

<<3ds max5轻松课堂实录(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<3ds max5轻松课堂实录(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787801445650

10位ISBN编号：7801445651

出版时间：2003-4

出版时间：中国宇航出版社

作者：苑丽芳

页数：345

字数：513000

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

本书是迄今为止国内少有的优秀三维动画活教材。

全书由10章构成。

基础建模是用3dsmax5本身预置的各类几何体生成圆形、菱形等，另一种方法是用鼠标绘制平面模型后再用3dsmax5的命令变成立体模型，并衍生出复杂的几何体，入门轻松：修改模型是用3dsmax5的修改命令将其弯曲、扭曲、光滑、变形以及衍生出其他物体，掌握多种修改模型的方法在建模中就会如鱼得水；曲面建模、多边形建模和面片建模是3dsmax5三大建模利器，通过名车、人头等大量实例，为制作更为复杂的模型奠定坚实的基础；材质与贴图为模型设置颜色、反光度、为模型赋予不同的材质和图案，制作金属、玻璃和镜子等质感贴图的方法将使你终身受益；设置灯光、建立泛光灯和聚光灯，调整灯的亮度、颜色，产生阴影、光束、放映电影等的技巧将使你薪水大增；摄像机是取景设备，可以拍摄三维场景中的任何真实可信的动画或者效果，其创建方法、调整焦距、模拟景深效果等技巧更让你的制作如虎添翼；建筑装潢效果图表现豪华的气派的详细过程，使读者又多了一种谋生的本领：环境与特效是要掌握好3dsmax5中的大气系统、粒子系统、视频合成等特效工具的方法和技巧，可以制作类似“东方时空”、“凤凰卫视”等广告和片头。

三维片头制作高手从这里诞生。

制作三维动画的原理、在运动过程中设置物体关键帧的位置、旋转、缩放等形态，计算物体的运动过程和生成动画的步骤和方法，使你大开眼界。

本书特点：1、创意新：从实用、活用的目的出发，用丰富的范例通过问与答、实际操练的方法，将3dsmax5的使用方法和技巧刻画得淋漓尽致，极大地激发读者的学习兴趣，学习轻松、上手容易。

2、实用性强：书中所列举的范例，从简单的几何物体，到生活、工业用品，再到建筑效果图和精彩的三维片头，都是目前的热点和焦点，讲解细致、具体，学了就可以用，范例全方位，应用百分百。

3、好用：书中数十个范例读者只要稍加修改就可以“他为我用”，活学活用。

4、极强的亲和力：茶水博士知识渊博、谦虚，有问必答，举一反三，大大激发读者的创意灵感。

5、周到、体贴：本书不但全彩印刷，且配三张多媒体光盘，既可先看书，也可以先看盘，盘书结合，边看边练，事半功倍，每章后配有重点练习，学习轻松又有趣。

读者对象：广大三维动画新手快速上路的优秀自学成才指导书：社会三维动画初级培训班首选教材；高等院校电脑动画专业师生配套教材。

读者在使用过程中遇到的任何技术问题请登录www.bf5d.com与茶水博士联系。

书籍目录

第0章 初识3ds max 5和硬件准备 0.1 3ds max 5用途 0.2 3ds max 5对硬件的要求 0.3 第一次启动3ds max 5
0.4 3ds max 5的工作流程第1章 基础建模 1.1 基本几何体 1.2 扩展几何体 1.3 挤出与斜切 1.4 旋转成
型 1.5 布尔运算 1.6 放样建模 1.7 综合练习 1.8 小结 1.9 思考题第2章 修改模型 2.1 顶点的修改 2.2
面的修改 2.3 网格光滑 2.4 锥化与扭曲 2.5 弯曲 2.6 FFD修改 2.7 网格化物体 2.8 综合练习 2.9 小结
2.10 思考题第3章 曲面建模 3.1 多边形建模 3.2 面片建模 3.3 NURBS建模 3.4 小结 3.5 思考题第4章
材质与贴图 4.1 物体的颜色与纹理 4.2 贴图坐标第5章 设置灯光第6章 摄像机的使用第7章 建筑
装潢效果图第8章 环境与特效第9章 制作动画

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>