

<<3DS MAX4/5精彩创意实例详>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX4/5精彩创意实例详解>>

13位ISBN编号：9787502755478

10位ISBN编号：7502755470

出版时间：2002-6

出版时间：海洋出版社

作者：王小寒

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>

<<3DS MAX4/5精彩创意实例详>>

内容概要

本书介绍了3DS MAX的基础知识和使用技巧，充分注重实用性和可操作性，体现技巧和实战两个主题，精心筛选了一些具有代表性的实例，配以丰富的图例，深入浅出地详细讲解了这些典型实例的制作过程。

读者可按照本书给出的具体操作步骤在电脑上进行练习，同时揣摩实例设计制作的思路，举一反三，融会贯通，熟练掌握3ds MAX的基本使用方法与技巧。

本书内容新颖，易学易用，循序渐进，是一本学习电脑美术设计的实用读本。

<<3DS MAX4/5精彩创意实例详>>

书籍目录

第1章 3DS MAX轻松入门	1.1 3DS MAX的安装和设置	1.2 3DS MAX的使用界面
4 命令面板	1.2.1 标题栏	1.2.2 菜单栏
1.3 3DS MAX的基本操作	1.2.3 工具栏	1.2.4 视图区
操作	1.2.5 视图区	1.2.6 视图控制区
对象的选择与生成	1.2.7 其他的功能区	1.2.8 其他的功能区
2.1 3DS MAX的基本概念	1.3.1 菜单栏的操作	1.3.2 命令面板的操作
2.1.3 建模的概念	1.3.3 窗口的右键操作	1.3.3 窗口的右键操作
空间扭曲	1.3.4 工具按钮的右键操作	1.3.4 工具按钮的右键操作
绘制居室环境	1.3.5 对象	1.3.5 对象
2.2.5 制作桌子	2.1 3DS MAX的基本概念	2.1.1 对象的概念
制作落地灯	2.1.3 建模的概念	2.1.2 对象的参数化
2.2.12 制作壁画	2.1.4 编辑修改器	2.1.5 修改器堆栈
形	2.1.7 克隆对象	2.1.6 修改器堆栈
第4章 三维高级建模实例	2.2 室内家居三维基本造型实例	2.2.1 室内家居三维基本造型实例
4.1.2 转向灯的制作	2.2.2 制作沙发	2.2.2 制作沙发
4.2.1 建立车尾的基本框架	2.2.3 制作茶几	2.2.3 制作茶几
4.4 组装汽车	2.2.4 绘制电视机	2.2.4 绘制电视机
质与贴图的技巧	2.2.5 制作桌子	2.2.5 制作桌子
5.1.2 设定材质参数	2.2.6 制作盘子	2.2.6 制作盘子
1 贴围坐标的调整	2.2.7 制作苹果	2.2.7 制作苹果
2.4 透明贴图效果	2.2.8 制作落地灯	2.2.8 制作落地灯
7 自动反射贴图	2.2.9 制作椅子	2.2.9 制作椅子
3.2 变形材质	2.2.10 制作玻璃杯	2.2.10 制作玻璃杯
灯的使用	2.2.11 制作窗户	2.2.11 制作窗户
发散角和过渡角	2.2.12 制作壁画	2.2.12 制作壁画
6.2.6 倍增器	第3章 利用放样变形进行造型	3.1 绘制车轮的二维图形
的环境效果范围	3.2 将二维图形转化为NURBS物体	3.2 将二维图形转化为NURBS物体
6.6 体灯光	4.1 轿车车头的制作	4.1.1 建立车头的基本框架
动画的制作技巧	4.1.2 转向灯的制作	4.1.2 转向灯的制作
轨迹视窗的使用	4.1.3 车头灯的制作	4.1.3 车头灯的制作
动画的制作实例	4.2 轿车车尾的制作	4.2 轿车车尾的制作
调整挤压效果	4.2.1 建立车尾的基本框架	4.2.1 建立车尾的基本框架
制作文字特效动画	4.2.2 确定车轮的位置	4.2.2 确定车轮的位置
