

<<3ds max 5三维动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5三维动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787115124456

10位ISBN编号：7115124450

出版时间：2004-6-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：侯川洪,贺洪义,马凌云

页数：317

字数：496000

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 三维动画制作教程>>

### 内容概要

本书以任务驱动式的教学方法，通过详细的知识点剖析和大量的案例介绍了三维设计软件3ds max 5的使用方法与技巧。

全书共分11章，主要内容包括视图的基本常识、控制工具的使用、简单几何形体的绘制、平面图形的创建与修改、三维物体的创建与修改、贴图坐标的设置、材质编辑器的使用、灯光和摄像机的应用等

。本书结构清晰，注重方法与技巧，书中的每一章大致分为"本章任务"、"知识剖析"、"操作案例"、"归纳总结"和"上机练习与习题"5个部分，通过系统的讲解和生动的实践，帮助读者尽快地掌握相关的知识点。

本书适合高等院校相关专业和计算机职业教育院校作为三维动画制作课程的教材，也可供3ds max的初学者自学和参考。

## &lt;&lt;3ds max 5 三维动画制作教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识3ds max 5 11.1 知识剖析 11.1.1 了解3ds max 5的强大功能 11.1.2 安装并启动3ds max 5 31.1.3 管理3ds max 5的窗口界面 41.1.4 3ds max 5中的基本术语 81.1.5 轻松体验3ds max 5场景的基本操作 101.1.6 3ds max 5的学习流程 131.2 操作案例 161.2.1 观察物体在场景中正确位置 161.2.2 练习选择并移动物体 171.3 归纳总结 191.3.1 重点 191.3.2 难点 191.4 上机练习与习题 201.4.1 理论习题 201.4.2 上机练习 20

第2章 控制工具 222.1 知识剖析 222.1.1 主工具栏命令 222.1.2 视窗控制工具栏命令 372.1.3 浮动工具栏命令 402.2 操作案例 442.2.1 创建楼梯 442.2.2 建立一个齿轮 472.2.3 创建基础动画--多米诺骨牌 502.3 编辑物体所需的基本贴图材质 542.3 归纳总结 552.3.1 重点 552.3.2 难点 552.4 上机练习与习题 562.4.1 理论习题 562.4.2 上机练习 57

第3章 简单几何形体的绘制 583.1 知识剖析 583.1.1 标准几何形体的创建及编辑 583.1.2 扩展几何体的创建及编辑 663.2 操作案例 693.2.1 双人床造型 693.2.2 创建简单室内效果图--卧室 713.3 归纳总结 793.3.1 重点 803.3.2 难点 803.4 上机练习与习题 803.4.1 理论习题 803.4.2 上机练习

第4章 创建并修改平面图形 824.1 知识剖析 824.1.1 平面图形的创建及编辑 824.1.2 编辑平面图形 914.2 操作案例 1054.2.1 打开的窗子 1054.2.2 创建扶手椅 1104.3 归纳总结 1154.3.1 重点 1154.3.2 难点 1154.4 上机练习与习题 1154.4.1 理论习题 1154.4.2 上机练习 116

第5章 放样建模 1175.1 知识剖析 1175.1.1 单截面放样生成三维物体 1175.1.2 多截面放样生成三维物体 1215.1.3 修改放样物体 1235.2 操作案例 1365.2.1 吊扇 1365.2.2 牙膏 1395.2.3 电脑显示器 1425.3 归纳总结 1465.3.1 重点 1465.3.2 难点 1465.4 上机练习与习题 1475.4.1 理论习题 1475.4.2 上机练习 147

第6章 用修改命令创建三维造型 1496.1 知识剖析 1496.1.1 Extrude (拉伸) 1496.1.2 Lathe (旋转) 1506.1.3 Bevel (斜切) 1536.1.4 Bevel Profile (侧面斜切) 1566.2 操作案例 1576.2.1 办公桌 1576.2.2 台灯 1606.3 归纳总结 1666.3.1 重点 1666.3.2 难点 1666.4 上机练习与习题 1666.4.1 理论习题 1666.4.2 上机练习 167

第7章 复合物体 1687.1 知识剖析 1687.1.1 Boolean (布尔运算) 1697.1.2 Shape Merge (形体合并) 1787.1.3 Morph (变形) 1817.1.4 Scatter (分散) 1837.1.5 其他复合物体 1857.2 操作案例 1877.2.1 盖章动画 1877.2.2 羽毛球拍 1957.3 归纳总结 1977.3.1 重点 1987.3.2 难点 1987.4 上机练习与习题 1987.4.1 理论习题 1987.4.2 上机练习 199

第8章 三维物体的修改 2008.1 知识剖析 2008.1.1 修改面板简介 2008.1.2 Bend (弯曲) 编辑器 2018.1.3 Taper (锥化) 修改器 2028.1.4 Twist (扭曲) 编辑器 2038.1.5 Noise (噪音) 修改器 2058.1.6 Edit Mesh (编辑网格物体) 修改器 2068.1.7 Mesh Smooth (光滑网格物体) 修改器 2158.2 操作案例 2168.2.1 "S"形旋转楼梯 2168.2.2 创建沙发 2208.3 归纳总结 2228.3.1 重点 2228.3.2 难点 2228.4 上机练习与习题 2228.4.1 理论习题 2228.4.2 上机练习 223

第9章 贴图坐标设置 2249.1 知识剖析 2249.1.1 UVW Map (UVW贴图坐标) 基础知识 2249.1.2 Planar (平面) 贴图坐标 2269.1.3 其他贴图坐标 2309.1.4 次物体和多物体贴图 2359.1.5 贴图坐标通道 2379.2 操作案例 2399.2.1 创建组合音响 2399.2.2 花边茶杯 2429.3 归纳总结 2449.3.1 重点 2459.3.2 难点 2459.4 上机练习与习题 2459.4.1 理论习题 2459.4.2 上机练习 246

第10章 材质编辑器 24710.1 知识剖析 24710.1.1 材质编辑器简介及基础知识 24710.1.2 设置材质的基本参数和扩展参数 25210.1.3 Maps (贴图方式) 25710.1.4 材质类型 26410.1.5 材质动画 26610.2 操作案例 26610.2.1 为已有场景设置材质 26610.2.2 玻璃花瓶 27010.3 归纳总结 27510.3.1 重点 27510.3.2 难点 27510.4 上机练习与习题 27610.4.1 理论习题 27610.4.2 上机练习 277

第11章 灯光和摄像机 27811.1 知识剖析 27811.1.1 灯光基础知识 27811.1.2 Standard (标准灯光) 27911.1.3 Photometric (光度学灯光) 28611.1.4 环境光 28811.1.5 Cameras (摄像机) 基础知识 28911.2 摄像机参数设置 29111.2 操作案例 29411.2.1 不同Lens (镜头) 对场景的影响 29411.2.2 场景和真实环境的融合 29611.2.3 在已有场景中设置灯光效果 30011.3 归纳总结 30911.3.1 重点 31011.3.2 难点 31011.4 上机练习与习题 31011.4.1 理论习题 31011.4.2 上机练习 311习题参考答案 312

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>