

<<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
4 命令面板	1.2.3 工具栏	1.2.4 视图区
1.3 3DS MAX的基本操作	1.2.5 视图区	1.2.6 视图控制区
操作	1.2.7 其他的功能区	1.3.1 菜单栏的操作
对象的选择与生成	1.3.2 命令面板的	1.3.3 窗口的右键操作
2.1 3DS MAX的基本概念	1.3.4 工具按钮的右键操作	1.3.5 对
2.1.3 建模的概念	第2章 3DS MAX的基本造型技巧	2.1.1 对象的概念
空间扭曲	2.1.2 对象的参数化	2.1.3 修改器堆栈
绘制居室环境	2.1.4 编辑修改器	2.1.5 修改器堆栈
2.2.5 制作桌子	2.1.7 克隆对象	2.1.6 室内家居三维基本造型实例
制作落地灯	2.2 室内家居三维基本造型实例	2.2.1 制作沙发
2.2.12 制作壁画	2.2.2 制作沙发	2.2.3 制作茶几
第3章 利用放样变形进行造型	2.2.5 制作桌子	2.2.4 绘制电视机
3.1 绘制车轮的二维图	2.2.6 制作盘子	2.2.5 制作苹果
3.2 将二维图形转化为NURBS物体	2.2.7 制作苹果	2.2.6 制作落地灯
第4章 三维高级建模实例	2.2.8 制作落地灯	2.2.7 制作椅子
4.1 轿车车头的制作	2.2.9 制作椅子	2.2.10 制作玻璃杯
4.1.2 转向灯的制作	2.2.10 制作玻璃杯	2.2.11 制作窗户
4.2.1 建立车尾的基本框架	2.2.11 制作窗户	3.2 将二维图形转化为NURBS物体
4.4 组装汽车	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
质与贴图的技巧	3.3 对车轮进行完整的三维处理	4.1.1 建立车头的基本框架
5.1.2 设定材质参数	4.1 轿车车头的制作	4.1.2 转向灯的制作
1 贴围坐标的调整	4.1.1 建立车头的基本框架	4.1.3 车头灯的制作
2.4 透明贴图效果	4.1.2 转向灯的制作	4.2 轿车车尾的制作
7 自动反射贴图	4.1.3 车头灯的制作	4.3 制作轿车车身
3.2 变形材质	4.2 轿车车尾的制作	4.4.1 制作多维材质
灯的使用	4.3 制作轿车车身	4.4.2 组合轿车
发散角和过渡角	4.4.1 制作多维材质	第5章 材
6.2.6 倍增器	4.4.2 组合轿车	5.1 材质编辑器的使用
的环境效果范围	5.1 材质编辑器的使用	5.1.1 从材质浏览器中获得材质
6.6 体灯光	5.1.1 从材质浏览器中获得材质	5.1.2 设定材质参数
动画的制作技巧	5.1.2 设定材质参数	5.1.3 设定扩展参数
轨迹视窗的使用	5.1.3 设定扩展参数	5.2 贴图的使用
动画的制作实例	5.2 贴图的使用	5.2.1 直接光和间接光贴图
调整挤压效果	5.2.1 直接光和间接光贴图	5.2.2 环境贴图效果
制作文字特效动画	5.2.2 环境贴图效果	5.2.3 合成材质
特效字体动画	5.2.3 合成材质	5.3 高级材质和高级贴图技巧
第8章 电器广告设计实例	5.3 高级材质和高级贴图技巧	5.3.1 双面材质
8.3 加上特效字体	5.3.1 双面材质	5.3.2 双面材质
的制作	5.3.2 双面材质	第6章 灯光造型与环境设置
作	第6章 灯光造型与环境设置	6.1 泛光
9.1.1 制作地面和墙面	6.1 泛光	6.2.1 调整
9.1.2 窗户的制作	6.2.1 调整	6.2.2 过照射
9.1.3 百叶窗的制	6.2.2 过照射	6.2.3 设置摄像机
9.1.4 门的制作	6.2.3 设置摄像机	6.3 体雾
9.1.5 制作墙体装饰	6.3 体雾	6.4 柔化灯光
9.1.6 椅子的制作	6.4 柔化灯光	第7章 三维
9.1.7 组合家居	第7章 三维	7.1.1 轨迹视窗的结构
9.2.1 加入吊灯	7.1.1 轨迹视窗的结构	7.1.2 三维
9.2.2 加入装饰艺术品	7.1.2 三维	7.2 空间变形的使用
9.2.3 最后修饰调整	7.2 空间变形的使用	7.3 指定足球的弹跳轨迹
第10章 室外建筑效果图的制作	7.3 指定足球的弹跳轨迹	7.4.1 同期音乐合成
10.1 准备大楼的建模场景	7.4.1 同期音乐合成	7.5 字体的编辑
10.1.1 创建观察摄像	7.5 字体的编辑	7.5.1 建立模型
10.1.2 设置安全框	7.5.1 建立模型	7.5.2 赋予材
10.2 建立和组合大楼模型	7.5.2 赋予材	8.1 建筑构造
10.2.1 创建底楼	8.1 建筑构造	8.2 百叶窗的制
10.2.2 创建承重柱	8.2 百叶窗的制	8.3 椅子的制作
10.2.3 创建楼层	8.3 椅子的制作	8.4 在Photoshop中进行后期处理
10.2.4 增加	8.4 在Photoshop中进行后期处理	8.5 最后修饰调整
10.2.5 增加	8.5 最后修饰调整	第10章 室外建筑效果图的制作
10.2.6 增加	第10章 室外建筑效果图的制作	10.1 准备大楼的建模场景
10.2.7 增加	10.1 准备大楼的建模场景	10.1.1 创建观察摄像
10.2.8 增加	10.1.1 创建观察摄像	10.1.2 设置安全框
天线.避雷针	10.1.2 设置安全框	10.2 建立和组合大楼模型
	10.2 建立和组合大楼模型	10.2.1 创建底楼
	10.2.1 创建底楼	10.2.2 创建承重柱
	10.2.2 创建承重柱	10.2.3 创建楼层
	10.2.3 创建楼层	10.2.4 增加
	10.2.4 增加	10.2.5 增加
	10.2.5 增加	10.2.6 增加
	10.2.6 增加	10.2.7 增加
	10.2.7 增加	10.2.8 增加
	10.2.8 增加	10.3 设计和分配材质
	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>