

<<3ds max 5三维与动画设计精>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5三维与动画设计精彩实例>>

13位ISBN编号：9787302071822

10位ISBN编号：7302071829

出版时间：2003-9

出版时间：清华大学出版社

作者：颜锋

页数：452

字数：682000

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

本书以大量精彩、典型的三维动画设计实例，循序渐进地帮助读者理解和综合使用3ds max 5进行创意设计。

全书共分为6章，第1章将带你进入三维空间，向你揭示建模与设计材质的基本概念。

第2章向你展示了多边形、画片、NURBS建模的秘密。

第3章介绍了如何将背景与实物合二为一来为你的场景增加真实效果，在一章中你还会发现Video Post的强大功能。

第4章带你进入特效的神秘空间，也为你的未来来增加一条通往罗马的路，MAXScript脚本使你如虎添翼，真正踏入3ds max 5高手之列。

第5章将告诉你3D创作的基础，启发你如何观察周围的世界，获得灵感。

第6章总结了3ds max 5中常用的技巧，并将之综合运用。

本书对所有实例的每个步骤都进行了详细而浅显的解说，并配以大量的插图，这更有利于读者理解和掌握。

由于内容覆盖面广，从基本建模到高级动画制作都有讲解，同时强调了制作技巧，使得本书既适合初级用户，又可被中高级用户参鉴。

只要耐心地按照各个步骤制作，你一定会创造也连自己都感到吃惊的精彩动画。

本书中所涉及的所有素材文件及最终的模型文件可以从网站<http://www.tupwk.com.cn>上下载。

## 书籍目录

第1章 3ds max 5带您进入三维空间 1.1 3ds max 5简介 1.2 3ds max 5的开发环境 1.3 3ds max 5简介（一）——茶壶和茶杯 1.4 3ds max 5简介（二）——手机模型 1.5 3ds max 5简介（三）——燃烧的篝火 1.6 3ds max 5简介（四）——跑跳的卡通娃娃第2章 建模技术 2.1 建模技术要点 2.2 修改工具的使用——剑兰 2.3 修改工具的综合应用——蛋糕 2.4 放样工具的应用——桌椅 2.5 NURBS建模（一）——鼠标 2.6 NURBS建模（二）鲜花 2.7 角色建模（一）——蝴蝶 2.8 角色建模（二）——卡通鸟 2.9 场景建模（一）——工厂模型 2.10 场景建模（二）——幽静的公园 2.11 Path Deform命令的应用——山涧跑道 2.12 建筑建模——房屋 2.13 复杂建模（一）——飞船 2.14 复杂建模（二）——机器人 2.15 复杂建模（三）——跑车第3章 材质贴图与灯光技术 3.1 材质与灯光技术要点 3.2 渐变贴图与混合材质——水果 3.3 凹凸贴图的应用——饰品 3.4 光线追踪材质应用——灯泡 3.5 光线追踪材质——酒杯 3.6 多层材质的应用——陶瓷 3.7 火焰与材质——蜡烛 3.8 体积光的应用——地下井 3.9 材质综合应用——叶子 3.10 材质综合应用（二）——跑车 3.11 海面风景第4章 粒子系统与滤镜特效 4.1 粒子系统与滤镜特效技术要点 4.2 粒子系统的使用——雪景 4.3 粒子系统的使用——圣坛 4.4 粒子系统的使用——大漠飞沙 4.5 滤镜特效初步——流星 4.6 辉光滤镜——闪光蘑菇 4.7 外星球 4.8 高光滤镜——钻石 4.9 场景综合应用——沙漠绿洲 4.10 环境效果的综合应用——工厂第5章 运动控制与动画 5.1 运动控制与动画技术要点 5.2 林中的精灵 5.3 Look at控制器的使用——钻石 5.4 旋转运动的控制——电风扇 5.5 Slice修改器的使用——灯光招牌 5.6 角色动画——蝴蝶 5.7 位置控制器的使用——时钟动画 5.8 动力学系统的应用——弹跳小球 5.9 反向运动控制——设置机器人动画第6章 综合实例详解 6.1 综合应用要点 6.2 综合建模——室内模型 6.3 综合动画——炸弹 6.4 摄像机特效——跑车 6.5 综合动画——飞船动画 6.6 综合动画——机器人动画

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>