

<<中文3ds max5使用指南>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max5使用指南>>

13位ISBN编号：9787502432812

10位ISBN编号：7502432817

出版时间：2003-1

出版时间：冶金工业出版社

作者：李世海

页数：348

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>

<<中文3ds max5使用指南>>

内容概要

3ds max是一个功能强大的三维动画制作软件，它是在微机上使用最为广泛的3D制作软件之一，主要应用于影视动画设计、建筑效果设计、游戏制作等方面。

本书是一本3ds max 5的基础教程。

全书分为两大部分（共16章）第一部分(第1章到第10章)介绍了3ds max 5的基本操作方法以及一些新增的功能。

第二部分（第11章到16章）以实例为讲解内容，介绍了在3ds max 5中的方法、材质的编辑和应用、灯光效果、滤镜特效、动画控制、粒子系统、视频后处理等方面的内容。

书中的全部制作实例都有详尽的操作步骤，实例的所有场景与素材可到相关网站下载。

本书适合于3D初学 对3ds max有一定了解的人使用，也可作为相关专业的培训教材，同时，对资深3D制作人员也有一定的参考价值。

<<中文3ds max5使用指南>>

书籍目录

第1章 3ds max 5简介 1.1 3ds max 5的安装 1.2 3ds max 5的汉化 1.3 3ds max 5的新增功能 1.4 3ds max 5的用户界面 小结 综合练习一第2章 创建几何造型 2.1 创建标准几何体 2.2 创建扩展几何体 2.3 二维图形的创建 2.4 放样建模 2.5 布尔运算 2.6 NURBS建模 小结 综合练习二第3章 修改器的使用 3.1 修改命令面板 3.2 常用的修改器 小结 综合练习三第4章 材质的编辑 4.1 材质编辑器的作用 4.2 常用的材质类型 4.3 贴图坐标 小结 综合练习四第5章 灯光与相机 5.1 灯光的创建 5.2 灯光参数 5.3 相机的运用 小结 综合练习五第6章 动画制作 6.1 动画制作工具 6.2 简单动画的制作 6.3 运动控制器的使用 6.4 其他控制器 小结 综合练习六第7章 特效设置与渲染输出 7.1 环境特效 7.2 效果特效 7.3 视频后处理 7.4 渲染输出 小结 综合练习七第8章 骨骼系统和反向动力学 8.1 骨骼系统 8.2 动力学 (IK系统) 小结 综合练习八第9章 粒子系统 9.1 飞沫粒子发射器 9.2 粒子云粒子发射器 9.3 空间扭曲物体 小结 综合练习九第10章 物理模拟系统 10.1 反应器模块 10.2 刚性体 10.3 反应器计算工具 10.4 软体 10.5 布料实体 10.6 玩具车 小结 综合练习十第11章 汽车建模 11.1 汽车模型的建造 11.2 车轮的建造 11.3 材质的编辑 11.4 最后的渲染输出 小结 综合练习十一第12章 室内设计实例 12.1 场景模型的建立 12.2 场景材质的编辑 12.3 灯光的创建 12.4 装饰物体的材质赋予和加入 12.5 渲染输出 小结 综合练习十二第13章 Logo设计实例 13.1 主体模型的建立 13.2 灯光和相机的创建 13.3 材质的编辑 13.4 动画制作 13.5 特效的加入 13.6 渲染输出设置 小结 综合练习十三第14章 角色动画实例 14.1 模型的绑定 14.2 脚步动画的制作 14.3 兵器插件 小结 综合练习十四第15章 可乐喷射动画实例 15.1 “可乐罐”的创建与赋予材质 15.2 “冰块”的创建与赋予材质 15.3 “可乐”的创建与赋予本质 15.4 相机与灯光的设置 15.5 背景文件的加入 15.6 视频后处理以及输出动画 小结 综合练习十五第16章 住宅效果图实例 16.1 房子基本单元的创建 16.2 基本单元材质的赋予 16.3 “基本单元”的陈列与镜像 16.4 住宅楼顶与底层的创建 16.5 地面的创建 16.6 相机与灯光的设置 16.7 椅子的创建 16.8 渲染输出与后处理 小结 综合练习十六参考答案

<<中文3ds max5使用指南>>

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>