

<<3DS MAX 5.0三维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5.0三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787118033465

10位ISBN编号：7118033464

出版时间：2004-1

出版时间：国防工业出版社

作者：周伟

页数：347

字数：516000

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 5.0三维动画设计>>

内容概要

本书内容共分9章，采用实例引导的写作方式，在讲述战械创建的过程中，深入浅出地介绍了各类建模方法、模型编辑、材质调制以及复杂造型的总体组合，在动画设计过程中更是独具匠心，令模型运动逼真自然。

通过本书的学习，相信读者不仅能够全面掌握3DS MAX 5.0的基本命令操作，对一些高难度建模及动画设计的技巧和处理方法也能熟练应用。

实例创建过程中出现的新知识点，书中给出了详细的解释，在易发生错误之处也会有详细说明。在内容和版式上力求通俗易懂、图文并茂，让大家一目了然。

本书适于3DS MAX的爱好者自学使用，也可作为各类3DS MAX培训班的辅助教材，适用于计算机三维动画制作者、影视三维制作、游戏制作等计算机三维创作人员学习使用。

书籍目录

第1章 3DS MAX 5.0概述 1.1 3D Studio MAX 5.0的新特性 1.1.1 简洁的操作界面 1.1.2 方便的建模方式
1.1.3 材质与贴图的改进 1.1.4 亮丽的灯光及渲染 1.1.5 逼真的动画 1.2 3DS MAX 5.0的硬件配置
1.2.1 图形显示卡 1.2.2 中央处理器 1.2.3 内存和硬盘 1.2.4 操作系统 1.3 3DS MAX 5.0的汉化 1.4
3DS MAX 5.0的操作界面 1.4.1 工具栏 1.4.2 菜单 1.4.3 控制面板 1.4.4 其他部分 1.5 基本建模
1.5.1 建模的基本概念 1.5.2 实体的编辑 1.6 材质和贴图 1.6.1 材质编辑器 1.6.2 贴图 1.7 灯光应用
1.7.1 灯光基础 1.7.2 场景灯光的创建 1.7.3 3DS MAX中的灯光 1.8 3DS MAX 5.0中的相机和特效 1.9
动画设计 第2章 3DS MAX 5.0的基本建模 2.1 编辑器 2.1.1 拉伸编辑器 2.1.2 编辑网格 2.1.3 自由变
形 2.2 物体选择 2.2.1 视图区鼠标选择方式 2.2.2 按物体名称选择方式 2.2.3 选择集选择方式 2.3 一
个小实例的练习 2.3.1 弹头的制作 2.3.2 弹头材质的指定 第3章 军用枪械 3.1 科尔特手枪的制作
3.1.1 手枪滑套部分的创建 3.1.2 枪身和手柄的制作 3.1.3 扳机和撞针的制作 3.1.4 手枪材质的赋予
3.1.5 灯光的配置 3.1.6 小结 3.2 亨利步枪的制作 3.2.1 亨利步枪的枪管 3.2.2 枪身的制作 3.2.3 后
膛、枪托和护手的建模 3.2.4 步枪附件的创建 3.2.5 刺刀的建模 3.2.6 模型的合并 3.2.7 步枪材质
的赋予 第4章 M16自动步枪 4.1 枪管的制作 4.1.1 枪管口的制作 4.1.2 准星部分制作 4.1.3 枪管后部
制作 4.1.4 枪管材质的赋予 4.2 枪身的制作 4.2.1 枪膛的制作 4.2.2 枪膛材质的指定 4.3 枪托的制作
4.3.1 枪托的建模 4.3.2 枪托材质的指定 4.4 M16开枪射击的动画制作 4.4.1 射击时产生的火焰动画
的制作 4.4.2 击中目标球体时的动画设计 第5章 阿帕奇武装直升机 第6章 军用吉普车 第7章 T80
型主战坦克 第8章 M730AI火箭及其发射车 第9章 海底潜艇之战

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>