

<<3ds max5基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max5基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787542727541

10位ISBN编号：7542727540

出版时间：2004-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：张旭亮

页数：290

字数：468000

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 max5基础与实例教程>>

### 内容概要

本书的目的将作者多年的实践经验传授给各行各业的3ds max5用户，全书分为12章，完整覆盖了3ds max5各方面的特征，并给出了大量的实例，是一本内容全面的教科书，利用书中实例给出的详细指导步骤和随书所附的光盘，读者就能够充分地将软件功能与实际应用相结合，迅速掌握基础知识，领会高级技巧和创作思路。

迅速提高三维动画的设计和制作水平。

本书内容丰富、由浅入深、循序渐进，语言浅显易懂，从实用性、易学性出发，典型范例与基础知识紧密相结合，边学边练。

本书适事三维动画初学者作为学习指南，并适合动画设计人员从中汲取技巧和创意。同时，也是高职、高专和社会培训班的首选教材。

## 书籍目录

第1章 快速熟悉3ds max5 1.1 3ds max5 功能概述 1.1.1用户界面的改变 1.1.2新的建模性能 1.1.3新的材质性能 1.1.4新的动画性能 1.1.5新的灯光性能 1.1.6新的渲染性能 1.2开始 1.2.1工作流程 1.2.2工作窗口 1.2.3思考与练习

第2章 三维空间导航 2.1有关视口的一般概念 2.2使用标准视图导航面板 2.3视图菜单 2.4本章小结 2.5思考与练习

第3章 选择对象 3.1选定对象 3.2冻结与隐藏对象 3.3次对象的选择 3.4群组 3.5使用层 3.6实例演练——捉迷藏游戏 3.7本章小结 3.8思考与练习

第4章 创建对象 4.1对象创建与调整的基础 4.2创建造型对象 4.3创建二维形状 4.4创建复合对象 4.5实例演练 4.6本章小结 4.7思考与练习

第5章 变换与克隆 5.1变换对象 5.2克隆对象 5.3实例演练 5.4本章小结 5.5思考与练习

第6章 修改器 6.1修改器使用基础 6.2典型修改器 6.3实例演练 6.4本章小结 6.5思考与练习

第7章 绘图辅助工具与精确绘图 7.1栅格与单位设置 7.2辅助对象 7.3捕捉 7.4实例演练——创建甲烷 7.5本章小结 7.6思考与练习

第8章 空间扭曲与粒子系统 8.1空间扭曲 8.2粒子系统 8.3实例演练 8.4本章小结 8.5思考与练习

第9章 灯光与摄影机 9.1灯光 9.2摄影机 9.3实例演练 9.4本章小结 9.5思考与练习

第10章 材质编辑器\材质与贴图 10.1材质编辑器及材质/贴图浏览器 10.2材质 10.3贴图 10.4实例演练 10.5本章小结 10.6思考与练习

第11章 渲染 11.1渲染器基础知识 11.2环境和大气效果 11.3渲染效果 11.4实例演练 11.5本章小结 11.6思考与练习

第12章 动画与视频后期制作 12.1动画基础知识 12.2使用运动命令面板 12.3使用轨迹视图的界面 12.4创建和使用反向运动系统 12.5视频后期制作 12.6实例演练 12.7本章小结 12.8思考与练习

附录A 3ds max5与系统配置 附录B 学习3ds max5的一些经验 附录C 3ds max5的键盘快捷键 C.1主界面快捷键 C.2对话框快捷键 C.3杂项快捷键

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>