

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max效果图制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787115289483

10位ISBN编号：7115289484

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：张莉莉 梁国浚 主编

页数：236

字数：388000

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效果图制作基础教程>>

内容概要

本书系统地讲解了中文版3ds Max 2012的基础操作和相关知识。全书共分10章,内容包括认识3ds Max 2012、基本操作、三维编辑命令、二维编辑命令、复合对象、高级建模、材质、灯光、摄影机、室内效果图制作等。本书汇集了作者多年的设计和教学经验,讲解简练、直观,每个理论知识均配合相应的实例进行讲解。此外,配合实例安排了练习,使读者能够举一反三,深入理解并灵活运用。零基础的读者可以根据本书内容逐步掌握制作精美效果图的步骤和方法,有一定基础的读者可以从中学到新颖的设计和制作思路。

本书既可以作为艺术设计、装潢设计、室内设计、园林规划等专业“效果图”制作课程的教材,也适合业余自学或作为培训教材使用。

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

书籍目录

目 录

- 第1章 认识3ds Max 2012 1
 - 1.1 3ds Max 2012概述 1
 - 1.1.1 简介 1
 - 1.1.2 应用领域 2
 - 1.1.3 软件安装 3
 - 1.1.4 软件启动 4
 - 1.2 软件界面认识 4
 - 1.3 基本操作 8
 - 1.3.1 基本设置 8
 - 1.3.2 首选项设置 10
 - 1.3.3 文件操作 12
 - 1.4 效果图制作流程 14
 - 1.4.1 建模 14
 - 1.4.2 材质 14
 - 1.4.3 灯光 15
 - 1.4.4 渲染 15
 - 1.4.5 后期处理 16
 - 1.5 本章小结 16
- 第2章 基本操作 17
 - 2.1 主工具栏和基本操作 17
 - 2.1.1 创建物体 17
 - 2.1.2 设置物体参数 18
 - 2.1.3 撤销和还原操作 19
 - 2.1.4 选择对象 19
 - 2.1.5 双重工具 21
 - 2.2 捕捉设置 24
 - 2.2.1 对象捕捉 24
 - 2.2.2 角度捕捉 25
 - 2.3 复制 25
 - 2.3.1 变换复制 25
 - 2.3.2 阵列复制 26
 - 2.3.3 路径阵列 32
 - 2.3.4 镜像复制 33
 - 2.4 对齐 34
 - 2.5 群组 36
 - 2.5.1 选择集 36
 - 2.5.2 群组操作 36
 - 2.6 综合实例——课桌 37
 - 2.7 本章小结 40
- 第3章 三维编辑命令 41
 - 3.1 编辑修改器的使用和配置 41
 - 3.1.1 基本操作 41
 - 3.1.2 修改器面板简介 41
 - 3.2 常用三维编辑命令 44

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

- 3.2.1 弯曲 44
- 3.2.2 锥化 49
- 3.2.3 扭曲 53
- 3.2.4 晶格 57
- 3.2.5 FFD(自由变形) 62
- 3.3 综合实例——沙发 66
- 3.4 本章小结 70
- 3.5 课后练习 71
- 第4章 二维编辑命令 72
- 4.1 创建二维线条 72
- 4.2 编辑样条线 74
- 4.2.1 点编辑 75
- 4.2.2 段编辑 80
- 4.2.3 样条线编辑 82
- 4.3 常用二维编辑命令 84
- 4.3.1 挤出 84
- 4.3.2 车削 87
- 4.3.3 倒角 89
- 4.3.4 倒角剖面 90
- 4.4 综合实例 91
- 4.4.1 推拉窗 91
- 4.4.2 吊扇 94
- 4.4.3 办公桌 98
- 4.5 本章小结 101
- 4.6 课后练习 102
- 第5章 复合对象 103
- 5.1 布尔运算 103
- 5.2 图形合并 104
- 5.3 放样 109
- 5.3.1 放样操作 110
- 5.3.2 放样分析 111
- 5.3.3 放样中截面对齐 112
- 5.3.4 多个截面放样 114
- 5.3.5 放样应用 116
- 5.4 综合实例 119
- 5.4.1 石膏线 119
- 5.4.2 羽毛球拍 121
- 5.4.3 香蕉 125
- 5.5 本章小结 127
- 5.6 课后练习 128
- 第6章 高级建模 129
- 6.1 编辑多边形 129
- 6.1.1 “选择”参数 129
- 6.1.2 编辑顶点 131
- 6.1.3 编辑边 133
- 6.1.4 编辑边界 136
- 6.1.5 编辑多边形 137

