

<<3ds max+Lightscape+P>>

图书基本信息

书名：<<3ds max+Lightscape+Photoshop效果图表现教程>>

13位ISBN编号：9787302139270

10位ISBN编号：730213927X

出版时间：2007-2

出版时间：清华大学

作者：薛菊

页数：318

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+Lightscape+P>>

### 内容概要

3ds max 7是Autodesk公司出品的一款大型三维设计制作软件，本书对该软件的功能与特点作了详细介绍，并结合实例对创建室内外效果图的方法作了深入的讲解。

本书共分为15章，主要内容包括3ds max 7准备知识、三维设计常用操作、三维模型的创建与编辑、二维曲线的创建与编辑、复合物体的创建、材质和贴图、灯光和摄像机的应用、渲染基础知识、专业渲染技术、环境控制和后期处理等。

为了使读者不再出现只知道基本命令而不知道如何实际操作的情况，本书以理论结合实际、深入浅出、图文并茂的方法，直观而生动地对3ds max 7进行了全面的讲解，并结合了大量三维设计中的应用实例；最后一章以卫生间效果图的制作贯穿前面所学的知识，使读者对3ds max 7的综合应用有所掌握。

本书定位于各类电脑三维设计用户，适用于3ds max的初学者、进阶者和需提高的用户作为自学参考书使用，也可作为各类社会培训学校的培训教材以及电脑爱好者的自学用书。

## 书籍目录

第1章 3ds max 7准备知识 1.1 效果图制作和效果图软件 1.2 3ds max 7的安装 1.3 3ds max 7的启动和退出 1.3.1 3ds max 7的启动 1.3.2 3ds max 7的退出 1.4 3ds max 7的工作环境 1.4.1 工作界面简介 1.4.2 自定义工作环境 1.4.3 设置命令快捷键 1.5 效果图制作与硬件 1.5.1 硬件配置 1.5.2 推荐配置及系统优化 1.6 上机练习 1.7 习题 第2章 效果图制作基础训练 2.1 美术基础训练 2.1.1 色彩构成基础 2.1.2 色彩的特性 2.1.3 色彩与设计 2.1.4 构图 2.2 光学基础训练 2.2.1 灯光与效果图 2.2.2 灯光在效果图中的应用技巧 2.2.3 应用举例——3点照明 2.3 摄影基础训练 2.4 动画基础训练 2.5 效果图赏析 2.5.1 室内效果图赏析 2.5.2 室外效果图赏析 2.6 效果图制作流程 2.6.1 制作前的准备工作 2.6.2 场景建模 2.6.3 调制材质和场景布光 2.6.4 渲染场景与输出 2.6.5 后期处理 2.6.6 输出作品 2.7 应用举例——创建一个场景 2.8 上机练习 2.8.1 实例目标 2.8.2 制作分析 2.8.3 操作过程 2.9 习题 第3章 3ds max 7的基本运用 3.1 管理场景文件 3.1.1 设置场景单位 3.1.2 输入与输出场景文件 3.1.3 隐藏和冻结物体 3.1.4 层功能的应用 3.2 选择物体 3.2.1 基本选择方法 3.2.2 特殊选择方法 3.3 变换工具的应用 3.3.1 选择 3.3.2 移动 3.3.3 旋转 3.3.4 缩放 3.4 复制功能的应用 3.4.1 复制功能的类型 3.4.2 复制功能的应用 3.4.3 几种复制功能的区别 3.5 捕捉与镜像功能的应用 3.5.1 捕捉功能的应用 3.5.2 镜像功能的应用 3.6 对齐与阵列功能的应用 3.6.1 对齐功能的应用 3.6.2 阵列功能的应用 3.7 上机练习 3.7.1 实例目标 3.7.2 制作分析 3.7.3 操作过程 3.8 习题 第4章 创建与修改三维模型 4.1 创建模型 4.1.1 认识三维模型 4.1.2 创建及修改标准几何体 4.1.3 创建及修改扩展几何体 4.1.4 创建其他基本模型 4.2 修改三维模型 4.2.1 修改命令面板简介 4.2.2 修改器堆栈 4.2.3 三维修改命令 4.2.4 应用举例——创建办公椅 4.3 上机练习 4.3.1 实例目标 4.3.2 制作分析 4.4 习题 第5章 创建及修改二维曲线 5.1 创建二维曲线 5.1.1 二维曲线的类型 5.1.2 创建二维曲线和图形 5.1.3 改变曲线属性 5.1.4 转换二维图形 5.2 修改二维曲线 5.2.1 “编辑曲线”命令的应用 5.2.2 “旋转”命令的应用 5.2.3 “挤出”命令的应用 5.2.4 “倒角”命令的应用 5.2.5 “轮廓倒角”命令的应用 5.2.6 应用举例——创建碗模型 5.3 上机练习 5.3.1 实例目标 5.3.2 制作分析 5.3.3 操作过程 5.4 习题 第6章 高级建模技术(一) 6.1 高级建模技术概述 6.2 复合物体的应用 6.2.1 复合物体的类型 6.2.2 基本复合物体的应用 6.2.3 “形体合并”功能的应用 6.3 “布尔运算”功能的应用 6.3.1 “布尔运算”功能概述 6.3.2 “布尔运算”功能的类型 6.3.3 “布尔运算”的操作步骤及注意事项 6.3.4 修改布尔运算生成物体 6.4 上机练习 6.4.1 实例目标 6.4.2 制作分析 6.4.3 操作过程 6.5 习题 第7章 高级建模技术(二) “放样”功能的应用 7.1.1 放样基础知识 7.1.2 创建“放样”物体 7.1.3 修改放样生成物体 7.1.4 应用举例——创建沙发 7.2 上机练习 7.2.1 实例目标 7.2.2 制作分析 7.2.3 操作过程 7.3 习题 第8章 材质和贴图基础知识 8.1 材质 8.1.1 材质与效果图场景 8.1.2 材质编辑器 8.1.3 标准材质基本参数 8.1.4 材质/贴图浏览器及基本参数 8.2 贴图 8.2.1 贴图与效果图场景 8.2.2 贴图类型及公用参数 8.2.3 贴图坐标与贴图通道 8.2.4 常用贴图 8.2.5 应用举例——为沙发创建材质和贴图 8.3 上机练习 8.3.1 实例目标 8.3.2 制作分析 8.3.3 操作过程 8.4 习题 第9章 材质和贴图的高级运用 9.1 高级材质的类型 9.1.1 高级材质概述 9.1.2 常用高级材质 9.1.3 应用举例——创建玻璃材质 9.2 程序贴图的应用 9.2.1 程序贴图的类型 9.2.2 应用举例——创建镀金金属材质 9.3 上机练习 9.3.1 实例目标 9.3.2 制作分析 9.3.3 操作过程 9.4 习题 第10章 灯光和摄像机的应用 10.1 灯光 10.1.1 灯光与效果图场景 10.1.2 3ds max 7的灯光及其照明方法 10.1.3 灯光参数和阴影类型 10.2 摄像机 10.2.1 摄像机与效果图场景 10.2.2 摄像机的设置与调整 10.2.3 摄像机取景分析 10.3 应用举例——为沙发场景布置灯光 10.4 上机练习 10.4.1 室内场景的布光和取景 10.4.2 室外场景的布光和取景 10.5 习题 第11章 渲染基础知识 11.1 渲染基础知识 11.1.1 渲染概述 11.1.2 渲染工具和视图类型 11.2 渲染参数设置 11.2.1 渲染参数 11.2.2 渲染基本参数 11.2.3 应用举例——渲染沙发场景 11.3 高级渲染系统 11.3.1 “光线跟踪”渲染技术 11.3.2 “光能传递”渲染技术 11.3.3 两种高级渲染技术的区别 11.4 mental ray渲染器 11.4.1 转换渲染器 11.4.2 mental ray基础知识 11.4.3 间接照明 11.5 其他外挂渲染器 11.6 上机练习 11.6.1 实例目标 11.6.2 制作分析 11.6.3 操作过程 11.7 习题 第12章 Lightscape专业渲染技术 12.1 专业渲染技术概述 12.2 Lightscape基础知识 12.2.1 Lightscape 3.2概述 12.2.2 Lightscape 3.2运用基础 12.2.3 应用举例——渲染典型场景 12.3 4个列表的应用 12.3.1 图层列表的运用 12.3.2 材质列表

