第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6效果图制作教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6效果图制作教程>>

13位ISBN编号：9787302082620

10位ISBN编号：7302082626

出版时间：2004-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：陈邦本,米芳,刘冰

页数：662

字数：982000

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

内容概要

本书详细讲解3ds max 6的主要功能及操作方法与应用技巧。
全书共分：基础知识篇、模型篇、材质篇、摄像机和灯光、实例制作五部分。
主要内容包括：计算机三维空间新理念、3ds max 6特有的工作模式、基础操作、图形工具与建模、复制工具、材质编辑、摄像机与灯光、室内效果图实例制作、建筑效果图实例制作、输出技术等。
本书内容丰富，讲解简明扼要，采用实例教学针对性强，易学易会。

在本书的光盘中配有大量对应场景文件（.max），可以将这些文件在3ds max 6中调入，还有面板与制作步骤的对照讲解，各种参数、材质及效果图可供读者学习借鉴。

本书范例制作过程完整，技术内容全面，既适用于初、中级水平的读者学习使用，也可作为大专院校相关专业的教材。

书籍目录

第一篇 基础知识 第1章 建立计算机三维空间的新理念 1.1 传统的二维空间操作理念 1.2 3ds max 6界面的三维含义 1.3 3ds max 6界面与模拟三维空间 1.4 练习 第2章 3ds max 6特有的工作模式 2.1 在三维空间制作物体的新操作理念 2.2 建立场景是3ds max 6特有的工作模式 2.3 输出图像与动画 2.4 练习 第3章 3ds max 6操作基础 3.1 本书操作约定 3.2 选择是3ds max 6操作的前提 3.3 在3ds max 6中怎样进行选择 3.4 其他选择工具 3.5 变换工具的使用 3.6 练习第二篇 模型 第4章 图形工具与使用图形工具建立模型 4.1 图形工具简述 4.2 图形创建工具简介 4.3 Line（线）工具的创建面板参数 4.4 Line（线）工具的修改面板参数 4.5 图形的编辑 4.6 图形可渲染建模 4.7 练习 第5章 Extrude（挤压）建模 5.1 参数介绍 5.2 制作步骤 5.3 图形结合体建模的一般要求 5.4 练习 第6章 Lathe（旋转加工）建模 6.1 参数介绍 6.2 制作一个陶罐 6.3 练习 第7章 Bevel（倒角） 7.1 参数面权 7.2 制作一扇门 7.3 练习 第8章 Bevel Profile（剖面倒角） 8.1 参数面板 8.2 制作一张大写字台 8.3 制作一个吊顶 8.4 练习 第9章 放样建模 9.1 放样建模的基本思想 9.2 参数面板介绍 9.3 放样建模的变形功能 9.4 制作一根罗马柱 9.5 练习 第10章 Editable Poly（编辑多边形）建模 10.1 制作一台电视机 10.2 练习 第11章 使用网格编辑器与网络光滑器建模 11.1 Stand Primitives（标准几何体） 11.2 Extended Primitices（扩展几何体） 11.3 使用网格编辑器和网格光滑器的建模方法 11.4 练习 第12章 修改器建模 12.1 Bend（弯曲）修改器 12.2 Taper（锥化）修改器 12.3 Twist（扭曲）修改器 12.4 Noise（噪声）修改器 12.5 Displace（贴图置换）修改器 12.6 自由变形修改器 12.7 Lattice（结构线框） 12.8 制作足球 12.9 练习 第13章 复制工具 13.1 复制的功能 13.2 复制物体的三种类型 13.3 使用菜单命令复制 13.4 使用移动和旋转及缩放变换工具复制 13.5 镜像复制 13.6 Array（阵列）复制 13.7 Spacing Tool（间隔工具）复制 13.8 练习第三篇 材质 第14章 使用材质编辑器和贴图类型编辑材质 第15章 使用2D贴图程序编辑贴图类型材质 第16章 使用3D贴图程序编辑贴图类型材质 第17章 使用Composite（合成贴图）制作材质 第18章 非标准材质的制作第四篇 摄像机和灯光 第19章 Camera Target（目标摄像机） 第20章 灯光参数详解第五篇 实例制作 第21章 室内效果图实例制作 第22章 建筑效果图实例制作 第23章 输出效果图

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