

<<3ds Max实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max实用教程>>

13位ISBN编号：9787810822527

10位ISBN编号：7810822527

出版时间：2004-10

出版时间：北方交通大学出版社

作者：潘玫玫 编

页数：367

字数：614000

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实用教程>>

内容概要

3ds max是当今世界上应用领域最广、使用人数最多的三维动画制作软件。

本书通过大量制作实例，由浅入深，全面介绍3ds max 5的基本知识、使用方法和制作技巧。

全书内容共分13章，主要介绍3ds max 5的新增功能，用户界面及基本操作，二维图形到三维造型的建模，三维模型的创建与修改、复合物体的建模方法，NURBS建模，材质贴图的使用，灯光与摄像机的使用，环境的设置，动画制作，粒子系统、空间扭曲及后期合成等内容。

本书图文并茂，实例丰富，实用性强，既可作为高职、高专计算机动画制作教材，又可供相关人士参考和社会相关领域培训班用做教材。

为了方便读者学习，本书的实例素材及制作完成后的效果文件都收录到了配套光盘中，供读者练习使用。

<<3ds Max实用教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 5 1.1 3ds max 5的硬件要求 1.2 3ds max 5的新特性 1.3 制作一个简单动画第2章 3ds max 5的界面与操作 2.1 3ds max 5的操作界面 2.2 选择和选择集 2.3 组的设置 2.4 栅格与捕捉 2.5 物体的变换第3章 从二维图形到三维造型的建模 3.1 建立二维图形 3.2 二维图形的修改 3.3 二维图形的加工 3.4 Loft (放样) 3.5 综合实例——海螺第4章 三维模型的建模 4.1 基本几何体建模 4.2 扩展几何体建模 4.3 复制建模第5章 模型的修改 5.1 修改命令面板 5.2 基本修改功能 5.3 Surface Tools (曲面) 修改工具 5.4 Edit Mesh (编辑网格物体) 修改器 5.5 HSDS (分级细分曲面) 修改器 5.6 FFD (自由变形) 修改工具 5.7 综合实例——足球第6章 复合物体建模 6.1 Boolean (布尔运算) 6.2 Morph (变形) 6.3 Scatter (离散) 6.4 Conform (包裹) 6.5 Connect (连接) 6.6 ShapeMerge (形体合并) 6.7 Terrain (地形)第7章 NURBS建模 7.1 NURBS建模基础 7.2 NURBS创建工具 7.3 综合实例——卡通狗熊的头部模型第8章 材质、贴图与渲染输出 8.1 材质编辑器的使用 8.2 设置基本材质 8.3 特殊材质 8.4 贴图坐标 8.5 设置材质贴图 8.6 渲染输出第9章 灯光与摄像机 9.1 灯光 9.2 摄像机第10章 环境设置 10.1 背景设置 10.2 云雾效果 10.3 体积光 10.4 体积雾 10.5 火焰特效 10.6 综合实例——星空中的行星第11章 动画制作 11.1 基本动画 11.2 Track View (轨迹视图) 11.3 动画控制器 11.4 角色动画 11.5 骨骼运动第12章 粒子系统、空间扭曲物体及后期合成 12.1 粒子系统 12.2 空间扭曲物体 12.3 综合实例——秋风落叶 12.4 Video Post 视频后期合成 12.5 影视合成实例第13章 3ds max 5综合制作实例 13.1 加冰的可乐 13.2 飞行文字 13.3 海底世界参考文献

<<3ds Max实用教程>>

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>