运用 12.3.3 图块列表的运用 12.3.4 光源列表的运用 12.4 日光设置12.5 渲染输出12.6 上机练习 12.6.1 实例目标 12.6.2 制作分析12.6.3 操作过程12.7 习题第13章 环境控制13.1 环境基础知识13.2 环境控制类型13.2.1 环境控制基本参数13.2.2 曝光控制13.2.3 大气效果 13.2.4 应用举例——为沙发场景添加体积光 13.3 上机练习 13.4 习题 第14章 Photoshop后期处理 14.1 后期处理概述 14.2 后期处理常用软件14.3 后期处理常用工具 14.1.1 选取工具的应用 14.1.2 移动工具的应用14.1.3 魔棒工具的应用14.1.4 变换工具的应用14.4 色彩调整工具 14.4.1 色彩调整工具的类型14.4.2 色彩调整工具的应用14.2.3 应用举例——调整客厅效果图色彩 14.5 上机练习14.5.1 室内效果图的后期处理14.5.2 室外效果图的后期处理14.6 习题第15章 项目设计案例15.1 制作卫生间效果图15.1.1 案例要求15.1.2 创意构图分析15.1.3 创建场景模型15.1.4 调入家具模型15.1.5 调制材质15.1.6 在Lightscape中调整场景文件15.1.7 设置光源15.1.8 渲染输出15.1.9 后期处理15.2 习题

<<3ds max+Lightscape+P>>

#### 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>