

<<3ds Max 2012中文版效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012中文版效果图制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787111364344

10位ISBN编号：7111364341

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：董青 等编著

页数：242

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>

内容概要

本书着眼于3ds Max 2012的基本操作、基本知识，依据绘制建筑效果图的流程，从创建标准基本体，创建二维图形，使用编辑修改器，编辑材质，设置灯光和摄影机，渲染图像等基本操作，到高级建模，综合利用所学知识创建室内场景并渲染输出，循序渐进地讲解了3ds Max 2012在制作效果图方面的应用。同时，遵循理论与实践相结合的原则，就每一章节的重点分析了相应的3ds Max 2012的典型应用案例，具有很强的针对性，有助于读者学以致用，在设计工作中绘制出高品质的建筑效果图作品。

为了方便读者学习，本书配有多媒体教学光盘，收录了书中所有实例用到的素材以及最终的源文件，对于复杂的综合演练还配有视频操作演示。另外，为了方便教师授课，还配有PPT电子教案。

本书主要面向3ds Max 2012的自学者以及相关专业院校、培训班的学员。

书籍目录

前言

第1章 认识3ds Max 2

- 1.1 熟悉3ds Max 2012的新增功能
- 1.2 效果图制作的过程
 - 1.2.1 建立模型
 - 1.2.2 设置材质
 - 1.2.3 创建灯光
 - 1.2.4 渲染合成输出
- 1.3 3ds Max 2012系统界面
 - 1.3.1 命令菜单区
 - 1.3.2 工具栏
 - 1.3.3 命令面板区
 - 1.3.4 视图区
 - 1.3.5 动画控制区
 - 1.3.6 视图控制区
 - 1.3.7 MAX脚本输入区
- 1.4 思考与练习

第2章 3ds Max 2012基础知识

- 2.1 3ds Max 2012的基本概念
 - 2.1.1 对象
 - 2.1.2 层级结构
 - 2.1.3 视图
 - 2.1.4 空间坐标系统
 - 2.1.5 轴心
- 2.2 3ds Max 2012的基本操作
 - 2.2.1 选择对象
 - 2.2.2 捕捉
 - 2.2.3 变换对象
 - 2.2.4 复制
 - 2.2.5 对齐工具
 - 2.2.6 镜像与阵列
- 2.3 创建模型前的准备工作
- 2.4 控制操作界面和快捷键
 - 2.4.1 了解3ds Max 2012中的视口
 - 2.4.2 使用视图控制区的按钮和快捷键
 - 2.4.3 控制摄影机视图
 - 2.4.4 关于视口的其他几项操作
 - 2.4.5 最大化视口
 - 2.4.6 配置视口
 - 2.4.7 加载视口背景图像
- 2.5 综合演练--制作花蕊
- 2.6 思考与练习

第3章 创建标准基本体和扩展基本体

- 3.1 创建标准基本体
 - 3.1.1 创建标准基本体卷展栏

<<3ds Max 2012中文版效果图制>>

- 3.1.2 长方体
- 3.1.3 球体
- 3.1.4 几何球体
- 3.1.5 圆柱体和管状物
- 3.1.6 圆锥体
- 3.1.7 圆环
- 3.1.8 四棱锥
- 3.1.9 茶壶
- 3.1.10 平面

3.2 创建扩展基本体

- 3.2.1 异面体
- 3.2.2 环形结
- 3.2.3 切角长方体
- 3.2.4 切角圆柱体
- 3.2.5 L-Ext和C-Ext
- 3.2.6 环形波
- 3.2.7 油罐、胶囊和纺锤
- 3.2.8 球棱柱和棱柱
- 3.2.9 软管

3.3 综合演练

3.4 思考与练习

第4章 二维样条线的创建与编辑

4.1 创建样条线线型

- 4.1.1 【对象类型】卷展栏
- 4.1.2 【线】卷展栏
- 4.1.3 矩形
- 4.1.4 圆和圆环
- 4.1.5 椭圆
- 4.1.6 弧
- 4.1.7 多边形
- 4.1.8 星形
- 4.1.9 文本
- 4.1.10 螺旋线
- 4.1.11 截面

4.2 编辑二维样条线

- 4.2.1 二维样条线编辑卷展栏
- 4.2.2 渲染
- 4.2.3 插值
- 4.2.4 选择
- 4.2.5 几何体
- 4.3 综合演练--制作铁艺窗
- 4.4 思考与练习

