

<<3D Studio MAX & Phot>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX & Photoshop视觉传播实作>>

13位ISBN编号：9787505373327

10位ISBN编号：7505373323

出版时间：2002-1-1

出版时间：第1版 (2002年1月1日)

作者：二代龙震工作室

页数：962

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>

<<3D Studio MAX & Phot>>

内容概要

本书结合了处理平面图、立体模型、灯光、渲染与静/动态影像等CAD应用软件，以几个连贯且符合建筑上下游各专业需求的范例，很务实地为您讲解AutoCAD、Photoshop、3D Studio MAX、Premiere等相关软件在机械专业中的应用。

书籍目录

目 录

第1章 视觉传播的意义及其应用

- 1.1 什么叫视觉传播
- 1.2 视觉传播的重要性
- 1.3 3D Studio MAX与Photoshop的相互联系
 - 1.3.1 3D Studio MAX 的由来与软件优势
 - 1.3.2 Photoshop的由来与软件优势
- 1.4 3D Studio MAX与Photoshop 在机械专业上扮演的角色
- 1.5 专业上的技术工作流程
- 1.6 软硬件设备需求

课后习题

第2章 3D Studio MAX的操作界面与基本操作

- 2.1 3D Studio MAX的界面
- 2.2 3D Studio MAX绘图环境的设定
 - 2.2.1 窗口的环境设定
 - 2.2.2 单位环境设定
 - 2.2.3 绘图环境的设定 (将屏幕底色设为白色)
 - 2.2.4 工具列、下拉式菜单与弹出菜单的设定
 - 2.2.5 工作环境的储存
 - 2.2.6 整个窗口操作环境的布置
 - 2.2.7 其他方便的环境布置
- 2.3 3D Studio MAX的基本操作与观念
 - 2.3.1 基本操作观念
 - 2.3.2 鼠标与键盘按键的操作方式
 - 2.3.3 图形选取的模式
 - 2.3.4 缩放图面操作
 - 2.3.5 图形捕捉操作
 - 2.3.6 坐标轴的控制操作
 - 2.3.7 图形的移动、旋转、缩放与复制的操作
- 2.4 几个基本编辑命令
 - 2.4.1 Delete (删除图形命令)
 - 2.4.2 Mirror (图形镜射命令)
 - 2.4.3 Array (图形阵列命令)
 - 2.4.4 Align (图形对齐命令)
 - 2.4.5 Normal Align (法线方向对齐命令)
- 2.5 3D Studio MAX的群组 (Group) 功能 54
 - 2.5.1 与AutoCAD块 (Block) 的比较 54
 - 2.5.2 群组 (Group) 功能操作 55
- 2.6 3D Studio MAX 的图形交换接口 57
 - 2.6.1 矢量类文件格式 57
 - 2.6.2 影像类文件格式 59
 - 2.6.3 输出/输入的操作 60
- 2.7 其他常用的命令与设定 62
 - 2.7.1 合并文件 62
 - 2.7.2 自动定时备份与解压缩MAX图文件 63

