

## <<3DS MAX 5入门与提高>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5入门与提高>>

13位ISBN编号：9787542724465

10位ISBN编号：7542724460

出版时间：2003-4-1

出版时间：上海科学普及

作者：王洪森

页数：371

字数：547000

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入门与提高>>

### 内容概要

本书通过大量的实例，采用独特的讲解方法，将MAX各种命令——展现在读者面前。

书中依次介绍了MAX平面制作、三维建模、效果图制作，以及动画浏览。

同时，本书讲解了大量的经验和技巧，大大减少了读者摸索的时间和精力。

为了配合学习，每章都有练习作业及详细的解答。

本书可用作大中专院校、培训班的实用教材，MAX入门者的自学用书，也可以作为室内外装饰装潢、机械、建筑、包装、家具、广告等行业的参考用书。

## <<3DS MAX 5入门与提高>>

### 书籍目录

第1章 体会MAX 1.1 启动MAX、调整MAX 1.2 首先建立一堵墙 1.3 复制墙体 1.4 旋转墙体 1.5 对齐墙体 1.6 准备建立门窗 1.7 制作门窗 1.8 制作天棚和地板 1.9 放置相机 1.10 放置灯光 1.11 制作材质并赋予材质 1.12 调节材质坐标 1.13 设置背景 1.14 放置人物 1.15 简单动画浏览 1.16 渲染输出第2章 准备工作 2.1 MAX初学者进度表 2.2 最基本的Windows操作 2.3 键盘的基本使用 2.4 鼠标左右键点击、双击及拖动 2.5 MAX的启动和关闭 2.6 MAX界面的调整 2.7 MAX内部鼠标左右键的约定 2.8 MAX内部命令第3章 参数化建立与编辑 3.1 建立器 3.2 玩参数 3.3 编辑器 3.4 补充工具 3.5 顺便学习 3.6 动画制作 3.7 总结 3.8 作业 3.9 答案第4章 深入布尔与材质 4.1 Boolean布尔物体 4.2 Extrude拉伸编辑器 4.3 相机 4.4 灯光 4.5 材质 4.6 简单画线 4.7 总结 4.8 作业 4.9 答案第5章 提高 放样与子物体 5.1 材质坐标调节UVWMap编辑器 5.2 Loft放样物体 5.3 绘制漂亮的平面造型 5.4 调节放样物体的子物体 5.5 调节UVWMap编辑器的子物体 5.6 总结 5.7 作业 5.8 答案第6章 加强 高能编辑器 6.1 Lathe编辑器 6.2 Bend、Taper、Twist编辑器 6.3 Bevel、Bevel、Profile编辑器 6.4 FFD系列编辑器 6.5 Slice、Cap、Holes编辑器 6.6 Edit、Mesh、MeshSmooth编辑器 6.7 总结 6.8 作业 6.9 答案第7章 飞跃 动画制作.....第8章 高效 补充工具第9章 实例练习第10章 合作CAD+Photoshop引言第11章 毕业 就业指南附录1 命令汇总附录2 快捷键表附录3 安装说明附录5 推荐网站附录6 习题集

## <<3DS MAX 5入门与提高>>

### 编辑推荐

《3DS MAX 5入门与提高》采用目标—操作模式，结合实例，配合光盘讲解软件的使用方法，使学习轻松愉快，适合学校教育与个人自学的需要。

## <<3DS MAX 5入门与提高>>

### 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>