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

- 6.1.6 编辑元素 140
- 6.2 综合实例 141
 - 6.2.1 漏勺 141
 - 6.2.2 咖啡杯 144
 - 6.2.3 饮料瓶 149
 - 6.2.4 室内空间 153
 - 6.2.5 矩形灯带 158
 - 6.2.6 室外造型 160
- 6.3 本章小结 166
- 6.4 课后练习 166
- 第7章 材质 167
 - 7.1 材质基础知识 167
 - 7.1.1 理论知识 167
 - 7.1.2 材质编辑器 168
 - 7.1.3 标准材质及参数 169
 - 7.2 常见材质 170
 - 7.2.1 光线跟踪材质 170
 - 7.2.2 建筑材质 173
 - 7.2.3 多维/子对象材质 174
 - 7.3 常见贴图 176
 - 7.3.1 位图 177
 - 7.3.2 棋盘格贴图 178
 - 7.3.3 大理石贴图 179
 - 7.3.4 衰减贴图 179
 - 7.4 综合实例 180
 - 7.4.1 篮球 180
 - 7.4.2 地面砖平铺 185
 - 7.4.3 室内空间 187
 - 7.4.4 新建或导入材质 191
 - 7.5 本章小结 194
 - 7.6 课后练习 194
- 第8章 灯光 195
 - 8.1 灯光类型 195
 - 8.1.1 标准灯光 195
 - 8.1.2 光度学灯光 197
 - 8.2 标准灯光 197
 - 8.2.1 灯光添加 197
 - 8.2.2 灯光参数 197
 - 8.3 光度学灯光 199
 - 8.4 综合实例 201
 - 8.4.1 阳光入射效果 201
 - 8.4.2 透明材质灯光 203
 - 8.4.3 室内布光 204
 - 8.5 本章小结 207
 - 8.6 课后练习 208
- 第9章 摄影机 209
 - 9.1 摄影机简介 209

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

9.1.1	摄影机添加	209
9.1.2	参数说明	210
9.1.3	视图控制工具	212
9.1.4	摄影机安全框	212
9.2	摄影机应用技巧	213
9.2.1	景深	213
9.2.2	室内摄影机	215
9.3	本章小结	218
9.4	课后练习	218
第10章	综合案例——简欧客厅	219
10.1	场景制作	219
10.1.1	空间制作	220
10.1.2	导入模型	223
10.2	材质表现	224
10.2.1	房间材质	225
10.2.2	家具材质	227
10.2.3	装饰物品材质	229
10.3	灯光布局	232
10.3.1	主光源	232
10.3.2	辅助光源	233
10.4	渲染输出	233
10.4.1	测试阶段	234
10.4.2	正式阶段	234
10.5	本章小结	236

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

编辑推荐

张莉莉和梁国浚主编的《3ds Max效果图制作基础教程》内容以3ds Max 2012中文版本为操作主体，围绕效果图制作应用展开。

全书共分为10章，第1章、第2章讲解3dsMax的基础知识，第3章~第5章讲解常见的三维、二维和复合对象建模，第6章为高级建模部分，第7章、第8章为材质和灯光部分，第9章为摄影机部分，第10章为综合室内建模实例。

<<3ds Max效果图制作基础教程>>

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>