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 2.7.3 辅助浏览器 64
- 2.7.4 重置绘图环境 65
- 2.8 画图辅助工具 (Helpers) 65
 - 2.8.1 Dummy (动画连接辅助器) 65
 - 2.8.2 Point (点辅助器) 66
 - 2.8.3 Protractor (角度量度辅助器) 67
 - 2.8.4 Grid (格点辅助器) 68
 - 2.8.5 Tape Measure (卷尺辅助器) 70
 - 2.8.6 Compass (罗盘辅助器) 71
 - 2.8.7 Box Gizmo (盒形精灵) 71
 - 2.8.8 Cylinder Gizmo (圆柱形精灵) 72
 - 2.8.9 Sphere Gizmo (球形精灵) 73
 - 2.8.10 Camera Point (相机点辅助器) 74
- 课后习题 75
- 第3章 3D Studio MAX平面画图命令类 (Shapes) 79
 - 3.1 本章命令群的位置与共同选项 80
 - 3.2 本章共同的操作注意事项与技巧 81
 - 3.3 本章命令详述 82
 - 3.3.1 Line (线) 82
 - 3.3.2 Circle (圆) 84
 - 3.3.3 Arc (弧) 85
 - 3.3.4 Polygon (多边形) 87
 - 3.3.5 Text (写字) 88
 - 3.3.6 Rectangle (画矩形) 90
 - 3.3.7 Ellipse (椭圆) 92
 - 3.3.8 Section (截面交线) 93
 - 3.3.9 Donut (画环) 96
 - 3.3.10 Star (画星) 97
 - 3.3.11 Helix (画螺旋线) 98
 - 3.3.12 NURBS Point Curve (NURBS 曲线) 100
 - 3.3.13 NURBS CV Curve (NURBS CV 曲线) 102
 - 3.4 图形绘出后的“事后编辑” 103
 - 课后习题 103
- 第4章 3D Studio MAX平面编辑命令类 (Modeling) 105
 - 4.1 本章命令群的位置与共同选项 106
 - 4.2 本章共同的操作注意事项与技巧 107
 - 4.3 本章命令详述 108
 - 4.3.1 Edit Spline (编辑样条曲线) 108
 - 4.3.2 Fillet/Chamfer (修圆角/倒角) 112
 - 4.3.3 Trim/Extend (修剪/延伸) 114
 - 4.3.4 Extrude (挤出) 116
 - 4.3.5 Bevel (挤出顶部斜角) 117
 - 4.3.6 Bevel/Profile (挤出轮廓) 119
 - 4.3.7 Lathe (旋转挤出) 121
 - 4.3.8 Cross Section (样条曲线连面) 123
 - 4.3.9 Surface (绘出曲面) 124
 - 4.3.10 Delete Spline (删除样条曲线) 126

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 4.3.11 Relax (放松) 126
- 课后习题 128
- 第5章 3D Studio MAX标准立体图形命令类 (Objects) 131
- 5.1 本章命令群的位置与共同选项 132
- 5.2 本章共同的操作注意事项与技巧 132
- 5.3 本章命令详述 133
 - 5.3.1 Box (绘制立方体) 133
 - 5.3.2 Sphere (绘制球体) 134
 - 5.3.3 Cylinder (绘制圆柱体) 136
 - 5.3.4 Torus (绘制立体圆环) 137
 - 5.3.5 Teapot (绘制茶壶) 139
 - 5.3.6 Cone (绘制立体圆锥) 140
 - 5.3.7 GeoSphere (绘制岩球) 141
 - 5.3.8 Tube (绘制立体圆管) 143
 - 5.3.9 Pyramid (绘制角锥体) 144
 - 5.3.10 Plane (绘制平面) 145
 - 5.3.11 Hedra (绘制多面体) 146
 - 5.3.12 Chamfer Box (绘制圆/倒角立方体) 148
 - 5.3.13 Oil Tank (绘制桶形体) 149
 - 5.3.14 Chamfer Cylinder (绘制圆/倒角圆柱体) 151
 - 5.3.15 Spindle (绘制纺锤体) 152
 - 5.3.16 Gengon (绘制多角柱) 153
 - 5.3.17 Ring Wave (绘制波形环) 155
 - 5.3.18 Torus Knot (绘制圆环结) 156
 - 5.3.19 Capsule (绘制胶囊体) 158
 - 5.3.20 L-Extrusion (绘制L形体) 159
 - 5.3.21 C-Extrusion (绘制C形体) 160
 - 5.3.22 Prism (绘制棱柱体) 162
 - 5.3.23 Point Surf (建立分点曲面) 163
 - 5.3.24 CV Surf (建立顶点曲面) 165
 - 5.3.25 Quad patch (建立方形补片面) 166
 - 5.3.26 Tri patch (建立三角形补片面) 167
 - 5.3.27 Bones IK Chain (画出骨链) 168
 - 5.3.28 Damper Dynamics (画阻尼器) 171
 - 5.3.29 Spring Dynamics (画弹簧) 173
- 课后习题 175
- 第6章 3D Studio MAX NURBS命令类 177
- 6.1 画出NURBS曲线与对象 178
- 6.2 NURBS编辑功能的介绍 187
 - 6.2.1 点曲线的编辑 (Point Curve) 188
 - 6.2.2 CV曲线的编辑 (CV Curve) 189
 - 6.2.3 CV曲线与点曲线的综合编辑 191
 - 6.2.4 点曲面的编辑 (Point Surface) 192
 - 6.2.5 CV曲面的编辑 (CV Surface) 194
 - 6.2.6 CV曲面与点曲面的综合编辑 195
- 6.3 几个编辑NURBS曲线/曲面的技巧 198
- 6.4 其他相关NURBS的编辑命令 200

