

图书基本信息

书名：<<中文3DS MAX三维造型与动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787542721945

10位ISBN编号：7542721941

出版时间：2004-7-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：图灵

页数：220

字数：335000

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>

## 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。

本书对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的新进功能和使用方法，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。

本书针对实例进行讲解，图文并茂，通俗易懂，且每章都配有小结和思考练习。

本书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其他相关领域的培训教材。

书籍目录

第1章 3DS MAX 概述 3DS MAX 简介 3DS MAX 5.0的新增特性 小结第2章 3DS MAX 5.0的界面 3DS MAX 5.0的操作界面 工作界面的定制 小结第3章 3DS MAX 的基本操作 对象的概念 基本选择操作 特殊选择操作 坐标系统 小结第4章 三维模型的建模方法 标准几何体的建模 扩展几何体的建模 文件格式 实例制作 小结第5章 三维模型的修改 修改器及修改堆栈的基本概念 修改器 多边形建模方面的新增功能 制作足球 小结第6章 二维线形的生成 生成基本造型 创建截面造型 编辑二维线型 二维线形生成实体-茶几 小结第7章 二维线形生成三维模型第8章 放样建模第9章 复制建模第10章 复合物体建模第11章 高级建模第12章 材质与贴图第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>