

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

图书基本信息

书名：<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

13位ISBN编号：9787505377189

10位ISBN编号：7505377183

出版时间：2002-6-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张云杰,张云石,张云静

页数：344

字数：523000

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>

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

内容概要

本书全面介绍三维动画制作软件3ds max 5，内容包括其新增功能、制作三维动画工作流程，以及三维建模、三维动画的制作方法与设计技巧。

全书共分6大部分，第1部分概括介绍最新版本的3ds max 5，包括三维动画的形成原理、3ds max 5的基本操作和界面、3ds max 5的新增功能以及三维动画制作的工作流程等；第2部分介绍利用3ds max 5构造三维模型的方法和技巧，包括三维建模的原理和方法、材质与贴图的使用等；第3部分介绍3ds max 5的材质和贴图；第4部分介绍利用3ds max 5制作三维动画的方法和技巧；第5部分介绍设置3ds max 5的方法；第6部分给出利用3ds max 5制作的综合动画实例。

本书针对普通用户编写，可用做电脑新手的自学教程，也可以用做电脑培训班、辅导班和短训班的教材。

全书以基础概念、入门知识为主线，以实例操作为主体，具有较强的可读性和可操作性，是使用3ds max 5实现三维动画的入门级参考书。

书籍目录

第1部分 初识3ds max 5

第1章 认识3D Studio MAX

1.1 魅力和特色

1.1.1 概述

1.1.2 特色

1.1.3 应用领域

1.2 动画原理

1.3 制作动画的工作流程

1.4 系统配置

1.5 习题

1.5.1 选择与填空

1.5.2 简答题

第2章 3ds max 5介绍

2.1 界面介绍

2.2 新增功能

2.2.1 界面方面的新增功能

2.2.2 动画编辑方面的新增功能

2.2.3 角色动画方面的新增功能

2.2.4 灯光设置和材质设置方面的新增功能

2.3 习题

2.3.1 选择与填空

2.3.2 简答题

2.3.3 习题

第3章 基本操作

3.1 File菜单的基本操作

3.1.1 打开文件

3.1.2 建立新文件

3.1.3 重设场景

3.1.4 另存文件

3.1.5 合并

3.2 操作选取工具

3.2.1 Select Object按钮

3.2.2 Select and Move按钮

3.2.3 Select and Rotate按钮

3.2.4 Select and Scale按钮

3.2.5 Select by Name按钮

3.2.6 Select Filter栏

3.2.7 Select Region按钮

3.2.8 Select and Link按钮

3.2.9 Unlink Selection按钮

3.3 视图控制栏

3.3.1 Zoom按钮

3.3.2 Zoom All按钮

3.3.3 Zoom Extents按钮组

3.3.4 Zoom Extents All按钮组

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

3.3.5 Pan按钮

3.3.6 Region Zoom按钮

3.3.7 Pan按钮

3.3.8 Region Zoom按钮

3.4 认识坐标系统

3.4.1 Reference Coordinate System

3.4.2 坐标轴的控制按钮

3.4.3 Restrict to X、Y、Z按钮

3.5 习题

3.5.1 填空与选择

3.5.2 简答题

3.5.3 习题

第2部分 制作3ds max 5模型

第4章 建立与编辑2D模型

4.1 建立2D造型

4.1.1 认识2D造型

4.1.2 画线条

4.1.3 绘制圆形

4.1.4 绘制椭圆形

4.1.5 画弧形

4.1.6 画多边形

4.1.7 画矩形

4.1.8 绘制同心圆形

4.1.9 绘制星形

4.1.10 画螺旋线

4.1.11 绘制文字

4.1.12 建立2D复合造型

4.2 编修2D造型

4.2.1 进入编修2D造型模式

4.2.2 编修样条组成元素

4.2.3 编辑曲线控制顶点

4.2.4 编辑曲线段

4.2.5 编辑曲线

4.3 习题

4.3.1 填空与选择

4.3.2 简答题

4.3.3 习题

第5章 基本建模

5.1 建立基本的三维模型

5.1.1 认识三维模型

5.1.2 建立方体造型

5.1.3 建立球体造型

5.1.4 建立圆柱体造型

5.1.5 建立圆环造型

5.1.6 建立圆锥造型

5.1.7 建立管状体造型

5.1.8 建立茶壶造型

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

- 5.1.9 建立多面体造型
- 5.1.10 建立斜倒角方体造型
- 5.2 拉伸和旋转建模
 - 5.2.1 拉伸建模
 - 5.2.2 旋转建模
- 5.3 编修三维模型
 - 5.3.1 了解编修模型
 - 5.3.2 弯曲
 - 5.3.3 渐变
 - 5.3.4 扭曲
 - 5.3.5 倾斜
- 5.4 习题
 - 5.4.1 填空与选择
 - 5.4.2 简答题
 - 5.4.3 习题
- 第6章 复杂建模
 - 6.1 调整放样对象及其变形
 - 6.1.1 基本放样对象
 - 6.1.2 调整放样对象的变形
 - 6.2 布尔运算模型
 - 6.2.1 进入布尔运算模式的方法
 - 6.2.2 建立布尔运算模型
 - 6.3 网格对象和面片对象
 - 6.3.1 Mesh网格对象
 - 6.3.2 Patch面片对象
 - 6.4 习题
 - 6.4.1 填空与选择
 - 6.4.2 简答题
 - 6.4.3 习题
- 第3部分 材质和贴图
- 第7章 基本材质和贴图
 - 7.1 使用材质编辑器
 - 7.1.1 材质编辑器的基本界面
 - 7.1.2 设置材质基本参数
 - 7.1.3 设置材质扩展参数
 - 7.2 贴图的映射坐标
 - 7.2.1 认识贴图的映射坐标
 - 7.2.2 调整映射坐标
 - 7.2.3 UVW Map
 - 7.3 材质的贴图类型
 - 7.3.1 漫反射和环境色贴图
 - 7.3.2 透明贴图
 - 7.3.3 自发光贴图
 - 7.3.4 基本反射贴图
 - 7.3.5 自动反射贴图和自动折射贴图
 - 7.3.6 环境贴图
 - 7.4 习题