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 6.4.1 NURBS Curve Select (NURBS 曲线选取) 200
- 6.4.2 NURBS Surface Select (NURBS 曲面选取) 200
- 6.4.3 SurfDeform (NURBS 曲线变形) 201
- 6.4.4 Displacement Approx (移位变形) 202
- 课后习题 205
- 第7章 3D Studio MAX标准图形编辑类 (Modifiers) 209
- 7.1 本章命令群的位置与共同选项 210
- 7.2 本章共同的操作注意事项与技巧 211
- 7.3 标准图形编辑类 (Modifiers) 命令详述 211
- 7.3.1 Parametric Deformers部分的编辑功能 212
- 7.3.2 Free Form Deformers部分的编辑功能 234
- 7.3.3 Mesh Editing部分的编辑功能 238
- 7.3.4 Animation Modifiers部分的编辑功能 243
- 7.3.5 Subdivision Surfaces部分的编辑功能 259
- 课后习题 265
- 第8章 3D Studio MAX标准曲面编辑类 (Modelings) 269
- 8.1 本章命令群的位置与共同选项 270
- 8.2 本章命令群共同的操作注意事项与技巧 271
- 8.3 本章命令群详述 271
- 8.3.1 Edit Mesh (编辑网面) 271
- 8.3.2 Edit Patch (编辑补片面) 279
- 8.3.3 Face Extrude (挤拉面) 284
- 8.3.4 Tessellate (棋盘化) 286
- 8.3.5 Affect_Region (缩膨面域) 287
- 8.3.6 Normal Modifier (法线方向编辑器) 289
- 8.3.7 Mesh Select (选取网格面) 290
- 8.3.8 Volume Select (选取体积) 291
- 8.3.9 FFD Select (FFD 选取) 293
- 8.3.10 Delete Mesh (删除网面) 294
- 8.3.11 Isolate Tool (隔离工具) 294
- 8.4 一个在事后编辑时会出现的警告窗口 295
- 课后习题 296
- 第9章 3D Studio MAX复合图形编辑命令类 299
- 9.1 本章命令群的位置与共同选项 300
- 9.2 本章共同的操作注意事项与技巧 300
- 9.3 本章命令详述 301
- 9.3.1 Boolean (布尔运算) 301
- 9.3.2 Scatter (散布) 304
- 9.3.3 Connect (连接) 307
- 9.3.4 ShapeMerge (造型整合) 308
- 9.3.5 Loft (路径曲面) 309
- 9.3.6 Terrain (绘制立体地形图) 315
- 9.3.7 Morph (变形) 318
- 9.3.8 Conform (包覆) 320
- 9.3.9 Mesher (分子网面化) 322
- 9.4 复合图形的事后编辑 324
- 课后习题 328