第5章 复合建模

5.1 复合建模的类型

5.2 布尔运算

5.3 放样

5.3.1 放样概念

<<3ds Max 2012中文版效果图制>>

5.3.2 放样前的准备

5.3.3 截面图形编辑

5.3.4 放样变形

5.4 综合演练--制作罗马柱

5.5 思考与练习

第6章 编辑修改对象

6.1 修改器命令面板

6.2 对二维线型使用修改器

6.2.1 【车削】命令

6.2.2 【挤出】命令

6.2.3 【倒角】命令

6.2.4 【倒角剖面】命令

6.3 三维模型修改命令

6.3.1 【弯曲】命令

6.3.2 【锥化】命令

6.3.3 【扭曲】命令

6.3.4 【噪波】命令

6.3.5 【FFD4×4×4】命令

6.4 综合演练--制作长廊

6.5 思考与练习

第7章 高级建模

7.1 高级建模方式的简介

7.2 网格建模

7.2.1 公用属性

7.2.2 顶点模式

7.2.3 边模式

7.2.4 面模式

7.3 面片建模

7.3.1 面片的相关概念

7.3.2 使用编辑面片修改器

7.3.3 面片对象的次对象模式

7.4 多边形建模

7.4.1 公用属性卷展栏

7.4.2 顶点编辑

7.4.3 边编辑

7.4.4 边界编辑

7.4.5 多边形和元素编辑

7.5 NURBS建模

7.5.1 NURBS建模简介

7.5.2 创建NURBS对象

7.5.3 编辑NURBS对象

7.6 综合演练--制作卡通人物

7.7 思考与练习

第8章 材质基础应用

8.1 材质编辑器

8.2 材质基本操作

8.3 标准材质

<<3ds Max 2012中文版效果图制>>

8.3.1 【明暗器基本参数】卷展栏

8.3.2 【Blinn基本参数】卷展栏

8.3.3 【贴图】卷展栏

8.4 复合材质

8.4.1 【顶/底】材质

8.4.2 【多维/子对象】材质

8.4.3 【光线跟踪】材质

8.4.4 【混合】材质

8.5 综合演练--制作场景中的材质

8.6 思考与练习

第9章 贴图基础应用

9.1 贴图类型

9.1.1 【渐变】贴图

9.1.2 【衰减】贴图

9.1.3 【位图】贴图

9.1.4 【凹凸】通道

9.1.5 【光线跟踪】贴图

9.1.6 【噪波】贴图

9.2 贴图坐标设置

9.3 综合演练--客厅材质贴图

9.4 思考与练习

第10章 灯光与摄影机

10.1 灯光的类型

10.1.1 【标准】灯光

10.1.2 【光度学】灯光

10.2 灯光参数

10.2.1 【常规参数】卷展栏

10.2.2 【强度/颜色/衰减】卷展栏

10.2.3 【高级效果】卷展栏

10.2.4 目标平行光参数设置

10.2.5 夜间简单室内灯光设置

10.3 高级照明

10.3.1 光线跟踪

10.3.2 光能传递

10.4 摄影机

10.4.1 摄影机的种类

10.4.2 创建【目标摄影机】

10.4.3 创建【自由摄影机】

10.4.4 设置【摄影机】参数

10.5 综合演练-多视角观察室内灯光

10.6 思考与练习

第11章 mental ray渲染器

11.1 mental ray渲染器的基本使用方法和参数设置

11.1.1 mental ray渲染器的基本使用方法

11.1.2 mental ray渲染器的基本参数面板

11.2 mental ray渲染器的间接照明

11.2.1 【焦散和全局照明(GI)】卷展栏

<<3ds Max 2012中文版效果图制>>

11.2.2 【最终聚集】卷展栏

11.2.3 【重用（最终聚焦和全局照明磁盘缓存）】卷展栏

11.3 mental ray的渲染功能

11.3.1 mental ray渲染器的光线跟踪功能

11.3.2 mental ray渲染器的焦散功能

11.3.3 mental ray渲染器的全局照明功能

11.3.4 mental ray渲染器的景深效果

11.3.5 mental ray渲染器的运动模糊效果

11.4 综合演练--使用mental ray渲染卫生间

11.5 思考与练习

第12章 综合实例--制作楼梯效果图

12.1 楼梯效果图模型的制作

12.2 楼梯效果图材质的调配

12.3 合并其他构件

12.4 楼梯摄影机、灯光的调整

12.5 渲染输出

12.6 思考与练习

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>