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

- 7.4.1 填空与选择
- 7.4.2 简单题
- 7.4.3 习题
- 第8章 复合材质和贴图
- 8.1 复合材质
- 8.1.1 进入复合材质编辑
- 8.1.2 双面材质
- 8.1.3 混合材质
- 8.1.4 子对象材质
- 8.1.5 光景色材质
- 8.1.6 电光覆盖材质
- 8.2 复合贴图
- 8.2.1 混合贴图
- 8.2.2 合成贴图
- 8.3 设置镜面反射
- 8.4 习题
- 8.4.1 填空与选择
- 8.4.2 简答题
- 8.4.3 习题
- 第4部分 制作动画
- 第9章 制作基本动画
- 9.1 编辑帧和制作动画
- 9.1.1 动画控制工具
- 9.1.2 利用编辑帧制作动画
- 9.2 函数曲线编辑器
- 9.2.1 概述
- 9.2.2 使用
- 9.3 设置沿路径运动的动画
- 9.4 正反向运动动画
- 9.4.1 认识层级面板
- 9.4.2 Pivot的控制
- 9.4.3 设置Link Info
- 9.4.4 正向运动动画
- 9.4.5 反向运动动画
- 9.5 习题
- 9.5.1 选择与填空
- 9.5.2 简答题
- 9.5.3 习题
- 第10章 制作复杂动画
- 10.1 粒子系统
- 10.1.1 认识粒子系统
- 10.1.2 喷射粒子系统
- 10.1.3 雪粒子系统
- 10.1.4 超级喷射系统
- 10.2 空间扭曲
- 10.2.1 认识空间扭曲
- 10.2.2 Ripple

<<新世纪3ds max 5应用培训教程>>

10.2.3 Wave

10.2.4 Bomb

10.2.5 Gravity

10.2.6 Wind

10.2.7 Defector

10.3 变形虫系统

10.4 习题

10.4.1 填空与选择

10.4.2 简答题

10.4.3 习题

第11章 动画后期制作——Video Post模块

11.1 启动Video Post模块

11.2 静态合成

11.3 滤镜

11.4 习题

11.4.1 填空与选择

11.4.2 简答题

11.4.3 习题

第5部分 3ds max 5的其他设置

第12章 应用灯光

12.1 应用泛光灯

12.1.1 灯光的种类

12.1.2 应用泛光灯

12.2 应用目标聚光灯

12.3 设置自由聚光灯

12.4 应用自由平行光束灯

12.4.1 应用自由平行光束灯

12.4.2 应用目标平行光束灯

12.5 应用自然灯光

12.6 设置环境光源

12.7 光度计环境光效果

12.7.1 设置IES Sky

12.7.2 设置IES Sun

12.8 习题

12.8.1 选择与填空

12.8.2 简答题

12.8.3 习题

第13章 设置3ds max 5环境

13.1 环境设置

13.2 设置标准雾和层雾

13.2.1 设置标准雾

13.2.2 设置层雾

13.3 应用质量雾

13.3.1 应用场景质量雾

13.3.2 应用局部质量雾

13.4 质量光的应用

13.5 本章小结

13.6 习题

13.6.1 选择与填空

13.6.2 简答题

13.6.3 习题

第14章 应用摄像机

14.1 摄像机

14.2 应用目标摄像机

14.3 应用自由摄像机

14.4 习题

14.4.1 填空与选择

14.4.2 简答题

14.4.3 习题

第15章 渲染和其他

15.1 动画和场景的渲染输出

15.1.1 Render Scene

15.1.2 Quick Render

15.1.3 Render Type

15.2 导出和导入文件

15.2.1 导出文件

15.2.2 导入文件

15.3 外挂模块

15.4 习题

15.4.1 填空与选择

15.4.2 简答题

15.4.3 习题

第6部分 综合实例

第16章 综合设计实例（一）——魔罐

16.1 实例介绍

16.2 制作魔罐

16.3 制作背景效果

16.4 制作阳光效果

第17章 综合设计实例（二）——顽皮金箍棒

17.1 实例介绍

17.2 制作金箍棒

17.3 制作背景效果

17.4 制作金箍棒动画效果

17.5 设置灯光和摄像机

17.6 特效设置

附录A 习题答案

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章

- 第9章
- 第10章
- 第11章
- 第12章
- 第13章
- 第14章
- 第15章

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>