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 第10章 本书要完成的6+1范例专业背景说明 331
 - 10.1 学习视觉传播前的正确心态 332
 - 10.1.1 视觉传播的本质是精细 332
 - 10.1.2 视觉传播的灵魂是专业 333
 - 10.1.3 视觉传播的震撼是创造力 334
 - 10.2 本书的范例构思脚本 334
- 课后习题 336
- 第11章 建模与组模的范例实务 339
 - 11.1 前言 340
 - 11.2 立体模型的范例背景与范例文件说明 340
 - 11.3 范例四：龙震齿轮钟的立体模型 344
 - 11.4 范例五：机械手臂的立体模型 348
 - 11.5 范例六：龙震机车的立体模型 352
 - 11.6 范例七：塑料射出成型机的立体模型 373
- 课后习题 390
- 第12章 3D Studio MAX的材质编辑与贴图命令类 (Materials) 393
 - 12.1 前言 394
 - 12.2 MAX的材质与操作观念 394
 - 12.2.1 材质图片来源的种类 394
 - 12.2.2 操作观念的描述 396
 - 12.3 替我们的“图形宝贝”化妆 396
 - 12.3.1 认识“Material Editor”窗口 396
 - 12.3.2 认识“Material/Map Browser”窗口 398
 - 12.3.3 如何选用与贴图材质 399
 - 12.3.4 简单的材质编辑 403
 - 12.4 贴图坐标的应用 414
 - 12.5 制造化妆品的操作 418
 - 12.6 高级材质与贴图的贴图设定 419
 - 12.6.1 高级材质类 420
 - 12.6.2 高级贴图类 440
 - 12.7 贴图编辑命令 490
- 课后习题 500
- 第13章 材质贴图的技术实作 503
 - 13.1 共同操作注意事项与技巧研究 504
 - 13.2 范例一：龙震风扇的材质贴图技巧研究 505
 - 13.3 范例二：龙震手机的材质贴图技巧研究 506
 - 13.4 范例三：龙震机车汽缸的材质贴图技巧研究 506
 - 13.5 范例四：龙震齿轮钟的材质贴图技巧研究 507
 - 13.6 范例五：机械手臂的材质贴图技巧研究 508
 - 13.7 范例六：龙震机车的材质贴图技巧研究 509
 - 13.8 范例七：塑料射出成型机的材质贴图技巧研究 510
- 课后习题 511
- 第14章 3D Studio MAX的灯光渲染命令类 (Lights & Cameras) 513
 - 14.1 本章命令群的位置与共同选项 514
 - 14.2 本章共同的操作注意事项与技巧 514
 - 14.3 灯光命令详述 515
 - 14.3.1 Targeted Camera (目标相机) 515

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 14.3.2 Free Camera (自由相机) 518
- 14.3.3 OmniLight (全向点光源) 519
- 14.3.4 TargetSpot (目标聚光灯) 522
- 14.3.5 FreeSpot (自由聚光灯) 524
- 14.3.6 Target Directional Light (目标远光灯) 525
- 14.3.7 Free Directional Light (自由远光灯) 527
- 14.3.8 SunLight System (阳光仿真) 528
- 14.4 场景灯光选择的操作 531
- 14.4.1 Launch Light Include/Exclude (场景灯光控制) 531
- 14.4.2 Launch Light List (场景灯光列表) 533
- 14.5 环境光源命令详述 535
- 14.5.1 变更整体光源、背景颜色以及曝光程度 536
- 14.5.2 火焰效果 537
- 14.5.3 一般雾效果 540
- 14.5.4 质量雾效果 542
- 14.5.5 质量灯效果 545
- 14.6 渲染命令详述 548
- 14.6.1 一般渲染操作 548
- 14.6.2 局域网络上分散渲染的操作 563
- 14.6.3 局域网络渲染的问题解决方案 567
- 14.7 有关灯光的重要评论 569
- 课后习题 570
- 第15章 3D Studio MAX专业灯光与渲染效果实务 573
- 15.1 共同操作注意事项与技巧研究 574
- 15.2 范例一:龙震风扇的灯光布置技巧研究 576
- 15.3 范例二:龙震手机的灯光布置技巧研究 577
- 15.4 范例四:龙震齿轮钟的灯光布置技巧研究 578
- 15.5 范例五:机械手臂的灯光布置技巧研究 579
- 15.6 范例六:龙震机车的灯光布置技巧研究 580
- 15.7 范例七:塑料射出成型机的灯光布置技巧研究 581
- 课后习题 582
- 第16章 3D Studio MAX的动画命令类 583
- 16.1 3D Studio MAX的注意事项与动画基本操作 584
- 16.1.1 动画功能钮的操作 585
- 16.1.2 制作动画的方式 587
- 16.2 编辑动画 (Open Track View功能) 591
- 16.2.1 各张动画的移动、旋转与缩放编辑 591
- 16.2.2 增加动画张数后的运动曲线编辑 593
- 16.2.3 一个典型圆球弹跳的动画编辑范例 595
- 16.2.4 以指定的路径线来制作动画 (Follow Path) 597
- 16.2.5 以“步视”的透视效果来制作动画 (Walkthrough) 599
- 16.3 分子系统类 (Partical Systems) 命令群详述 600
- 16.3.1 Spray (喷洒分子系统) 601
- 16.3.2 Super Spray (超喷洒分子系统) 602
- 16.3.3 PArray (分子数组系统) 607
- 16.3.4 Snow (雪花分子系统) 609
- 16.3.5 Blizzard (暴风雪分子系统) 611

