

<<3D Sudio MAX 5.0基 >

图书基本信息

书名：<<3D Sudio MAX 5.0基础造型方法>>

13位ISBN编号：9787307041424

10位ISBN编号：7307041421

出版时间：2004-5

出版时间：武汉大学出版社

作者：路由

页数：386

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

这是一本优秀的讲述3DSMAX实体建模的教科书。

本书按照高校本科教学的要求，从理论和实践相结合的角度出发，较为系统地介绍了在3DSMAX中建立三维实体的过程和有关基本知识，结合精心挑选的典型实例，详细地说明了命令的功能，使读者能掌握建立三维实体的精髓。

全书由16章组成，主要内容包括：概述与基础知识，界面与设置，基本二维、三维模型，对象的操作，从二维到三维的转换，图形的调整修改，使用网格对象，常用的三维修改命令，材质编辑器与基本材质，材质纹理与贴图坐标，典型材质，摄像机，环境与灯光。

本书以大学本科教学为目标，以三给实体造型为目的。

全书所介绍的功能较为全面，实例经典，内容丰富，具有很强的可操作性。

可作为初、中级用户的教学指导书，也可作为三给图型爱好者的参考手册使用。

本书附3D建模造型光盘一张

书籍目录

第一章 3D Sudio MAX 概述与基础知识1 3D Sudio MAX 的发展简史2 3D Sudio MAX 的特点3 构筑三维模型与动画的一般步骤4 计算机图形的基础知识5 图形与计算机硬件的关系第2章 3D Sudio MAX 界面与设置1 3D Sudio MAX 的运行环境2 3D Sudio MAX 界面概述3 3D Sudio MAX 的用户设置第3章 基本三维模型1 参数化标准模型2 参数化扩展几何体3 布尔运算第4章 二维平面图形第5章 对象的选择与变换第6章 对象的复制与排列第7章 曲线图形的调整第8章 从二维到三维的转换第9章 放样对象的编辑与变形第10章 使用网格对象第11章 常用的三维修改命令第12章 材质编辑器与基本材质第13章 材质纹理与贴图坐标第14章 典型材质与应用第15章 摄像机第16章 环境与灯光附录

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>