第一图书网, tushu007.com

<<突破3DS MAX5.0效果图与动 >

图书基本信息

书名：<<突破3DS MAX5.0效果图与动画实例培训教程>>

13位ISBN编号：9787508414867

10位ISBN编号：7508414861

出版时间：2003-5

出版时间：水利水电出版社

作者：熊力

页数：294

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

本书采用实例引导的方式，循序渐进、全面细致地讲解 3DS MAX 5.0 的功能和使用方法。

本书共分为11课，在有限的篇幅中，首先介绍了3DS MAX 5.0 的界面、基本操作、基础建模、合成建模、编辑修改器，然后介绍了基础材质、高级材质、动画与运动、粒子和空间扭曲等相关知识。在每一课后面都配有相应的习题，使读者在学完后能及时复习。

本书内容翔实、逻辑清晰、语言流畅、可操作性强，非常适合用作3DS MAX 5.0 的自学指导书或培训教材。

书籍目录

丛书序关于本书第一课 认识3DS MAX 5.01.1 3DS MAX 5.0简介1.2 3DS MAX 5.0的安装、启动和所需的系统配置1.2.1 硬件和软件配置1.2.2 安装3DS MAX 5.01.2.3 3DS MAX 5.0的启动1.3 3DS MAX 5.0的主界面1.3.1 3DS MAX 5.0的菜单栏1.3.2 3DS MAX 5.0的工具栏1.3.3 3DS MAX 5.0的命令面板1.3.4 3DS MAX 5.0的视图区1.3.5 网格的设置1.4 3DS MAX 5.0新增功能介绍1.5 本课小结1.6 本课练习1.6.1 填空题1.6.2 选择题1.6.3 问答与操作题第二课 对象的基本操作2.1 关于对象的基本概念2.2 关于对象的选择操作2.2.1 选择工具2.2.2 区域选择操作2.2.3 选择集的操作2.2.4 根据对象属性的选择操作2.3 对象的变换操作2.4 本课小结2.5 本课练习2.5.1 填空题2.5.2 选择题2.5.3 问答与操作题第三课 3DS MAX 5.0的三维建模3.1 标准几何体的建模3.1.1 生成[Box]方体3.1.2 [Teapot](茶壶)的创建3.1.3 创建简单的茶几和茶具3.2 扩展的三维模型3.2.1 [Hedra](多面体)模型3.2.2 [ChamferBox](导角方体)--制作方桌3.3 三维模型修改--[EditMesh](编辑网格)修改器3.3.1 面级别修改--建立沙发模型3.3.2 点级别的修改--床的建模3.4 NURBS建模3.4.1 旋转成形--制作陶罐3.4.2 面面相交求解--制作鼠标模型3.5 本课小结3.6 本课练习3.6.1 填空题3.6.2 选择题3.6.3 问答与操作题第四课 3DS MAX 5.0的二维建模4.1 二维图形的创建4.1.1 [Line](线)的生成4.1.2 创建文本4.1.3 [Helix](螺旋线)的生成--制作臂力器4.1.4 其他的二维图形--生成窗格拼花4.2 二维模型的拉伸和车削4.2.1 [Extrude](拉伸)功能--拉伸文字4.2.2 [Lathe](旋转)功能--制作台灯和镜框4.3 二维模型的修改--[Edit Spline](编辑样条曲线)4.3.1 使用[Edit Spline](编辑样条曲线)修改器4.3.2 二维物体的空间叠加运算--电视柜的制作4.4 本课小结4.5 本课练习4.5.1 填空题4.5.2 选择题4.5.3 问答与操作题第五课 3DS MAX 5.0的编辑修改器5.1 [Bend](弯曲)修改器--扭曲青虫模型5.2 [Taper](锥化)修改器--制作石凳5.3 [Twist](扭曲)修改器--制作冰激凌5.4 [Stretch](拉伸)修改器--制作高长茶壶5.5 [Lattice](结构线框)--制作篓子5.6 [Bevel](倒角)修改器--制作倒角文字5.7 [Optimize](优化)修改器--对椅子进行优化5.8 [Mirror](镜像)修改器--制作飞船模型5.9 [Displace](贴图置换)--苹果的制作5.10 本课小结5.11 本课练习5.11.1 填空题5.11.2 选择题5.11.3 问答与操作题第六课 3DS MAX 5.0的合成建模6.1 三维物体的布尔运算6.1.1 制作螺母6.1.2 制作螺丝刀6.2 [Connect](连接)--创建香水瓶模型6.3 [Morph](变形)--变形马头棋子6.4 [ShapeMerge](形体合并)--制作招牌6.5 二维模型的放样6.5.1 简单的放样建模--弯曲的水管6.5.2 多截面放样--科林斯柱的制作6.6 放样体的变形6.6.1 [Stale]变形--制作陶立克式圆柱和花瓶6.6.2 [Twist]变形--制作栏杆6.6.3 [Bevel]变形--制作倒角文字6.6.4 [Fit]工具--制作鱼雷6.7 本课小结6.8 本课练习6.8.1 填空题6.8.2 选择题6.8.3 问答与操作题第七课 基础材质7.1 材质和贴图简介7.2 材质编辑器的使用--怪兽头部的材质7.3 几种常见的贴图方法7.3.1 [Bitmap](位图)贴图--漂亮的风景画7.3.2 [Mix](混合)贴图--头盔的迷彩效果7.3.3 [Mask]贴图--粘上泥土的围墙7.3.4 [Opacity]贴图--透明玻璃和井中之叶7.3.5 [Checker]贴图--国际象棋棋盘7.4 通道的使用7.4.1 [Opacity](透明)通道--色块地毯和树叶7.4.2 [Bump](凹凸)通道--褪色的铜环7.4.3 [Reflection](反射)通道--光滑地面上的螺丝刀7.4.4 [Refraction](折射)通道--螺丝刀和放大镜7.4.5 [Displacement](置换变形)通道--电脑芯片图标7.5 本课小结7.6 本课练习7.6.1 填空题7.6.2 选择题7.6.3 问答与操作题第八课 高级材质8.1 复合材质8.1.1 [Blend](混合)材质--雍容华贵的木地板和磨砂金杯8.1.2 [Multi／Sub-Object](多重子)材质--给螺丝刀贴上材质8.1.3 [Double-Sided](双面)材质--双面材质木板8.1.4 [Raytrace](光线跟踪)材质--有机玻璃飞机8.2 [UVW Mapping](贴图坐标)修改器8.2.1 绝对获取--地面和纸张上的脚印8.2.2 布尔运算后的贴图--被挖掉方块8.3 环境贴图--夕阳美景图8.4 本课小结8.5 本课练习8.5.1 填空题8.5.2 选择题8.5.3 问答与操作题第九课 灯光和摄像机9.1 应用光源介绍9.2 应用光源操作9.2.1 给场景增加环境光源--"害羞"的球9.2.2 给场景建立泛光灯--漂亮的静物图(1)9.2.3 给场景建立目标聚光灯--漂亮的静物图(2)9.2.4 投射贴图--台阶上的树影9.2.5 使用自由聚光灯--墙角静物9.2.6 使用目标平行光--坦克的阴影9.3 雾的使用9.3.1 使用标准雾--夕阳晚景9.3.2 使用分层雾--排列的几何体9.3.3 使用体雾--云雾缭绕的山9.3.4 使用体光--阳光照射的小石屋9.4 使用摄像机9.4.1 摄像机的设置9.4.2 移动摄像机--宇宙飞船9.5 灯光和摄像机的应用--富丽堂皇的客厅9.6 本课小结9.7 本课练习9.7.1 填空题9.7.2选择题9.7.3 问答与操作题第十课 动画的修改与运动10.1 变动修改动画的设置10.2 约束功能的应用10.2.1 方向约束功能(Orientation Constraint)--旋转飞机10.2.2 链接约束功能(Link Constraint)--移动棋子10.2.3 路径约束功能(Path Constraint)--飞船10.3 [Bones](骨骼)系统--人体骨骼系统10.4 [Skin](蒙皮)系统--使用蒙皮系统10.5 [Track View]轨迹视窗--弹跳的小球10.6 图解视图--链接几何体10.7 动画制作实

例--地对空导弹10.8 本课小结10.9 本课练习10.9.1 填空题10.9.2 选择题10.9.3 问答与操作题第十一课 粒子系统及空间扭曲11.1 粒子系统11.1.1 [Blizzard](暴风雪)粒子11.1.2 [Snow](雪)11.1.3 [PArray](粒子阵列)11.1.4 [Super Spray](超级粒子)11.2 空间扭曲11.2.1 [Wind](风)11.2.2 [Gravity](重力)11.2.3 [Deflector](导向板)11.2.4 [UDeflector](导向物)11.2.5 [Wave](波浪)11.2.6 [Ripple](涟漪)11.2.7 [FFD(Cyl)](自由变形柱)11.3 粒子和空间扭曲物应用实例11.4 本课小结11.5 本课练习11.5.1 填空题11.5.2 选择题11.5.3 问答与操作题

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