

<<3ds max 5.0 入门与进阶实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5.0 入门与进阶实例>>

13位ISBN编号：9787900338525

10位ISBN编号：7900338527

出版时间：2003-8-1

出版时间：天津电子

作者：曹丰

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 5.0 入门与进阶实>>

内容概要

3ds max 5.0功能强大，初学者常常感到无从下手。

本教材通过大量实例，由浅入深地展开教学，让你在最短的时间内迈入三维动画制作的大门。

配套光盘的设计独具匠心，包含了基本建模工具的详尽讲解，即使是一个从未接触过3ds max的人，也能轻而易举地掌握这些工具和常用参数的使用。

配套光盘还选取了书中的一些主要实例，你不仅可以学到各种工具的使用，还能亲眼目睹到三维技术创作人员是怎样把这些例子做出来的，这对迅速提高制作水平将大有帮助。

全教材共分为十章，第一章主要介绍3ds max 5.0的基本操作和一些动画基础知识；第二章通过多个实用实例，介绍了常见的建模方法，实例中还编排了一些高级应用和技巧；第三、四章主要讲解灯光和贴图的运用；第六章学习粒子系统的使用；第七章在前面学习基础上更深入地讲解软件提供的各种环境特效的模拟；第八章讲解了室内外效果图的制作；第九、十章主要介绍介绍了角色制作、动画的制作等方面的知识和技巧。

讲解过程中，通过实用实例，将三维艺术与三维技术完美地结合在一起，是作者多年从事三维制作和教学的经验总结，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

丰富的实例，生动清晰的讲解，将使你的学习轻松而又充满乐趣！

<<3ds max 5.0 入门与进阶实>>

书籍目录

第一章 初识3ds max 5.0

第一节 开门见山——3ds max 5.0简介

第二节 魅力无限的3ds max 5.0操作界面

1. 工作界面简介
2. 选择功能的介绍
3. 坐标系统

第三节 3ds max 5.0新鲜接触

1. 进入3ds max 5.0
2. 标准几何体——创建乒乓球
3. 编辑乒乓球桌面
4. 编辑动画
5. 存储动画
6. 动画播放

第二章 建模应用

第一节 基础建模——制作DNA链

1. 创建标准几何体
2. 应用参数对话框
3. 阵列球体

第二节 放样建模

1. 放样的制作——冰淇淋
2. 放样的应用——休闲凉椅

第三节 多边形建模——飞机的制作

1. 编辑多边形物体——飞机机身造型
2. 编辑多边形物体——飞机机尾造型
3. 编辑多边形物体——飞机两旁造型
4. 编辑多边形物体——飞机合并与后期修改

第四节 修改建模——山路行车

1. 标准几何体——车轮的模拟
2. Noise命令——模拟地面
3. 动画——模拟颠簸的小车

第五节 Surface建模——鞋的制作

1. 鞋的制作
2. 鞋的标志和场景

第六节 NURBS建模——台灯的制作

1. 灯罩的制作
2. 灯座的造型

第七节 MP3的制作

1. 创建几何体
2. 应用参数对话框
3. 表面二维曲线的建立
4. 二维图形转化和布尔运算
5. 放样物体的运用

第三章 材质和贴图

第一节 材质的应用——MAX的天空

1. 创建文本物体

<<3ds max 5.0 入门与进阶实>>

2. 指定材质

第二节 贴图效果处理——水滴精灵

1. 剖面曲线——可乐瓶的制作
2. 创建冰块物体
3. 调节摄影机——场景布置
4. 编辑材质——精灵制作

第四章 灯光和摄影机

第一节 光源

1. 光源的应用——制作翡翠茶壶
2. 应用参数面板
3. 灯光的应用——烈焰紫光

第二节 摄影机的应用

第三节 湖光山色

1. 山坡的制作
2. 水面的制作
3. 灯光设置
4. 环境设置

第五章 文字编辑

第一节 篮球和文字

第二节 运动轨迹——球体动画

1. 设置运动关键帧
2. 场景中的材质和环境

第六章 粒子系统

第一节 探索粒子系统

第二节 制作基本模型

第三节 制作背板及材质

第四节 为礼花添加材质

第五节 添加光效

第七章 环境和效果

第一节 渲染处理

1. 渲染类型
2. 渲染控制

第二节 竹林迷雾

1. 竹林基本元素
2. 环境设置
3. 材质
4. 雾效

第三节 灿烂星空

1. 月亮的制作
2. 点缀夜空
3. 发光特效
4. 组织环境气氛

第八章 室内外场景设计

第一节 温馨的家

1. 室内环境
2. 贴图的制作与应用
3. 室内的陈设

<<3ds max 5.0 入门与进阶实>>

4. 室内灯光

第二节 美丽别墅

1. 标准几何体——制作中央主体
2. 材质部分
3. 外部环境

第九章 3D角色设计

第一节 霹雳狗的制作

1. 编辑眼部线条
2. 捕捉线条
3. 合并
4. 五官的编辑

第二节 宝宝鼠

1. 头部的制作
2. 宝宝鼠的躯干
3. 成型宝宝鼠

第三节 角色的制作——人体造型

1. 线条的绘制与捕捉
2. 外挂与内置渲染器

第十章 动画制作

第一节 基础动画——运动的五环

1. 制作基本模型
2. 动画设置

第二节 动画实例——飞蛾扑火

1. 标准几何体——烛灯的制作
2. 火焰特效——火焰的制作
3. 应用贴图——飞蛾的制作
4. 粒子系统——飞蛾扑火

<<3ds max 5.0 入门与进阶实>>

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>