第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7.0标准案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7.0标准案例教程>>

13位ISBN编号：9787115133809

10位ISBN编号：7115133808

出版时间：2005-5-1

出版时间：第1版 (2005年5月1日)

作者：韩涌,付景珊,孙函

页数：219

字数：317000

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

当前应用最广泛的三维动画软件是3ds max，作为一个十分成熟的三维动画制作软件，它可以独立承担从建模到动画制作的全部工作。
随着3ds max的不断改进，现在的3ds max 7.0的功能已经十分强大，特别是在多边形建模与动画编辑的功能上，都已经十分成熟。
本书主要以实例为主(所有实例都是以3ds max 7.0为工作平台)，介绍了3ds max 7.0从建模到动画的全部技术，并提供了大量的插图注释，读者通过实例练习对3ds max 7.0各项命令的功能得以了解与掌握。
本书语言通俗易懂，加之配以9个多小时的视频教程，特别适合初学者学习，而且对于有一定基础的朋友也会大有裨益。
同时作为标准的3ds max案例教程，它也特别适合各类培训班及广大自学人员参考阅读。

书籍目录

第1章　引言　1.1　系统配置要求　1.2　用户界面　1.3　常见术语解释　1.4　相关知识介绍　1.4.1　创建模型　1.4.2　添加材质　1.4.3　配置灯光　1.4.4　约束动画　1.4.5　渲染结果　第2章　快速开始3ds max　2.1　素描场景介绍　2.2　打开场景及视图导航　2.3　创建场景物体　2.4　为物体添加简单的材质　2.5　为场景添加摄像机和灯光　2.5.1　添加摄像机　2.5.2　添加灯光　2.6　制作动画　2.7　渲染动画　第3章　建模基本指导　3.1　“年轮”场景的制作　3.1.1　创建石头　3.1.2　使用修改器改变石头的形状　3.1.3　给石头添加材质　3.2　MAX标志的制作及动画　3.2.1　获取背景图片　3.2.2　导入3ds max的标志　3.2.3　在视图中创建三边形　3.2.4　使用Edit Spline修改器修改三边形　3.2.5　创建max标志二维图形　3.2.6　使用修改器创建三维物体　3.2.7　为场景物体添加材质　3.2.8　创建动画　3.2.9　渲染场景动画　3.3　中国象棋的制作　3.3.1　创建中国象棋中的将　3.3.2　创建中国象棋中的帅　3.3.3　创建陶俑　3.4　沙漏的制作　3.4.1　创建主体部分　3.4.2　创建顶和底　3.4.3　创建支撑柱　3.4.4　添加材质　3.4.5　创建上半部分沙子　3.4.6　创建下半部分沙子　3.4.7　添加摄像机和灯光　3.4.8　渲染场景动画　3.5　制作水果——梨子　3.5.1　创建梨子基本造型　3.5.2　为梨子添加细节　3.5.3　为梨子添加一个梗　3.6　海豚的制作　3.6.1　创建海豚的三视图　3.6.2　使用Edit Ploy创建海豚　3.6.3　为海豚添加细节　3.6.4　创建海豚的眼睛和喷水孔　3.7　显示器的制作　3.7.1　创建显示器的二维图形　3.7.2　Loft创建显示器基本造型　3.7.3　为显示器添加细节　3.7.4　创建显示器底座　3.8　飞行器(快艇)的制作　3.8.1　创建飞行器驾驶舱　3.8.2　创建飞行器侧舱　3.8.3　使用HSDS修改器细分表面第4章　材质贴图指导　4.1　“鲤鱼静物”场景介绍　4.2　案板的材质　4.3　菜刀的材质　4.4　鲤鱼的材质　4.5　碗的材质　4.6　芹菜的材质　4.7　钢精锅的材质　第5章　灯光基本指导　5.1　灯光的三点光照　5.1.1　三点光照简单介绍　5.1.2　创建三点光照　5.2　室内外场景的灯光使用　5.2.1　光线追踪照明　5.2.2　使用光能传递渲染室内场景　5.2.3　光能传递中的自发光效果　第6章　动画基本指导　6.1　在字上弹跳的小球　6.1.1　创建简单动画　6.1.2　调整弹跳速度　6.1.3　创建球体位移的参考物　6.1.4　调整球体前进的动画　6.1.5　调整球体动画轨迹　6.2　太空归航　6.2.1　创建飞行路径　6.2.2　创建“飞行器-1”二级动画　6.2.3　创建其余两架飞行器的动画　6.3　让陶俑动起来　6.3.1　关于Morpher修改器的简单介绍　6.3.2　添加陶俑的动作　6.4　一笔画——鸡　6.4.1　创建路径　6.4.2　创建动画

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