

<<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	
1.2.1 标题栏	1.2.2 菜单栏	1.2.3 工具栏	
4 命令面板	1.2.5 视图区	1.2.6 视图控制区	
1.3 3DS MAX的基本操作	1.3.1 菜单栏的操作	1.3.2 命令面板的操作	
1.3.3 窗口的右键操作	1.3.4 工具按钮的右键操作	1.3.5 对象的选择与生成	
1.3.6 文件的操作	第2章 3DS MAX的基本造型技巧		
2.1 3DS MAX的基本概念	2.1.1 对象的概念	2.1.2 对象的参数化	
2.1.3 建模的概念	2.1.4 编辑修改器	2.1.5 修改器堆栈	
2.1.7 克隆对象	2.2 室内家居三维基本造型实例	2.1.6 空间扭曲	
2.2.2 制作沙发	2.2.3 制作条几	2.2.4 绘制电视机	
2.2.5 制作桌子	2.2.6 制作盘子	2.2.7 制作苹果	
2.2.9 制作椅子	2.2.10 制作玻璃杯	2.2.8 制作落地灯	
2.2.12 制作壁画	2.2.11 制作窗户	第3章 利用放样变形进行造型	
3.1 绘制车轮的二维图形	3.2 将二维图形转化为NURBS物体	3.3 对车轮进行完整的三维处理	
4.1 轿车车头的制作	4.1.1 建立车头的基本框架	4.2 轿车车尾的制作	
4.1.2 转向灯的制作	4.1.3 车头灯的制作	4.3 制作轿车车身	
4.2.1 建立车尾的基本框架	4.2.2 确定车轮的位置	第4章 三维高级建模实例	
4.4 组装汽车	4.4.1 制作多维材质	4.4.2 组合轿车	第5章 材质与贴图的技巧
5.1 材质编辑器的使用	5.1.1 从材质浏览器中获得材质	5.2 贴图的使用	
5.1.2 设定材质参数	5.1.3 设定扩展参数	5.2.1 贴围坐标的调整	
5.2.2 面贴图法	5.2.3 直接光和间接光贴图	5.2.4 透明贴图效果	
5.2.5 反光度贴图效果	5.2.6 环境贴图效果	5.2.7 自动反射贴图	
5.3 高级材质和高级贴图技巧	5.3.1 合成材质	5.2.8 变形材质	
5.3.3 双面材质	第6章 灯光造型与环境设置		
6.1 泛光灯的使用	6.2.1 用聚光灯照射场景	6.2.2 调整发散角和过渡角	
6.2.3 制作幻灯机	6.2.4 阴影	6.2.5 过照射	
6.2.7 透明阴影	6.3 标准雾	6.3.1 设置摄像机	
6.3.2 改变雾的环境效果	6.4 分层雾	6.5 体雾	
6.6.1 体灯光效果	6.6.2 柔化灯光	第7章 三维动画的制作技巧	
7.1 轨迹窗口的使用	7.1.1 轨迹视窗的结构	7.1.2 轨迹视窗的使用	
7.2 层级的使用	7.3 空间变形的使用	7.3 三维动画的制作实例	
7.4.1 创建场景	7.4.2 指定足球的弹跳轨迹	7.4.3 调整挤压效果	
7.4.4 边跑边跳的足球	7.4.5 同期音乐合成	7.5 制作文字特效动画	
7.5.1 文字场景的建立	7.5.2 字体的编辑	7.5.3 特效字体动画	
第8章 电器广告设计实例		8.1 建立模型	8.2 赋予材质
8.3 加上特效字体	第9章 室内设计效果图制作实例		9.1 建筑构造的制作
9.1.1 制作地面和墙面	9.1.2 窗户的制作	9.1.3 百叶窗的制作	
9.1.4 门的制作	9.1.5 制作墙体装饰	9.1.6 椅子的制作	
9.1.7 组合家居	9.1.8 灯光和材质	9.2 在Photoshop中进行后期处理	
9.2.1 加入吊灯	9.2.2 加入装饰艺术品	9.2.3 最后修饰调整	
第10章 室外建筑效果图的制作		10.1 准备大楼的建模场景	10.1.1 创建观察摄像机
10.1.2 设置安全框	10.2 建立和组合大楼模型	10.2.1 创建底楼和地面	
10.2.2 创建大楼主体	10.2.3 创建承重柱	10.2.4 创建楼层楼板	
10.2.5 创建建筑装饰	10.2.6 创建主楼玻璃幕墙	10.2.7 增加天线、避雷针	
10.2.8 创建底楼雨棚	10.3 设计和分配材质	10.4 设	

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>