

<<新编中文3DSMAX5.0实用教程>>

图书基本信息

书名：<<新编中文3DSMAX5.0实用教程>>

13位ISBN编号：9787561216316

10位ISBN编号：7561216319

出版时间：2003-12

出版时间：西北工业大学出版社

作者：本书编委会

页数：310

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>

<<新编中文3DS MAX5.0实用教程>>

内容概要

本书根据3DS MAX软件的特点，从软件界面的基本结构入手，以实例操作为导线，全面、系统地介绍了3DS MAX的实际应用，并通过各种基础内容和综合实例讲解了3DS MAX在各种特效中的强大制作功能。

其内容主要包括基础操作，室内、室外综合实例的应用。

作者根据多年的实际工作和教学实践，将3DS MAX中的命令与效果图制作的实用技巧有机地融于实例中，而且详细叙述了操作步骤，突出了本书的可读性和实用性。

本书既可作为3DS MAX入门与提高的训练教材，也可作为高等院校计算机设计教学和高职高专相关专业的教材，并且是其他专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

<<新编中文3DS MAX 5.0实用教程>>

书籍目录

第一章 3DS MAX入门知识 第一节 3DS MAX 5.0系统初识 一、3DS MAX系统的汉化 二、常用快捷键 三、窗口类型 四、鼠标右键 第二节 3DS MAX 5.0系统界面简介 一、3DS MAX 5.0界面基本布局 二、视图区 三、视图控制区 四、工具栏 五、动画控制区 六、命令面板 七、创建三维物体命令面板 八、标准三维物体的生成 第三节 高级三维物体的生成 第四节 “材质编辑器”介绍 第五节 文件的格式第二章 二维形体 第一节 物体造型 第二节 二维形体的创建 一、创建形体 二、绘制直线、折线和曲线 三、制作文本及螺旋线 第三节 二维线形的修改 一、二维线形的顶点、分段及样条 二、将一个线形的几部分分开 三、编辑曲线 第四节 创建截面造型 第五节 建筑外观墙面 第六节 吊顶及顶灯第三章 修改器的应用 第一节 调整器堆栈的使用 一、堆栈的结构 二、修改功能 三、添加修改编辑器 第二节 介绍几种基本修改命令 一、弯曲修改 二、扭转修改功能 三、锥化修改功能 四、噪波修改功能 第三节 三维物体的精细修改——编辑网格 第四节 三维物体的修改 一、将多个物体合为一体 二、将物体拆分 三、编辑顶点 第五节 床罩第四章 放样物体的产生及造型修改 第一节 放样物体的基本概念及其基本组成要素 一、放样物体的组成 二、放样的一般步骤 第二节 物体的放样 一、横截面的放样 二、多个横截面形状体的加入 第三节 放样实例——装饰立柱 第四节 制作拉开的窗帘第五章 三维物体的放样变形 第一节 比例变形 第二节 扭曲变形 第三节 轴向倾斜变形 第四节 倒角变形 第五节 适配变形 第六节 布尔物体 第七节 牙膏 第八节 制作六角凉亭顶第六章 二维形体变三维物体的方法 第一节 介绍几种修改命令 第二节 倒角命令产生三维物体的过程——生成倒角字 第三节 “轮廓倒角”的应用——制作桌腿 第四节 旋转命令的功能——制作花瓶第七章 结构线框及放样命令的应用 第一节 结构线框命令介绍 一、简介“结构线框”命令 二、原物体为三维物体时生成格架物体 第二节 结构线框的应用——生成大铁桥的栏杆 一、制作大铁桥的栏杆 二、制作桥面和另一边的栏杆 三、放样命令的应用——生成桥墩、组合大铁桥第八章 材质和贴图 第一节 基本材质与贴图 一、“材质编辑器”界面 二、贴图坐标与贴图方式 三、贴图类型 第二节 复合材质与贴图 第三节 老虎窗 一、老虎窗造型的制作 二、老虎窗材质的制作第九章 几种实用材质的编辑制作 第一节 背景贴图的材质处理 一、创建形体 二、制作背景 第二节 折射贴图的应用——制作玻璃酒杯 一、给酒杯赋玻璃材质 二、让玻璃出现反射质感 第三节 反射贴图的应用-制作逼真的金属材质 一、给茶壶赋予金属材质 二、使用另外的方法创建金属茶壶 第四节 地面倒影 第五节 透空材质的应用第十章 建立场景气氛 第一节 各处灯光概述 一、环境光 二、泛光灯 三、体积光 (Volume Light) 四、聚光灯 五、定向光 六、太阳光 第二节 阳光下的红酒 第三节 室外阳光第十一章 创建摄像机及雾化效果 第一节 摄像机与雾化概述 一、摄像机的分类 二、目标摄像机的创建、操纵及参数设置 三、自由摄像机 四、摄像机的雾化效果 第二节 飞碟 第三节 火球上的婚礼第十二章 动画设置及视频后期处理 第一节 动画设置 一、关键帧动画 二、轨迹窗的使用 三、运动路径动画 四、功能曲线 五、动画控制器 六、层次树的应用 七、物体的连接 八、正向运动与逆向运动 第二节 视频后期处理 一、静帧合成 二、与其他软件配合使用 第三节 跳动的弹簧第十三章 室内设计 第一节 制作三室两厅造型 第二节 制作室内物体 第三节 赋材质第十四章 室外设计 第一节 居民楼效果图造型的制作 一、居民楼正立面造型的制作 二、居民楼侧立面造型的制作 三、居民楼的整合 第二节 居民楼效果图材质的制作 第三节 相机、灯光的设置以及效果图的渲染输出 一、居民楼效果图相机及灯光的设置 二、居民楼效果图的渲染输出 第四节 居民楼效果图的后期处理

<<新编中文3DSMAX5.0实用教程>>

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>