第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds Max效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max效果图制作>>

13位ISBN编号：9787542748430

10位ISBN编号：7542748432

出版时间：2011-2

出版时间：上海科学普及出版社

作者：一线科技，卓文　主编

页数：306

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

《中文版3ds Max效果图制作》详细地讲解了3ds Max 2011的主要功能及用以进行效果图制作的操作方法与应用技巧。
全书在内容结构上分为软件功能和综合实例两部分，主要内容包括：3ds Max 2011工作环境的设置、基本工具的操作、几何体的创建与编辑、二维图形的创建与编辑、材质编辑、灯光与摄像机、渲染设置以及多个典型的产品效果图和室内效果图的实例制作。

本书内容丰富，讲解简明扼要，安排丰富的制作实例进行教学，过程完整，技术全面，针对性强；在效果图制作讲解中，融入了大量实用的编辑技巧，以手把手的讲解方式带领读者进行知识技能的学习，直到熟练掌握使用3ds Max 2011进行效果图制作的各种技能。

《中文版3ds Max效果图制作》既适用于初、中级水平的读者学习使用，同时也可以作为大中专院校相关专业的教材及各类社会培训学校的教学参考书。

书籍目录

第1章3ds Max 2011快速入门
1. 1初识3ds Max
1. 1. 13ds Max的发展
1. 1. 23ds Max 2011功能与特性
1. 1. 3使用3dsMax 2011的工作流程
1. 23ds Max的启动与退出
1. 2. 1启动3ds Max 20ll
1. 2. 2退出3ds Max 20l1
l. 33ds Max 201l的工作界面
1. 3. 1标题栏及菜单栏
1. 3. 2主工具栏
1. 3. 3命令面板
1. 3. 4视口背景
1. 3. 5视图控制器
1. 3. 6状态栏和提示行
l. 3. 7动画控制区
1. 4文件的基本操作
1. 4. 1新建文件
1. 4. 2重置文件
1. 4. 3保存文件
1. 4. 4打开文件
1. 4. 5合并文件
1. 4. 6导入文件
1. 4. 7导出文件
1. 5拓展练习
第2章设置界面与环境
2. 1设置工作界面
2. 1. 1设置工具栏
2. 1. 2设置命令面板
2. 1. 3设置视图窗口
2. 1. 4设置视口背景的颜色
2. 1. 5更换视图窗口
2. 1. 6更改视口背景显示
2. 1. 7更换视口背景图像
2. 1. 8保存自定义界面
2. 2设置工作环境
2. 2. 1设置单位
2. 2. 2设置捕捉与栅格
2. 2. 3设置自动保存时间
2. 3拓展练习
第3章创建常用模型
3. 1创建标准基本体
3. 1. 1创建长方体
3. 1. 2创建球体
3. 1. 3创建圆柱体

3．1．4创建圆环
3．1．5创建茶壶
3．1．6创建圆锥体
3．1．7创建几何球体
3．1．8创建管状体
3．1．9创建四棱锥
3．1．10创建平面
3．2创建扩展基本体
3．2．1创建异面体
3．2．2创建切角长方体
3．2．3创建胶囊
3．3应用二维图形
3．3．1创建二维图形
3．3．2二维图形的特性
3．4拓展练习
第4章调整图形对象
4．1选择对象
4．1．1直接选择对象
4．1．2按名称选择对象
4．1．3按颜色选择
4．1．4设置选择区域
4．1．5设置选择范围
4．2调整对象
4．2．1捕捉设置
4．2．2移动对象
4．2．3旋转对象
4．2．4缩放对象
4．2．5对齐对象
4．3变换对象
4．3．1复制对象
4．3．2镜像对象
4．3．3阵列对象
4．4拓展练习
第5章编辑图形对象
5．1应用修改器
5．1．1认识修改器
5．1．2运用修改器
5．2编辑二维图形
5．2．1可编辑样条线
5．2．2编辑顶点
5．2．3编辑分段
5．2．4编辑样条线
5．3常用修改器
5．3．1“挤出”修改器
5．3．2“车削”修改器
5．3．3“弯曲”修改器
5．3．4“噪波”修改器

5．3．5FFD修改器
5．3．6“锥化”修改器
5．3．7“扭曲”修改器
5．3．8“编辑网格”修改器
5．4拓展练习
第6章编辑模型材质
6．1认识材质编辑器
6．1．1应用菜单栏
6．1．2控制材质样本球
6．1．3应用工具栏
6．1．4应用参数控制栏
6．2常用材质类型
6．2．1标准材质
6．2．2高级照明覆盖材质
6．2．3多维／子对象材质
6．2．4双面材质
6．2．5顶／广氐材质
6．3常用贴图类型
6．3．1位图贝占图
6．3．2棋盘格贴图
6．3．3渐变贴图
6．3．4其他常用贴图类型
6．4应用贴图坐标
6．4．1贴图坐标简介
6．4．2UVW贴图修改器
6．5拓展练习
第7章应用高级建模
7．1创建面片栅格
7．1．1创建四边形面片
7．1．2创建三角形面片
7．2创建NURBS曲面
7．2．1创建点曲面
7．2．2创建CV曲面
7．3创建复合对象
7．3．1创建变形对象
7．3．2创建散布对象
7．3．3创建一致对象
7．3．4布尔运算
7．3．5放样对象
7．3．6其他复合对象
7．4拓展练习
第8章创建灯光布置
8．1应用摄影机
8．1．1创建目标摄影机
8．1．2自由摄影机
8．1．3摄影机视图工具
8．2应用标准灯光

8．2．1系统默认灯光
8．2．2应用泛光灯
8．2．3应用目标聚光灯
8．3应用光度学灯光
8．3．1应用目标灯光
8．3．2应用自由灯光
8．3．3应用门户灯光
8．4拓展练习
第9章环境与渲染设置
9．1设置环境
9．1．1设置渲染背景
9．1．2设置曝光控制
9．2应用光能传递
9．2．1光能传递简介
9．2．2运用光能传递
9．3渲染输出
9．3．1设置输出时间
9．3．2设置图像尺寸
9．3．3设置输出路径
9．3．4指定渲染器
9．4拓展练习
第10章制作产品效果图
10．1制作易拉罐效果图
10．1．1创建易拉罐模型
10．1．2编辑易拉罐材质
10．1．3设置灯光与渲染模型
10．2制作沐浴露效果图
10．2．1创建沐浴露模型
10．2．2编辑沐浴露材质
10．2．3设置灯光与渲染模型
10．3制作空气清爽剂效果图
10．3．1创建清爽剂模型
10．3．2编辑清爽剂材质
10．3．3设置灯光与渲染模型
第11章制作客厅效果图
11．1客厅效果图的前期制作
11．1．1创建客厅场景模型
11．1．2编辑客厅模型的材质
11．1．3设置客厅灯光
11．1．4渲染客厅场景
11．2客厅效果图的后期处理
11．2．1添加植物素材
11．2．2添加灯光效果
第12章制作卧室效果图
12．1卧室效果图的前期制作
12．1．1创建卧室场景模型
12．1．2编辑卧室模型的材质

12．1．3设置卧室灯光
12．1．4渲染卧室场景
12．2卧室效果图的后期处理
第13章制作会议室效果图
13．1创建会议室模型
13．1．1创建框架模型
13．1．2创建柱体模型
13．1．3创建吊顶模型
13．1．4创建门窗模型
13．1．5创建灯具模型
13．1．6合并室内模型
13．2编辑会议室模型的材质
13．2．1编辑会议室框架模型
13．2．2编辑室内装饰物材质
13．3设置会议室灯光
13．4渲染会议室场景

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