第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7中文版效果图制作技能>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7中文版效果图制作技能训练>>

13位ISBN编号：9787115148629

10位ISBN编号：7115148627

出版时间：2006-1

出版时间：人民邮电

作者：尹新梅

页数：268

字数：434000

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

3ds max 7是最优秀的三维效果图制作软件之一。
本书从使用3ds max 7进行电脑艺术设计的角度出发，注重培养读者软件操作技能和艺术设计的能力，采用“零起点学习基础+现场练兵提高技能+典型实例体验设计+知识拓展提升学习能力”的思路，详细介绍了3ds max 7的操作技巧和在电脑艺术设计中的应用技巧。
全书共12章，分为4大部分，包括基础学习部分(第1～第3章)，提高训练部分(第4～第7章)，体验设计部分(第8～第11章)和拓展、提升学习能力部分(第12章)。
通过本书的学习，读者不仅可以轻松掌握3ds max 7的软件操作，而且还可以通过典型的应用实例体验到真实的设计过程，起到举一反三的学习效果。
本书结构清晰，内容详实，实例精彩，适合想使用3ds max进行电脑艺术创作的初中级读者阅读，也适合建筑效果图培训班作为教材。

书籍目录

基础学习部分第1章　3ds max 7与效果图　11.1　3ds max概述　21.2　效果图表现与制作流程　21.2.1　效果图表现　31.2.2　效果图制作流程　31.3　3ds max 7中文版的工作界面　41.4　文件管理　91.5　设置环境　13第2章　对象的创建和基本操作　152.1　认识对象　162.2　创建基本对象　162.2.1　创建对象的基本过程　162.2.2　创建基本三维模型　16现场练兵　制作放大镜　182.2.3　创建二维图形　20现场练兵　绘制花　222.3　选择对象　232.3.1　选择单个对象　232.3.2　选择多个对象　242.3.3　按名称来选择对象　252.3.4　锁定选择对象　262.4　变换对象　262.4.1　移动和旋转物体　262.4.2　缩放对象　272.5　对齐对象　272.6　复制对象　282.6.1　镜像对象　292.6.2　阵列对象　292.7　创建群组　31现场练兵　制作书架　32第3章　三维模型修改与编辑　353.1　修改编辑几何对象　363.1.1　认识修改命令面板　363.1.2　为修改对象添加编辑修改器　363.2　常用修改命令实例解析　373.2.1　弯曲命令　373.2.2　挤出命令　38现场练兵　制作喷泉效果　383.2.3　车削　413.2.4　自由变形命令　42现场练兵　艺术陶罐　423.2.5　布尔运算　463.2.6　放样(Loft)　48现场练兵　制作室内装饰台灯　493.2.7　编辑样条曲线修改器　533.2.8　可编辑多边形修改器　553.2.9　编辑网格修改器　55现场练兵　制作装饰花瓶　55提高训练部分第4章　制作装饰模型　61典型实例1　洗手盆　62典型实例2　浴缸　66典型实例3　时尚餐椅　69典型实例4　逍遥椅　72典型实例5　现代窗帘　77典型实例6　饮水机　82典型实例7　楼梯　90第5章　制作装饰材质　955.1　认识材质编辑器窗口　965.2　从材质浏览器中获取材质　985.3　保存和调用自己的材质库　99现场练兵　线框材质与苹果材质　100现场练兵　多维/子对象材质　104现场练兵　制作桂圆材质　1105.4　制作装饰材质　1115.4.1　制作油漆材质　1115.4.2　制作乳胶漆材质　1135.4.3　制作地砖材质　1145.4.4　制作玻璃茶几材质　1165.4.5　制作金属黄铜材质　1185.4.6　制作布艺材质　1205.4.7　制作镂空材质　1225.4.8　制作木纹材质　1245.4.9　制作不锈钢材质　125第6章　制作灯光与照明　1276.1　认识灯光创建面板　1286.2　布光的基本知识　1296.3　典型灯光的制作　1316.3.1　制作室内基本照明　1316.3.2　制作顶棚反光灯带　1326.3.3　利用光域网制作射灯效果　1346.3.4　制作台灯光照效果　1346.3.5　通过窗子的光线　1366.3.6　制作灯光阴影　137第7章　渲染　1417.1　光能传递渲染卧室　1427.1.1　定义材质为高级照明覆盖材质　1427.1.2　光能传递渲染设置　1447.1.3　光能传递网格渲染设置　1467.2　使用Lightscape渲染客厅　1487.2.1　渲染对话框的设置　1487.2.2　使用Lightscape渲染客厅　1487.3　在3ds max中制作线框渲染　155体验设计部分第8章　室内设计基础知识　1598.1　室内设计的含义　1608.2　室内设计的内容　1608.3　室内设计的依据　1638.4　室内设计与色彩心理学　1648.5　设计风格与个性　166第9意卫生间效果图表现　1679.1　在3ds max 7.0中设置单位　1689.2　制作墙体　1699.3　制作地面与顶　1709.4　创建摄像机　1719.5　创建灯光　1719.6　为建好的模型赋材质　1729.7　制作浴帘　1759.8　合并洁具模型并赋材质　1789.9　制作镜子与镜前灯　1809.10　调整灯光参数　1829.11　在Photoshop CS中进行后期处理　183第10章　欧式客厅效果图表现　18710.1　在AutoCAD中整理客厅线框图　19010.2　在3ds max中创建客厅空间模型　19210.2.1　导入CAD线框图　19210.2.2　搭建室内线框结构　19310.2.3　制作空间模型　19410.3　进行光能传递前的操作　21310.3.1　打开阳光客厅.LP文件并导入摄像机视图　21310.3.2　调整材质参数　21310.3.3　设置日光系统　21610.3.4　初步光能传递，以便发现问题及时解决　21810.3.5　正式光传与渲染　22310.4　在Photoshop CS中进行后期处理　225第11章　办公大厦效果图表现　23111.1　设置系统单位为毫米　23211.2　制作底层模型及材质　23311.3　制作标准层模型及材质　24111.4　制作大厦其他模型及材质　25111.5　创建摄像机　25311.6　创建灯光　25411.7　制作玻璃反射场景　25811.8　正式渲染　25911.9　在Photoshop中进行后期处理　260拓展、提升学习能力部分第12章　优秀作品赏析　26312.1　家装设计效果图表现类　26412.2　工装设计效果图表现类　26612.3　展示设计效果表现类　26712.4　建筑外观表现类　268

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