

<<3D Studio MAX5应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX5应用教程>>

13位ISBN编号：9787562319504

10位ISBN编号：7562319502

出版时间：2005-6

出版时间：华南理工大学出版社

作者：路慧彪 编

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>

<<3D Studio MAX5应用教程>>

内容概要

本教程通过大量的实例详细地介绍了使用3D Studio MAX5制作三维动画的方法和技能技巧。

本书共分8章，主要内容有：3D Studio MAX5的新增特点、基础知识、基本操作，二维模型及三维模型的建立与编辑，材质与贴图，场景与环境设置，运动控制，渲染与输出控制等。

本书图例丰富精美，内容循序渐进。

可作为大中专院校、公司技术人员、相关领域培训和三维动画爱好者等学习三维动画设计技术的人门教材。

<<3D Studio MAX5应用教程>>

书籍目录

第1章 3D Studio MAX5基础知识 1.1 3D Studio MAX5软件介绍 1.2 3D Studio MAX5新增功能介绍 1.3 3D Studio MAX5界面 1.4 文件的格式 思考与练习第2章 3D Studio MAX5基本操作 2.1 修改 2.2 捕捉 2.3 平移变换、旋转变换、比例变换 2.4 复制、镜射、阵列 2.5 视力显示控制、选择 2.6 对齐、链接 2.7 坐标系、轴心设置 2.8 一个简单的动画制作过程 思考与练习第3章 二维模型的建立与编辑 3.1 建立样条曲线 (Splines) 物体 3.2 建立NURBS曲线物体 3.3 编辑修改图形物体 3.4 放样造型 3.5 NURBS曲线的应用 思考与练习第4章 三维模型的建立与编辑 4.1 建立标准几何体 (Standad Primitives) 4.2 建立扩展几何体 (Extended Primitives) 4.3 复合物体 (Compound Objects) 4.4 建立粒子系统 (Particle Systems) 4.5 建立面片网格物体、NURBS曲面物体及动态物体 4.6 建立辅助对象和空间扭曲体 4.7 三维物体的编辑 思考与练习第5章 材质与贴图 5.1 材质编辑器 5.2 材质类型 5.3 贴图类型 5.4 材质制作的实例 思考与练习第6章 场景及环境设置 6.1 设置背景 6.2 设置灯光 6.3 高级灯光 (Advanced Lighting) 6.4 场景的照明方法 6.5 设置摄影机 6.6 设置大气效果 6.7 场景与环境设置的综合作用 思考与练习第7章 运动控制 7.1 自动记录关键帧 (Auto Key) 和设置关键帧 (Set Key) 按钮 7.2 轨迹视图 7.3 运动控制器 7.4 路径变形 (PathDeform) 运动 7.5 运动的层级 7.6 骨骼动画 7.7 动力学系统 7.8 运动控制应用举例 思考与练习第8章 渲染与输出 8.1 渲染与输出 8.2 视频合成技术 8.3 声音文件的加入 思考与练习

<<3D Studio MAX5应用教程>>

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>