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 16.3.6 PCloud (分子云分子系统) 613
- 16.4 空间变形类 (Space Warps) 命令群详述 615
 - 16.4.1 力场变形部分 (Force) 616
 - 16.4.2 偏斜变形部分 (Deflectors) 632
 - 16.4.3 几何变形部分 (Geometric/Deformable) 639
 - 16.4.4 编辑变形部分 (Modifier-Based) 649
- 课后习题 651
- 第17章 设计神奇的视觉动画效果与Premiere实务 655
 - 17.1 制作本范例动画前的背景动机与认知 656
 - 17.2 设定动画的困难点与原则 656
 - 17.3 本书6+1范例的动画设定 657
 - 17.3.1 范例一:龙震风扇的动画设定技巧研究 658
 - 17.3.2 范例二:龙震手机的动画设定技巧研究 660
 - 17.3.3 范例三:龙震机车汽缸的动画设定技巧研究 661
 - 17.3.4 范例四:龙震齿轮钟的动画设定技巧研究 667
 - 17.3.5 范例五:机械手臂的动画设定技巧研究 669
 - 17.3.6 范例六:龙震机车的动画设定技巧研究 674
 - 17.3.7 范例七:塑料射出成型机的动画设定技巧研究 676
 - 17.4 动画制作的专业素养与视频基本常识 678
 - 17.4.1 基本色彩与灯光常识 679
 - 17.4.2 基本视频常识 685
 - 17.4.3 艺术素养与拍摄镜头 689
 - 17.4.4 景物布置规划考量 694
 - 17.4.5 造型表现的规划 695
 - 17.4.6 动态镜头的构思与设计素养 698
 - 17.4.7 视频剪辑技巧 701
 - 17.4.8 音效剪辑技巧 707
 - 17.5 动画剪辑软件——Premiere6.0 708
 - 17.5.1 Premiere 6.0简介 709
 - 17.5.2 Premiere 6.0的界面 709
 - 17.5.3 Premiere的系统设定与输出/输入功能 713
 - 17.5.4 Premiere的操作流程 727
 - 17.5.5 Monitor窗口的操作内容 729
 - 17.5.6 Project窗口的操作内容 732
 - 17.5.7 Timeline窗口的操作内容 734
 - 17.5.8 Transitions (转场) 操作 745
 - 17.5.9 音效处理操作 748
 - 17.5.10 两个Premiere的公用程序 751
 - 17.6 本章范例的Premiere操作实务 753
 - 17.7 最后的结局 762
 - 课后习题 762
- 第18章 3D Studio MAX的出图功能 767
 - 18.1 整体CAD流程的打印出图重点与应用时机 768
 - 18.2 在MAX里出图的意义与专业的输出流程 768
 - 课后习题 771
- 第19章 Photoshop的界面、基本操作、浮动窗口与色彩模式 773
 - 19.1 简介 774

