

<<3DS MAX效果图及动画制作培>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX效果图及动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787508416045

10位ISBN编号：750841604X

出版时间：2003-8-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：285

字数：438000

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 MAX效果图及动画制作培>>

内容概要

本书是建筑装潢效果图和动画制作的标准培训教材，详细介绍了室内外效果图和三维动画制作的全过程，以及在这个过程中用到的3DSMAX5.0的基础知识、工具、命令和各个步骤中实用的操作技巧。本书内容不仅适用于3DSMAX的初学者，也适用于有一定基础并想在效果图和动画制作这一领域发展的读者朋友。

会使用一个软件并不意味着能够运用这个软件创作出实用的作品，这是大多数软件学习者遇到的普遍问题。

因此，本书在内容方面不仅仅局限于3DSMAX5.0知识的详细介绍，而是将这些知识与室内外效果图制作这一具体工作融合到一起，在介绍室内外效果图制作方法的同时讲解3DSMAX5.0的知识，从而使介绍的内容更加专业、实用。

正是基于这一点，在内容的选择方面强调的是经典、简要，避免了任何一个冗余的存在。

在形式上，本书注重知识点讲解的通俗易懂，在命令讲解和实例制作中均采用中英文对照的形式。同时在实例的制作中，强调步骤间的前后自然过渡，避免出现按照这些步骤做不出或者难做出要求效果的问题。

为了方便读者学习使用本书，本书制作了配套资料光盘：光盘内容包括了各章制作中调用的造型线架和贴图以及制作结果和最终渲染效果，读者可以在学习中随时参考比较自己的制作效果；本套丛书还推出了与本书配套的练习册——《3DS MAX效果图及动画制作训练辅导》，通过作题和上机练习，帮助读者巩固所学知识。

书籍目录

丛书前言本书导读第一章 3DS MAX入门基础 1.1 3D的含义 1.2 全新的3DS MAX 5.0 1.3 3DS MAX 5.0系统要求 1.4 3DS MAX 5.0界面 1.5 3DS MAX 5.0的制作流程 1.6 本章小结第二章 三维物体的创建与编辑修改 2.1 3DS MAX 5.0中对象的含义及对象的选择 2.2 标准几何体的创建 2.3 扩展几何体的创建 2.4 复合物体的创建--布尔运算 2.5 常用的三维修改器 2.6 三维建模工具的综合应用 2.7 对象的变换操作及复制 2.8 本章小结第三章 二维线形的创建与编辑 3.1 维线形的作用 3.2 样条曲线的创建 3.3 样条曲线的修改 3.4 样条曲线创建和修改命令的综合应用 3.5 将二维线形转变为三维几何体的修改命令 3.6 修改器的综合应用 3.7 NURBS建模 3.8 NURBS建模的综合应用 3.9 本章小结第四章 放样物体的生成与修改 4.1 放样的原理 4.2 放样的基础 4.3 放样的命令面板 4.4 放样的简单应用 4.5 放样的变形 4.6 放样次级物体的修改 4.7 放样的综合应用 4.8 本章小结第五章 材质与贴图的应用 5.1 材质的含义及作用 5.2 材质编辑器简介 5.3 材质的简单制作 5.4 贴图的作用及类型 5.5 应用贴图制作复杂材质效果 5.6 材质的种类 5.7 合成材质的应用实例 5.8 常用材质的表现技巧 本章小结第六章 灯光与相机的设置 6.1 3DS MAX 5.0中灯光的含义及作用 6.2 各种类型灯光的特点及创建 6.3 运用灯光工具模拟壁灯的效果 6.4 控制光源的主要参数 6.5 利用灯光工具制作灯光特效 6.6 灯光设置的原则及过程 6.7 空间内的灯光设置 6.8 相机的设置 6.9 本章小结第七章 动画设置与视频后处理 7.1 动画的基本概念 7.2 动画的设置工具 7.3 轨迹视图 7.4 粒子和空间变形 7.5 动画控制器 7.6 动画的渲染合成 7.7 动画的综合设置 7.8 本章小结第八章 室内效果图制作详解 8.1 室内效果图的基础知识 8.2 室内效果图的制作要点 8.3 会客室制作构思 8.4 会客室制作过程 8.5 后期处理的制作 8.6 本章小结第九章 室外效果图制作详解 9.1 室外效果图的基础知识 9.2 室外效果图的制作要点 9.3 办公楼制作过程 9.4 办公楼的后期处理 9.5 本章小结

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>