第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 4效果图制作基础 >

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4效果图制作基础必备>>

13位ISBN编号：9787508408774

10位ISBN编号：7508408772

出版时间：2002-01

出版时间：中国水利水电出版社

作者：科大工作室,高志清

页数：321

字数：468000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 4效果图制作基础 >

内容概要

3DS MAX是功能强大的三维设计软件，越来越多的设计师使用它制作效果图及动画作品。
3DS MAX 4.0在3DS MAX 3.0版本的基础上，又增加了许多新的强大功能。
《3DS MAX R3效果图制作基础必备》自推出后，受到广大装潢设计爱好者的欢迎，在市场上一直畅销不衰。
在3DS MAX 4.0推出后，许多读者纷纷来电或发邮件希望我们将其内容升级为4.0版。
应读者的要求，我们将本书在3.0版本的基础上，进行了增补，以适应版本升级后的情况。

本书作者根据多年的教学经验，将3DS MAX中的命令与效果图制作的实用技巧有机地融为一体，使读者不仅能学会操作命令，更能够学到效果图制作的基本技能。
书中的许多范例都是取材于课堂的教学实例，具有很强的可读性，特别适合于初学者参考学习。
读者只要按照书中的步骤一步步操作，就可以掌握效果图制作的基本技巧，独立制作完成具有一定水准的效果图作品。

本书的全部内容是作者的实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。
书后的光盘收录了杠书全部实例的制作线架和完成的效果图。
为了便于读者工作学习，在本书光盘中还收录了许多其他三维线架文件，其中包括家具、灯具、办公用具等。
另外还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，便于读者在效果图制作时调用。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 4效果图制作基础 >

书籍目录

增版 丛书前言本书导读第一章 效果图制作入门知识1.1 计算机操作系统基础知识及常用术语约定1.1.1 计算机操作系统基础知识1.1.2 计算机常用术语约定1.1.3 3DS MAX 4.0系统的汉化1.2 3DS MAX 4.0的新增功能和显著特点1.2.1 3DS MAX 4.0的新增功能和显著特点1.2.2 常用快捷键1.2.3 窗口类型1.2.4 鼠标右键1.3 3DS MAX 4.0系统界面简介1.3.1 3DS MAX 4.0界面基本布局1.3.2 视图区1.3.3 视图控制区1.3.4 工具栏1.3.5 捕捉控制区和信息提示区1.3.6 动画控制区1.4 命令面板及初级三维物体的生成1.4.1 创建三维物体命令面板1.4.2 标准三维物体的生成1.5 高级三维物体的生成1.6 文件的格式1.7 制作一张圆桌1.8 本章小结第二章 二维线形的生成2.1 创建二维线形命令面板2.2 绘制直线、折线和曲线2.3 创建其他2D图形——矩形、圆、椭圆等2.4 创建剖面造型2.5 本章小结第三章 二维线形的修改3.1 二维线形的顶点、分段及样条3.1.1 将多个二维线形合为一体3.1.2 将一个线形的几部分分开3.1.3 二维线形的顶点3.2 编辑顶点3.3 编辑分段及样条3.4 创建一个建筑外观墙面3.5 本章小结第四章 三维物体造型的修改4.1 修改器及修改堆栈的基本概念4.2 介绍几种基本修改命令4.2.1 弯曲修改4.2.2 扭曲修改功能4.2.3 导边修改功能4.2.4 噪声修改功能4.3 三维物体的精细修改——编辑网格4.3.1 将多个物体合为一体4.3.2 将物体拆分4.3.3 编辑顶点4.4 对三维物体的局部修改——制作一个表面折皱的床垫4.5 NURBS曲面的应用——生成一个床罩4.6 本章小结第五章 放样物体的产生及造型修改5.1 放样物体的基本概念及其基本组成要素5.2 多个截面放样物体的生成——制作装饰立柱5.3 放样物体截面的修改——制作拉开的窗帘5.4 制作装饰圆柱5.5 制作六角凉亭顶5.6 本章小结第六章 二维线形生成三维物体的方法6.1 几种修改命令介绍6.2 【倒角】命令产生三维物体的过程——生成倒角字6.3 【轮廓倒角】的应用——制作桌腿6.4 【旋转】命令的功能——制作花瓶6.5 本章小结第七章 格子及放样命令的应用7.1 【格子】命令介绍7.2 格子的应用——生成大铁桥的栏杆7.3 放样命令的应用——生成桥墩、组合大铁桥7.4 本章小结第八章 物体材质初探8.1 材质的基本概念8.2 浏览【材质编辑器】8.2.1 【材质编辑器】对话框的基本结构8.2.2 【材质编辑器】对话框工具行中的按钮功能8.2.3 【材质编辑器】对话框工具列中的按钮功能8.2.4 【材质编辑器】对话框的参数控制区8.2.5 【材质／贴图浏览】对话框8.3 介绍贴图基本概念——进行贴图训练8.4 材质贴图的重复、平移和旋转8.5 介绍外置式贴图方式——UVW贴图坐标8.6 制作一个方格大理石材质8.7 本章小结第九章 几种实用材质的编辑制作9.1 背景贴图的材质处理9.2 折射贴图的应用——制作玻璃茶壶9.3 反射贴图的应用——制作逼真的金属材质9.4 镜面反射——制作有倒影的地面9.5 本章小结第十章 透空贴图的应用10.1 透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光柱效果10.2 透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光带效果10.3 漫反射贴图和透空贴图的综合应用10.4 本章小结第十一章 凹凸及阴影材质的应用11.1 凹凸贴图的应用——制作凹凸质感的墙面11.2 场景中灯光及相机的设置11.3 阴影材质的应用11.4 相机的修改与透视图场景的匹配11.5 本章小结第十二章 室内效果图制作（一）12.1 制作效果图前的预备知识12.2 制作营业大厅的吊顶和灯12.3 室内立柱的制作与配置12.4 柜台及隔板的制作12.5 墙面和地面的制作与处理12.6 本章小结第十三章 室内效果图制作（二）13.1 屏风的制作13.2 金属柱和链的制作13.3 大厅各类材质的制作13.4 灯光及相机的设置13.5 给场景添加配景13.6 制作简单的室内浏览动画13.7 本章小结第十四章 室外效果图制作（一）14.1 高层大厦外观造型的制作与处理14.2 大厦底部楼层分隔线的制作14.3 大厦底层立柱及门面的制作14.4 本章小结第十五章 室外效果图制作（二）15.1 给大厦外观主体造型赋材质15.2 环境衬托15.3 设置灯光和相机15.4 本章小结

第一图书网, tushu007.com

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