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 19.2 Photoshop的界面 774
- 19.3 Photoshop 5.0/5.5/6.0的环境设置 776
 - 19.3.1 预设选项 776
 - 19.3.2 环境色彩设置 778
- 19.4 Photoshop 5.0/5.5/6.0 的图像输出与输入 778
- 19.5 Photoshop【编辑】下拉式菜单的基本操作 779
- 19.6 浮动窗口 780
 - 19.6.1 “导航器/信息/选项”浮动窗口 781
 - 19.6.2 “颜色/色板/画笔”浮动窗口 782
 - 19.6.3 “历史/动作”浮动窗口 785
 - 19.6.4 “图层/通道/路径”浮动窗口 787
- 19.7 Photoshop的色彩模式 789
 - 19.7.1 RGB 三原色色彩模式与校正 790
 - 19.7.2 CMYK 四色印刷色彩模式与校正 791
 - 19.7.3 灰度色彩模式 (Grayscale) 794
 - 19.7.4 Photoshop 6.0的色彩模式设置 795
 - 19.7.5 Lab色彩模式 795
 - 19.7.6 HSB色彩模式 796
 - 19.7.7 索引色彩模式 (Indexed Color Mode) 797
 - 19.7.8 位图色彩模式 (Bitmap Color Mode) 798
 - 19.7.9 多通道色彩模式 (Multichannel Color Mode) 798
 - 19.7.10 双色调色彩模式 (Duotone Color Mode) 799
- 19.8 有关色彩模式的其他名词解释 800
- 19.9 色彩校正功能的设置 801
 - 19.9.1 Histogram 直方图 801
 - 19.9.2 以色阶方式来调整图像的色调 802
 - 19.9.3 以曲线方式来调整图像的色调 803
 - 19.9.4 色彩平衡 (Color Balance) 805
 - 19.9.5 亮度/对比 (Brightness/Contrast) 调整 806
 - 19.9.6 色相/饱和度 (Hue/Saturation) 调整 807
 - 19.9.7 替换颜色 (Replace Color) 调整 807
 - 19.9.8 选择颜色 808
 - 19.9.9 其他色调调整功能 809
 - 19.9.10 变化 (Variation) 功能 810
 - 19.9.11 蒙版锐化调整 (Unsharp Mask) 811
 - 19.9.12 在RGB或CMYK色彩模式下做色彩校正的建议 812
- 课后习题 813
- 第20章 Photoshop的工具栏 817
 - 20.1 工具栏概述 818
 - 20.2 操作前的注意事项 818
 - 20.3 Photoshop工具栏功能详述 819
 - 20.4 Photoshop 6.0工具栏新增功能详述 860
- 课后习题 866
- 第21章 Photoshop的滤镜功能 869
 - 21.1 本章操作注意事项 870
 - 21.2 Distort (扭曲) 类滤镜 872
 - 21.3 Stylize (风格化) 类滤镜 877

