

<<3DS MAX效果图制作基础必备>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX效果图制作基础必备>>

13位ISBN编号：9787508420103

10位ISBN编号：7508420101

出版时间：2004-4

出版时间：第1版 (2004年4月1日)

作者：高志清

页数：336

字数：499000

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效果图制作基础必备>>

### 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.X效果图制作基础必备》自改版推出后，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 6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。

应读者的要求，我们将本书在4.X版本的基础上按6.0版本的内容进行了增补，以满足读者对版本升级的要求。

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，还能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，独立制作具有一定水准的效果图作品。

本书的全部内容作者的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。

本书的随书光盘收录了本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，随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、办公用品等。

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，便于读者在制作效果图时调用。

## 书籍目录

出版丛书前言本书导读第一章 预备知识 1.1 系统操作知识 1.2 3DS MAX 6的新增功能 1.3 初识3DS MAX 6 1.4 选择物体的方法 1.5 建筑装潢效果图的制作流程 1.6 本章小结第二章 基本物体的创建 2.1 标准几何体的创建 2.2 扩展几何体的创建 2.3 制作圆桌 2.4 本章小结第三章 二维线形的生成 3.1 创建二维线形命令面板 3.2 绘制直线、折线和曲线 3.3 创建其他2D图形 3.4 创建截面造型 3.5 本章小结第四章 二维线形的修改 4.1 修改内容 4.2 二维线形的顶点、线段及样条曲线 4.3 编辑顶点 4.4 编辑线段及样条曲线 4.5 制作建筑外观墙面 4.6 本章小结第五章 三维造型的修改 5.1 介绍向种基本修改命令 5.2 三维造型的精细修改——【Edit Mesh】（编辑网格） 5.3 三维造型的局部修改 5.4 NUBS曲面的应用 5.5 本章小结第六章 放样物体的产生及造型修改 6.1 放样的基本概念及其基本组成要素 6.2 制作大堂柱 6.3 放样物体截面的修改 6.4 多个截面放样物体的生成 6.5 制作六角凉亭顶 6.6 本章小结第七章 二维线形生成三维造型的方法 7.1 介绍几种修改命令 7.2 【Bevel】（斜切）命令 7.3 【Bevel Profile】（斜切轮廓）的应用 7.4 【Lathe】的应用 7.5 【Extrude】（拉伸）命令 7.6 本章小结第八章 线框及编辑网格命令的应用 8.1 【Lattics】（线框）命令介绍 8.2 【Lattice】（线框）及【Edit Mesh】（编辑网格）的应用 8.3 本章小结第九章 材质初探 9.1 材质的基本概念 9.2 【Material Editor】（材质编辑器）的介绍 9.3 贴图的基本概念 9.4 材质贴图的平铺、偏移和旋转 9.5 【UVW Map】（贴图坐标）贴图方式 9.6 本章小结第十章 几种实用材质的编辑制作（一） 10.1 制作方格大理石材质 10.2 背景贴图的材质处理 10.3 折射贴图的应用 10.4 反射贴图的应用 10.5 制作有倒影的地面 10.6 本章小结第十一章 几种实用材质的编辑制作（二） 11.1 透空贴图和渐变贴图的配合应用（一） 11.2 透空贴图和渐变贴图的配合应用（二） 11.3 表面色贴图和透空贴图的综合应用 11.4 凹凸贴图的应用 11.5 阴影材质的应用 11.6 本章小结第十二章 效果图中的灯光与相机 12.1 场景中灯光的设置 12.2 场景中相机的设置 12.3 相机与透视图场景的匹配 12.4 本章小结第十三章 室内效果图制作 13.1 相关知识点 13.2 制作室内大厅的模型 13.3 给室内大厅各部分赋材质 13.4 灯光的设置 13.5 制作简单的室内浏览动画 13.6 本章小结第十四章 室外效果图制作 14.1 制作室外大厦的模型 14.2 给大厦外观主体造型赋材质 14.3 环境衬托 14.4 设置室外灯光 14.5 本章小结第十五章 效果图后期处理 15.1 渲染输出设置 15.2 室内效果图的后期处理 15.3 室外效果图的后期处理 15.4 本章小结附录 3DS MAX常用快捷键 Photoshop常用快捷键 主工具栏按钮

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>