第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2011中文版效果图制>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011中文版效果图制作入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115269737

10位ISBN编号：7115269734

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电

作者：袁元//王玉梅//胡爱玉

页数：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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2011中文版效果图制>>

内容概要

本书根据效果图制作的特点，循序渐进地讲解了使用3ds Max 2011中文版设计和制作专业效果图所需要的全部知识。
全书共分12章，包括软件的基本操作、基础物体的创建、使用修改命令创建复杂模型、高级建模及减面技巧、真实材质的表现、真实光效的表现、摄影机的应用、中式客厅的制作、东南亚风格书房的制作、会议室的制作、公共卫生间的制作、住宅外观效果图的表现等内容。
本书附带1张DVD光盘，光盘包含了书中所有实例的多媒体视频教程、源文件、素材文件和最终效果文件。

本书采用“案例+教程”的编写形式，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为效果图制作初、中级读者的学习用书，也可以作为大中专院校相关专业及效果图培训班的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2011中文版效果图制>>

书籍目录

第1章　走进3ds Max 2011的大门
1.1　ds Max概述
1.2　ds Max的应用
1.3　ds Max 2011的新功能与特性
1.4　ds Max的运行环境及安装
1.4.1　ds Max 2011的运行环境
1.4.2　ds Max 2011的安装
1.5　ds Max界面详解
1.5.1　标题栏
1.5.2　菜单栏
1.5.3　工具栏
1.5.4　视图区
1.5.5　视图控制区
1.5.6　状态栏及提示栏
1.5.7　动画控制区
1.6　ds Max 2011的启动与退出
1.7　个性化界面的设置
1.8　界面颜色的设置
1.9　命令面板的设置及调用
1.10　物体的选择复制
1.10.1　物体的选择
1.10.2　物体的复制
1.11　常用建模辅助命令的应用
1.11.1　捕捉的使用
1.11.2　镜像与对齐
1.11.3　阵列与空间工具
1.11.4　隐藏和冻结
1.11.5　调整轴点
1.11.6　快捷键的设置
1.12　自动备份功能的优化
1.13　运用3ds Max制作效果图的工作流程
1.14　如何学好3ds Max 2011
1.14.1　从了解3ds Max开始
1.14.2　学习的途径
1.14.3　学习3ds Max必须掌握的内容
1.15　小结
第2章　建模——基础物体的创建及二维线形的绘制
2.1　三维的概念
2.2　标准基本体的应用
2.2.1　长方体
2.2.2　球体
2.2.3　圆柱体
2.3　扩展基本体的应用
2.3.1　切角长方体
2.3.2　切角圆柱体

第一图书网, tushu007.com

2.4 二维图形的作用
2.5 二维图形的绘制
2.5.1 线
2.5.2 圆形
2.5.3 弧
2.5.4 多边形
2.5.5 文字
2.5.6 矩形
2.5.7 星形
2.5.8 螺旋线
2.6 二维线形的编辑与修改
2.7 小结
第3章 建模——使用修改命令创建复杂模型
3.1 【修改】命令面板的结构
3.1.1 修改器堆栈
3.1.2 修改器列表
3.2 二维线形生成三维造型常用修改器
3.2.1 【挤出】修改器
3.2.2 【车削】修改器
3.2.3 【倒角】修改器
3.2.4 【倒角剖面】修改器
3.2.5 放样
3.3 三维模型的常用修改命令
3.3.1 【弯曲】修改器
3.3.2 【锥化】修改器
3.3.3 【噪波】修改器
3.3.4 【晶格】修改器
3.3.5 【FFD】修改器
3.3.6 【编辑网格】修改器
3.3.7 【网格平滑】修改器
3.4 布尔运算
3.4.1 操作过程
3.4.2 布尔操作的材质选项
3.4.3 使用塌陷法完成布尔操作
3.5 实例制作
3.6 小结
第4章 高级建模及减面技巧
4.1 石墨建模工具
4.1.1 【多边形建模】面板
4.1.2 【修改选择】面板
4.1.3 【编辑】面板
4.1.4 【几何体(全部)】面板
4.1.5 【子对象】面板
4.1.6 【循环】面板
4.1.7 【其他】面板
4.2 自由形式
4.2.1 【多边形绘制】面板