<<3D Studio MAX & Phot>>

- 21.4 Texture (纹理) 类滤镜 880
- 21.5 Sketch (素描) 类滤镜 883
- 21.6 Sharpen (锐化) 类滤镜 888
- 21.7 Brush Strokes (画笔描边) 类滤镜 889
- 21.8 Video (视频) 类滤镜 892
- 21.9 Pixelate (像素) 类滤镜 893
- 21.10 Render (渲染) 类滤镜 896
- 21.11 Blur (模糊) 类滤镜 900
- 21.12 Noise (杂色) 类滤镜 902
- 21.13 Artistic (艺术效果) 类滤镜 904
- 21.14 Other (其他) 类滤镜 910
- 21.15 加注水印 912
- 21.16 2个Photoshop 6.0的新增编辑功能 914
 - 21.16.1 Liquify (图像液化变形) 914
 - 21.16.2 Extract (图像萃取) 915
- 课后习题 917
- 第22章 静态影像的取景、特效与编辑技术实务 919
 - 22.1 共同操作注意事项与技巧研究 920
 - 22.2 所有范例的效果图技巧研究 924
 - 22.2.1 范例一:龙震风扇的后台效果图制作技巧研究 924
 - 22.2.2 范例二:龙震手机的后台效果图制作技巧研究 927
 - 22.2.3 范例三:龙震齿轮钟的后台效果图制作技巧研究 928
 - 22.2.4 范例四:机械手臂的后台效果图制作技巧研究 929
 - 22.2.5 范例五:龙震机车的后台效果图制作技巧研究 930
 - 22.2.6 范例六:塑料射出成型机的后台效果图制作技巧研究 930
 - 课后习题 931
- 第23章 Photoshop的输出与出图功能 933
 - 23.1 专业打印输出设备的介绍 934
 - 23.1.1 热升华式打印机 (Dye-SublimationPrinter) 934
 - 23.1.2 正/负片记录器 (FilmRecorder) 935
 - 23.1.3 喷墨打印机 (Ink-JetPrinter) 935
 - 23.1.4 激光打印机 (LaserPrinter) 935
 - 23.1.5 热转印式打印机 (Thermal-WaxTransferPrinter) 936
 - 23.1.6 喷蜡式打印机 (SolidInk-JetPrinter) 936
 - 23.1.7 网片输出机 (Imagesetter) 937
 - 23.1.8 海报绘图机 (Plotter) 937
 - 23.2 一些专业输出的名词与常识 937
 - 23.2.1 Trap (补漏白) 937
 - 23.2.2 打印设置选项 939
 - 23.2.3 Bleed (出血) 941
 - 23.2.4 Screen (网屏, 又称“过网”) 与半色调 941
 - 23.2.5 Border (边界) 943
 - 23.2.6 Transfer (转换) 943
 - 23.2.7 Background (背景) 944
 - 23.3 正式打印输出操作 944
 - 23.3.1 一般打印 944
 - 23.3.2 单色调与多色调的输出 946

<<3D Studio MAX & Phot>>

23.4 Photoshop 6.0版的打印设置功能	948
课后习题	949
附录A 其他辅助程序资源与相关探讨网站信息	951
A.1 相关辅助软件资源	952
A.1.1 Lightscape V3.2	952
A.1.2 Premiere 6.0	952
A.1.3 PhotoImpact Capture	952
A.1.4 Rhino	953
A.1.5 After Effects	954
A.2 相关辅助图库软件资源	954
A.3 相关的讨论与咨询网站资源	955
A.4 相关的图库网站资源	956
附录B 如何使用本书范例光盘	957
B.1 范例的复制部分	958
B.2 MAX里的路径设定	961
B.3 本书重点彩色图例	962
附录C 本书习题解答的下载方式说明	963

媒体关注与评论

本书精选中国台湾地区最畅销精品计算机图书精心改编，是一本兼顾理论与实务，且内容完整的AutoCAD专业权威图书，随书附赠光盘内容为本书所有范例源文件，使读者在学习与工作中，更加得心应手。

在本书中，我们结合了处理平面图、立体模型、灯光、渲染与静/动态影像等CAD应用软件，以几个连贯且符合建筑上下游各专业需求的范例，很务实地为您讲解AutoCAD、Photoshop、3D Studio MAX、Premiere等相关软件在机械专业中的应用。

同时还为读者提供了很多这方面的辅助应用信息。

本书适合AutoCAD设计相关行业的用户，同时也是机械本科或机械相关专业的最佳学习教材。

编辑推荐

本书精选中国台湾地区最畅销精品计算机图书精心改编，是一本兼顾理论与实务，且内容完整的AutoCAD专业权威图书，随书附赠光盘内容为本书所有范例源文件，使读者在学习与工作中，更加得心应手。

在本书中，我们结合了处理平面图、立体模型、灯光、渲染与静/动态影像等CAD应用软件，以几个连贯且符合建筑上下游各专业需求的范例，很务实地为您讲解AutoCAD、Photoshop、3D Studio MAX、Premiere等相关软件在机械专业中的应用。

同时还为读者提供了很多这方面的辅助应用信息。

本书适合AutoCAD设计相关行业的用户，同时也是机械本科或机械相关专业的最佳学习教材。

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>