习题第12章 安
装插件和动画脚本 12.1 安装插件 12.2 应用插件 12.3 脚本语言 12.4 本章小结 12.5 本章习题第13章 实例
演练 13.1 拉伸建模——铅笔和笔筒 13.2 修改器练习——冰激凌 13.3 综合建模——餐具 13.4 双面材质
——包装 13.5 凹凸贴图——金盘 13.6 体积光的使用——木屋 13.7 本章小结 13.8 本章习题部分习题答
案

<<新编3ds max 5标准教程>>

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>