

<<3DS MAX 5三维制作学与用教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5三维制作学与用教程>>

13位ISBN编号：9787111121978

10位ISBN编号：711112197X

出版时间：2003-5

出版时间：机械工业出版社

作者：王可歆编

页数：338

字数：543000

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 5三维制作学与用教程>>

内容概要

3DS MAX 是目前比较优秀的本维动画制作软件，使用不仅可以制作出许多生动的模型，还可以制作精彩的动画。

本书详细介绍了3DS MAX 5的操作及应用。

本书共分为12章，前11章为基础知识，第12章为综合实例。

基础知识部分中：第1章，3DS MAX 5简介；第2章，初识3DS MAX 5；第3章，创建修改二维模型；第4章，创建和修改三维模型；第5章，生成复合模型；第6章，材质和贴图；第7章，粒子系统；第8章，灯光和摄像机；第9章，渲染场景；第10章，制作动画；第11章，视频合成器。

第12章共有15个实例，具体介绍了常见模型的制作方法。

本书通俗易懂、操作简单、实例精美。

适用于3DS MAX 5的初学者，对于从事三维动画制作的作户也有一定的参考价值。

书籍目录

第1章 3DSMAX5简介 1.1 使用3DS MAX 5的基本配置 1.2 安装3DS MAX 5 1.3 卸载3DS MAX 5 1.4 3DS MAX 5新增功能 1.5 本章小结 1.6 习题第2章 初识3DSMAX5 2.1 3DS MAX 5的基本操作 2.2 3DS MAX 5工作界面 2.3 设置界面 2.4 3DS MAX 5坐标系统 2.5 本章小结 2.6 习题第3章 创建和修改二维模型 3.1 创建二维模型 3.2 创建曲线 3.3 复制模型 3.4 二维模型的加工 3.5 本章小结 3.6 习题第4章 创建和修改三维模型 4.1 创建三维模型 4.2 扩展几何体 4.3 三维模型加工 4.4 修改器的应用 4.5 Space Warps (空间扭曲) 4.6 本章小结 4.7 习题第5章 生成复合模型 5.1 生成复合对象 5.2 动力学对象 5.3 本章小结 5.4 习题第6章 材质和贴图 6.1 材质操作 6.2 贴图操作 6.3 环境贴图的设定 6.4 本章小结 6.5 习题第7章 粒子系统 7.1 粒子系统概述 7.2 生成粒子系统 7.3 本章小结 7.4 习题第8章 灯光和摄像机 8.1 灯光 8.2 标准灯光 8.3 光度灯 8.4 环境光源 8.5 摄像机 8.6 本章小结 8.7 习题第9章 渲染场景 9.1 渲染场景 9.2 快速渲染 9.3 渲染类型 9.4 本章小结 9.5 习题第10章 制作动画 10.1 动画的基本概念 10.2 曲同函数的应用 10.3 制作简单的动画 10.4 本章小结 10.5 习题第11章 视频合成器 11.1 视频合成器的简介 11.2 场景合成 11.3 使用滤镜 11.4 本章小结 11.5 习题第12章 3DSMAX5精彩实例

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>