第一图书网, tushu007.com

4.2.2 【绘制变形】面板
4.3 选择
4.3.1 【常规选择】面板
4.3.2 【选择方式】面板
4.4 优化物体面数
4.4.1 三维物体的优化
4.4.2 二维线形的优化
4.4.3 【放样】物体的优化
4.4.4 【塌陷】物体的优化
4.5 实例操作
4.6 小结
第5章 材质——各种真实材料的表现
5.1 材质概述
5.2 材质编辑器界面
5.2.1 材质球
5.2.2 工具按钮
5.2.3 着色模式
5.2.4 材质类型
5.2.5 参数控制区
5.3 材质类型
5.3.1 【混合】材质
5.3.2 【多维/子对象】材质
5.3.3 【光线跟踪】材质
5.3.4 【标准】材质
5.4 贴图类型
5.4.1 【位图】贴图
5.4.2 【细胞】贴图
5.4.3 【棋盘格】贴图
5.4.4 【衰减】贴图
5.4.5 【渐变】贴图
5.4.6 【噪波】贴图
5.4.7 【光线跟踪】贴图
5.4.8 【平铺】贴图
5.5 了解材质的属性
5.5.1 颜色
5.5.2 纹理
5.5.3 平滑和粗糙
5.5.4 凹凸
5.5.5 透明度和自发光
5.5.6 反射和折射
5.6 真实材质的模拟
5.6.1 乳胶漆材质
5.2.2 工具按钮
5.6.3 金属材质
5.6.4 沙发布纹材质
5.6.5 地面材质
5.6.6 白陶瓷材质

第一图书网, tushu007.com

5.6.7 水材质
5.7 材质库的建立及调用
5.8 贴图坐标
5.8.1 贴图坐标对贴图的影响
5.8.2 使用UVW map贴图调整贴图坐标
5.9 小结
第6章 灯光——各种真实光效的表现
6.1 灯光概述
6.2 光度学灯光
6.2.1 目标灯光
6.2.2 自由灯光
6.2.3 mr Sky门户
6.2.4 【光度学】灯光参数面板
6.2.5 【光域网】的使用
6.3 标准灯光
6.3.1 聚光灯
6.3.2 平行光
6.3.3 泛光灯
6.3.4 天光
6.4 标准灯光的基本参数
6.5 VR灯光
6.5.1 VR灯光
6.5.2 VR太阳和VR天空光
6.5.3 VR阴影
6.6 室内局部灯光设置实例
6.6.1 筒灯效果
6.6.2 台灯及落地灯效果
6.6.3 壁灯效果
6.6.4 灯槽效果
6.6.5 日景灯光效果
6.6.6 夜景灯光效果
6.7 小结
第7章 摄影机的应用
7.1 摄影机的基本知识
7.2 摄影机的类型
7.2.1 目标摄影机
7.2.2 自由摄影机
7.3 摄影机在效果图中的作用
7.4 效果图中摄影机的几种表现技巧
7.4.1 怎样快速为场景设置摄影机
7.4.2 鸟瞰图的设置实例
7.4.3 浏览动画设置实例
7.5 小结
第8章 家装——中式客厅的制作
8.1 制作中式客厅模型
8.1.1 建立墙体
8.1.2 建立窗户

第一图书网, tushu007.com

8.1.3 建立天花
8.2 合并家具
8.3 调制材质
8.4 设置摄影机/灯光
8.5 设置VRay的最终渲染参数
8.6 后期处理
8.7 小结
第9章 家装——东南亚风格书房的制作
9.1 制作书房模型
9.1.1 建立墙体
9.1.2 建立推拉门
9.1.3 建立天花
9.2 合并家具
9.3 调制材质
9.4 设置摄影机/灯光
9.5 设置VRay的最终渲染参数
9.6 后期处理
9.7 小结
第10章 工装——会议室的制作
10.1 制作会议室模型
10.1.1 建立墙体
10.1.2 建立窗户
10.1.3 建立天花
10.2 调制材质
10.3 合并家具
10.4 设置摄影机/灯光
10.5 后期处理
10.6 小结
第11章 工装——公共卫生间的制作
11.1 制作公共卫生间模型
11.1.1 建立墙体
11.1.2 建立门窗
11.1.3 建立天花
11.2 调制材质
11.3 合并卫生间的设施
11.4 设置摄影机/灯光
11.5 后期处理
11.6 小结
第12章 室外——住宅外观效果图的表现
12.1 项目背景与要求
12.2 制作流程
12.3 制作住宅小区模型
12.3.1 导入CAD图纸
12.3.2 制作住宅模型
12.4 调整材质
12.5 设置摄影机及灯光
12.6 使用VRay进行渲染

第一图书网, tushu007.com

12.7 后期处理
12.8 小结

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

多年畅销图书的精华内容集合，由一线工作人员和有丰富经验的教师编写，循序渐进、知识全面，带你轻松入门、快速提高，全彩印刷，超低价上市，DVD全程视频讲解，超值奉献！

第一图书网, tushu007.com

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