特效字体动画	4.3 制作轿车车身	4.3 制作轿车车身
质	4.4 组装汽车	4.4.1 制作多维材质
的制作	5.1 材质编辑器的使用	5.1.1 从材质浏览器中获得材质
作	5.1.2 设定材质参数	5.1.2 设定材质参数
9.1.7 组合家居	5.1.3 设定扩展参数	5.1.3 设定扩展参数
9.2.1 加入吊灯	5.2 贴图的使用	5.2.1 贴图的使用
9.2.2 加入装饰艺术品	5.2.2 面贴图法	5.2.2 面贴图法
9.2.3 最后修饰调整	5.2.3 直接光和间接光贴图	5.2.3 直接光和间接光贴图
第10章 室外建筑效果图的制作	5.2.4 环境贴图效果	5.2.4 环境贴图效果
10.1 准备大楼的建模场景	5.2.5 反光度贴图效果	5.2.5 反光度贴图效果
10.1.1 创建观察摄像机	5.2.6 环境贴图效果	5.2.6 环境贴图效果
10.1.2 设置安全框	5.3 高级材质和高级贴图技巧	5.3.1 合成材质
10.2 建立和组合大楼模型	5.3.3 双面材质	5.3.3 双面材质
10.2.1 创建底楼	第6章 灯光造型与环境设置	6.1 泛光
10.2.2 创建承重柱	6.2.1 用聚光灯照射场景	6.2.1 用聚光灯照射场景
10.2.3 创建楼层	6.2.2 调整	6.2.2 调整
10.2.4 创建楼层	6.2.3 制作幻灯机	6.2.3 制作幻灯机
10.2.5 创建建筑装饰	6.2.4 阴影	6.2.4 阴影
10.2.6 创建主楼玻璃幕墙	6.2.5 过照射	6.2.5 过照射
10.2.7 增加	6.3 标准雾	6.3.1 设置摄像机
10.2.8 创建底楼雨棚	6.4 分层雾	6.4 分层雾
10.3 设计和分配材质	6.5 体雾	6.5 体雾
10.4 设	第7章 三维	7.1 轨迹视窗的结构
	7.1.1 轨迹视窗的结构	7.1.1 轨迹视窗的结构
	7.2 层级的使用	7.2 层级的使用
	7.3 空间变形的使用	7.3 空间变形的使用
	7.4.1 创建场景	7.4.1 创建场景
	7.4.2 指定足球的弹跳轨迹	7.4.2 指定足球的弹跳轨迹
	7.4.3 同期音乐合成	7.4.3 同期音乐合成
	7.4.4 边跑边跳的足球	7.4.4 边跑边跳的足球
	7.4.5 同期音乐合成	7.4.5 同期音乐合成
	7.5 字体的编辑	7.5 字体的编辑
	7.5.1 文字场景的建立	7.5.1 文字场景的建立
	7.5.2 字体的编辑	7.5.2 字体的编辑
	7.5.3 字体的编辑	7.5.3 字体的编辑
	第8章 电器广告设计实例	8.1 建立模型
	8.1 建立模型	8.1 建立模型
	8.2 赋予材	8.2 赋予材
	8.2 赋予材	8.2 赋予材
	第9章 室内设计效果图制作实例	9.1 建筑构造
	9.1.1 制作地面和墙面	9.1.1 制作地面和墙面
	9.1.2 窗户的制作	9.1.2 窗户的制作
	9.1.3 百叶窗的制作	9.1.3 百叶窗的制作
	9.1.4 门的制作	9.1.4 门的制作
	9.1.5 制作墙体装饰	9.1.5 制作墙体装饰
	9.1.6 椅子的制作	9.1.6 椅子的制作
	9.1.7 组合家居	9.1.7 组合家居
	9.1.8 灯光和材质	9.1.8 灯光和材质
	9.2 在Photoshop中进行后期处理	9.2 在Photoshop中进行后期处理
	9.2.1 加入吊灯	9.2.1 加入吊灯
	9.2.2 加入装饰艺术品	9.2.2 加入装饰艺术品
	9.2.3 最后修饰调整	9.2.3 最后修饰调整

置灯光和背景
表

10.5 用Photoshop进行后期处理

附录 3DS MAX中英文指令对照

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>