第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4实例与操作>>

图书基本信息

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4实例与操作>>

内容概要

这是一本3ds max 4的实作教程，本版书各章均采用先实践（做实例）后理论（讲解知识点）的方法，使读者能在短期内全面掌握3ds max 4的基本功能和使用技巧。

全书共9章，第1章通过室内设计学习3ds max最基本的建模和材质功能。
第2章通过设计公路桥赛车学习面片建模和动画制作。
第3章和第4章通过制作天体运行和宇宙空战学习如何使用3ds max的“大气效果”和粒子系统。
第5章通过设计阿拉伯风格的庭院学习使用空间扭曲工具。
第6章和第7章通过制作投篮球动画和巧克力豆足球赛学习较为复杂的“动力学系统”和“反向运动学系统”。
第8章和第9章通过制作恐龙模型展览厅和设计运动员体操动作学习3ds max的高级NURBS建模技术。

本书实例丰富，讲练结合，图文并茂，操作清晰。
本书虽基于3ds max 4，却是针对整个3D Studio MAX系列的，学完本书后读者个仅可学会使用3ds max 4，还能全方位地提高三维动画的制作技巧和创意设计水平。
本书的读者对象是3ds max的初中级用广，也可用作高等院校相关专业师生的教材或社会培训班的教材。

本光盘内容包括各章实例的源文件、贴图及其渲染的avi文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4实例与操作>>

书籍目录

第0章 3DS MAX 4概述0.1 3ds max 4简介0.2 新增功能0.3 软硬件配置要求0.4 运行 0.5 3ds max 4的主界面介绍0.5.1 菜单栏0.5.2 工具栏0.5.3 命令面板0.5.4 工作区0.5.5 动画滑块和动画播放工具0.5.6 视图工具和捕捉工具0.5.7 提示栏0.6 几个重要的窗口0.6.1 Material Editor窗口0.6.2 Track View窗口0.6.3 Video Post窗口0.7 一些零散知识点的介绍0.7.1 复制物体0.7.2 阵列复制0.7.3 对齐工具0.7.4 关于坐标0.7.5 快捷键0.8 进入正题前的说明第1章 基本建模与材质——卧室设计1.1 本章任务1.2 制作步骤1.2.1 衣柜1.2.2 双人床1.2.3 床头柜1.2.4 台灯1.2.5 长桌1.2.6 电视机1.2.7 油画架1.2.8 房间1.2.9 窗帘1.2.10 门1.2.11 吊灯1.2.12 整合与渲染1.3 本章知识点1.3.1 基本形建模1.3.2 实体建模1.3.3 样条曲线建模1.3.4 材质1.3.5 贴图1.3.6 修改器第2章 画片建摸与动画基础——公路桥赛车2.1 本章任务2.2 制作步骤2.2.1 河水2.2.2 月亮2.2.3 公路桥2.2.4 汽车2.2.5 动画制作2.3 本章知识点2.3.1 Patch面片建模2.3.2 动画制作基本知识第3章 环境大气效果——天体运行3.1 本章任务3.2 制作步骤3.2.1 背景3.2.2 地球的制作3.2.3 制作土星3.2.4 制作恒星3.2.5 动画制作3.2.6 Video Post后处理3.3 本章知识点3.3.1 Common Parameters卷展栏3.3.2 Atmosphere卷展栏3.3.3 Fire Effect3.3.4 Fog3.3.5 Volume Fog3.3.6 Volume Light第4章 粒子系统——击毁卫星4.1 本章任务4.2 制作步骤4.2.1 预备工作4.2.2 为飞船和人造卫星做动画4.2.3 制作激光束4.2.4 制作飞船的推动火焰4.2.5 制作爆炸4.3 本章知识点4.3.1 Spray4.3.2 Snow4.3.3 Blizzard4.3.4 Super Spray4.3.5 PArray4.3.6 PCloud第5章 空间扭曲——阿拉伯之夏5.1 本章任务5.2 制作步骤5.2.1 制作喷泉5.2.2 制作墙壁和地面5.2.3 动画制作5.3 本章知识点5.3.1 空间扭曲的Forces工具5.3.2 空间扭曲的导向工具5.3.3 空间扭曲的几何体变形工具5.3.4 基于修改器的空间扭曲工具5.3.5 粒子系统与动力学空间扭曲工具第6章 动力学系统——投篮6.1 本章任务6.2 制作步骤6.2.1 墙壁和地板6.2.2 制作篮球架6.2.3 制作篮球6.2.4 制作动力系统6.3 本章知识点6.3.1 使用前提6.3.2 使用步骤6.3.3 各参数的意义第7章 物体层次与反向运动学——巧克力豆足球赛7.1 本章任务7.2 制作步骤7.2.1 制作巧克力豆模型7.2.2 模型贴图7.2.3 体育场7.2.4 球门7.2.5 动画制作7.3 本章知识点7.3.1 层次7.3.2 反向运动学第8章 NURBS建模——恐龙模型展览厅8.1 本章任务8.2 制作步骤8.2.1 恐龙的躯干8.2.2 恐龙头8.2.3 恐龙的腿部8.2.4 恐龙的手臂8.2.5 恐龙身体的组装8.2.6 布景 8.2.7 动画制作8.3 本章知识点 8.3.1 一些概念8.3.2 NURBS对象的创建8.3.3 NURBS对象的调整第9章 NURMS建模与CHARACTER STUDIO——活力9.1 本章任务9.2 制作步骤9.2.1 身体9.2.2 头部9.2.3 身体的组装与贴图9.2.4 布景9.2.5 动画设置9.2.6 动画制作9.3 本章知识点9.3.1 NURMS建模9.3.2 Character Studio

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4实例与操作>>

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