

<<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	1.3.4 工具按钮的右键操作
空间扭曲	1.3.6 文件的操作	1.3.5 对象的
绘制居室环境	第2章 3DS MAX的基本造型技巧	
2.2.2 制作沙发	2.1 3DS MAX的基本概念	2.1.1 对象的概念
2.2.5 制作桌子	2.1.3 建模的概念	2.1.2 对象的参数化
制作落地灯	2.1.4 编辑修改器	2.1.5 修改器堆栈
2.2.9 制作椅子	2.1.7 克隆对象	2.1.6 修改器堆栈
2.2.12 制作壁画	2.2 室内家居三维基本造型实例	2.1.7 克隆对象
第3章 利用放样变形进行造型	2.2.2 制作沙发	2.2.3 制作茶几
3.1 绘制车轮的二维图形	2.2.5 制作桌子	2.2.4 绘制电视机
3.2 将二维图形转化为NURBS物体	2.2.6 制作盘子	2.2.5 制作桌子
3.3 对车轮进行完整的三维处理	2.2.7 制作苹果	2.2.6 制作盘子
第4章 三维高级建模实例	2.2.9 制作椅子	2.2.7 制作苹果
4.1 轿车车头的制作	2.2.10 制作玻璃杯	2.2.8 制作苹果
4.1.2 转向灯的制作	2.2.11 制作窗户	2.2.9 制作椅子
4.2.1 建立车尾的基本框架	2.2.12 制作壁画	2.2.10 制作玻璃杯
4.4 组装汽车	第3章 利用放样变形进行造型	2.2.11 制作窗户
4.4.1 制作多维材质	3.1 绘制车轮的二维图形	2.2.12 制作壁画
4.4.2 组合轿车	3.2 将二维图形转化为NURBS物体	第3章 利用放样变形进行造型
第5章 材质与贴图的技巧	3.3 对车轮进行完整的三维处理	3.1 绘制车轮的二维图形
5.1 材质编辑器的使用	4.1 轿车车头的制作	3.2 将二维图形转化为NURBS物体
5.1.2 设定材质参数	4.1.1 建立车头的基本框架	3.3 对车轮进行完整的三维处理
5.1.3 设定扩展参数	4.1.2 转向灯的制作	4.1.1 建立车头的基本框架
5.2 贴图的使用	4.1.3 车头灯的制作	4.1.2 转向灯的制作
5.2.1 直接光和间接光贴图	4.2 确定车轮的位置	4.1.3 车头灯的制作
5.2.2 面贴图法	4.3 制作轿车车身	4.2 确定车轮的位置
5.2.3 直接光和间接光贴图	4.4.1 制作多维材质	4.3 制作轿车车身
5.2.4 环境贴图效果	4.4.2 组合轿车	4.4.1 制作多维材质
5.2.5 反光度贴图效果	第5章 材质与贴图的技巧	4.4.2 组合轿车
5.2.6 环境贴图效果	5.1 材质编辑器的使用	第5章 材质与贴图的技巧
5.3 高级材质和高级贴图技巧	5.1.2 设定材质参数	5.1 材质编辑器的使用
5.3.1 合成材质	5.1.3 设定扩展参数	5.1.2 设定材质参数
5.3.2 双面材质	5.2 贴图的使用	5.1.3 设定扩展参数
第6章 灯光造型与环境设置	5.2.1 直接光和间接光贴图	5.2 贴图的使用
6.1 泛光	5.2.2 面贴图法	5.2.1 直接光和间接光贴图
6.2.1 用聚光灯照射场景	5.2.3 直接光和间接光贴图	5.2.2 面贴图法
6.2.2 调整	5.2.4 环境贴图效果	5.2.3 直接光和间接光贴图
6.2.3 制作幻灯机	5.2.5 反光度贴图效果	5.2.4 环境贴图效果
6.2.4 阴影	5.2.6 环境贴图效果	5.2.5 反光度贴图效果
6.2.5 过照射	5.3 高级材质和高级贴图技巧	5.2.6 环境贴图效果
6.3 标准雾	5.3.1 合成材质	5.3 高级材质和高级贴图技巧
6.3.1 设置摄像机	5.3.2 双面材质	5.3.1 合成材质
6.4 分层雾	第6章 灯光造型与环境设置	5.3.2 双面材质
6.5 体雾	6.1 泛光	第6章 灯光造型与环境设置
第7章 三维动画的制作技巧	6.2.1 用聚光灯照射场景	6.1 泛光
7.1 轨迹窗口的使用	6.2.2 调整	6.2.1 用聚光灯照射场景
7.1.1 轨迹视窗的结构	6.2.3 制作幻灯机	6.2.2 调整
