

《新编3ds max 5起步与操作》

图书基本信息

书名：《新编3ds max 5起步与操作》

13位ISBN编号：9787502759575

10位ISBN编号：7502759573

出版时间：2004-1

出版社：海洋出版社

作者：赵晓军

页数：286

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《新编3ds max 5起步与操作》

内容概要

《新编3ds max5起步与操作(附光盘)》共17章。介绍了3ds max 5的界面与工作环境，三维核心概念；通过范例讲解3ds max中的多边形、面片等；利用三维环境制作功能为三维模型“海底世界”、“坦克杀手”等构造环境等内容。

《新编3ds max 5起步与操作》

书籍目录

Part 1 步入圣殿（基础篇） 第1章 初识3ds max 5 1.1 3ds max家族 1.2 3ds max 5的特点 1.3 3ds max 5的界面与窗口 1.4 3ds max 5作品欣赏 1.5 小结 第2章 3ds max 5核心概念 2.1 空间坐标系 2.2 对象的概念 2.3 层级概念 2.4 建模概念 2.5 材质概念 2.6 贴图概念 2.7 三维动画概念 2.8 外挂模块概念 2.9 小结 2.10 思考与练习 第3章 创作流程实例——“鱼叉”掠海 3.1 导弹的建模 3.2 环境 3.3 动画制作 3.4 小结 3.5 思考与练习Part 2 缔造之手（建模篇） 第4章 多边形建模——海底世界 4.1 多边形建模简介 4.2 热带鱼建模 4.3 小结 4.4 思考与练习 第5章 面片建模——坦克杀手 5.1 面片建模介绍 5.2 飞机建模 5.3 加入材质 5.4 小结 5.5 思考与练习 第6章 NURBS建模——碧海情深 6.1 NURBS建模介绍 6.2 海豚身体建模 6.3 完善海豚 6.4 给海豚赋材质 6.5 小结 6.6 思考与练习 第7章 放样建模——星球大战 7.1 放样建模简介 7.2 星球大战 7.3 小结 7.4 思考与练习Part 3 身入其境（环境篇） 第8章 “海底世界”的环境制作 8.1 海底环境的构造 8.2 小结 8.3 思考与练习 第9章 “坦克杀手”的环境制作 9.1 “米-24”的环境 9.2 加入动画 9.3 小结 9.4 思考与练习 第10章 “碧海情深”的环境制作 10.1 海豚的天地 10.2 小结 10.3 思考与练习 第11章 “星球大战”的环境制作 11.1 太空战场 11.2 小结 11.3 思考与练习 第12章 使用Bryce创建山水环境 12.1 Bryce简介 12.2 在Bryce中创建环境 12.3 在3ds max 5中对环境进行合成处理 12.4 小结 12.5 思考与练习Part 4 自由之翼（动画篇） 第13章 Track View和Video Post 13.1 飞舞的蝴蝶 13.2 星球大战 13.3 小结 13.4 思考与练习 第14章 粒子系统动画 14.1 用Spray产生荧光效果 14.2 用Super Spray产生烟雾效果 14.3 用PArray产生爆炸效果 14.4 小结 14.5 思考与练习 第15章 IK动画 15.1 实例 15.2 小结 15.3 思考与练习 第16章 表达式动画 16.1 山地越野 16.2 小结 16.3 思考与练习 第17章 Character Studio人物动画 17.1 CS人体动画 17.2 小结 17.3 思考与练习附录 思考与练习答案

《新编3ds max 5起步与操作》

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:www.tushu000.com