7.2 层级的使用	6.2.4 阴影	6.2.3 制作幻灯机
7.3 空间变形的使用	6.2.5 过照射	6.2.4 阴影
7.3.1 三维动画的制作实例	6.3 标准雾	6.2.5 过照射
7.3.2 三维动画的制作实例	6.3.1 设置摄像机	6.3 标准雾
7.4.1 创建场景	6.4 分层雾	6.3.1 设置摄像机
7.4.2 指定足球的弹跳轨迹	6.5 体雾	6.4 分层雾
7.4.3 调整挤压效果	第7章 三维动画的制作技巧	6.5 体雾
7.4.4 边跑边跳的足球	7.1 轨迹窗口的使用	第7章 三维动画的制作技巧
7.4.5 同期音乐合成	7.2 层级的使用	7.1 轨迹窗口的使用
7.5.1 文字场景的建立	7.4.1 创建场景	7.2 层级的使用
7.5.2 字体的编辑	7.4.2 指定足球的弹跳轨迹	7.4.1 创建场景
第8章 电器广告设计实例	7.4.3 调整挤压效果	7.4.2 指定足球的弹跳轨迹
8.1 建立模型	7.4.4 边跑边跳的足球	7.4.3 调整挤压效果
8.2 赋予材质	7.4.5 同期音乐合成	7.4.4 边跑边跳的足球
第9章 室内设计效果图制作实例	7.5.1 文字场景的建立	7.4.5 同期音乐合成
9.1 建筑构造	7.5.2 字体的编辑	7.5.1 文字场景的建立
9.1.1 制作地面和墙面	第8章 电器广告设计实例	7.5.2 字体的编辑
9.1.2 窗户的制作	8.1 建立模型	第8章 电器广告设计实例
9.1.3 百叶窗的制作	8.2 赋予材质	8.1 建立模型
9.1.4 门的制作	第9章 室内设计效果图制作实例	8.2 赋予材质
9.1.5 制作墙体装饰	9.1 建筑构造	第9章 室内设计效果图制作实例
9.1.6 椅子的制作	9.1.1 制作地面和墙面	9.1 建筑构造
9.1.7 组合家居	9.1.2 窗户的制作	9.1.1 制作地面和墙面
9.1.8 灯光和材质	9.1.3 百叶窗的制作	9.1.2 窗户的制作
9.2 在Photoshop中进行后期处理	9.1.4 门的制作	9.1.3 百叶窗的制作
9.2.1 加入吊灯	9.1.5 制作墙体装饰	9.1.4 门的制作
9.2.2 加入装饰艺术品	9.1.6 椅子的制作	9.1.5 制作墙体装饰
9.2.3 最后修饰调整	9.1.7 组合家居	9.1.6 椅子的制作
第10章 室外建筑效果图的制作	9.1.8 灯光和材质	9.1.7 组合家居
10.1 准备大楼的建模场景	9.2 在Photoshop中进行后期处理	9.1.8 灯光和材质
10.1.1 创建观察摄像机	9.2.1 加入吊灯	9.2 在Photoshop中进行后期处理
10.1.2 设置安全框	9.2.2 加入装饰艺术品	9.2.1 加入吊灯
10.2 建立和组合大楼模型	9.2.3 最后修饰调整	9.2.2 加入装饰艺术品
10.2.1 创建底楼	第10章 室外建筑效果图的制作	9.2.3 最后修饰调整
10.2.2 创建大楼主体	10.1 准备大楼的建模场景	第10章 室外建筑效果图的制作
10.2.3 创建承重柱	10.1.1 创建观察摄像机	10.1 准备大楼的建模场景
10.2.4 创建楼层	10.1.2 设置安全框	10.1.1 创建观察摄像机
10.2.5 创建建筑装饰	10.2 建立和组合大楼模型	10.1.2 设置安全框
10.2.6 创建主楼玻璃幕墙	10.2.1 创建底楼	10.2 建立和组合大楼模型
10.2.7 增加	10.2.2 创建大楼主体	10.2.1 创建底楼
10.2.8 创建底楼雨棚	10.2.3 创建承重柱	10.2.2 创建大楼主体
10.3 设计和分配材质	10.2.4 创建楼层	10.2.3 创建承重柱
10.4 设	10.2.5 创建建筑装饰	10.2.4 创建楼层
	10.2.6 创建主楼玻璃幕墙	10.2.5 创建建筑装饰
	10.2.7 增加	10.2.6 创建主楼玻璃幕墙
	10.2.8 创建底楼雨棚	10.2.7 增加
	10.3 设计和分配材质	10.2.8 创建底楼雨棚
	10.4 设	10.3 设计和分配材质

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>