第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6室内效果图制作实训 >

图书基本信息

书名：<<3ds max 6室内效果图制作实训教程>>

13位ISBN编号：9787810944632

10位ISBN编号：7810944630

出版时间：2004-11

出版时间：电子科技大学

作者：杨旭明

页数：302

字数：500000

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 6室内效果图制作实训 >

内容概要

3ds max作为一款专业的三维建模、动画和渲染软件，为我们提供了超群的专业三维工个，可以完成逼真眩目的视觉效果。
最新发布的3ds max6，加入了照片质量的复合扫描线渲染器、全照片线的IES照明系统控制方案等强大的新增功能，被广泛应用于制作建筑效果图的领域中，也将给效果图制作行业带来了更广阔的前景。
本书共分为三个部分，其中第1章至第3章为新手入门集中训练，这部分内容人3ds max6的工作界面入手，引导读者快速认识与了解3ds max的基本操作；第4章至第10章为软件技能强化训练，这部分内容通过丰富的实用案例的讲解，使读者熟练掌握3ds max的常用建模方法、编辑技巧和创作技能；第11章至第13章为设计应用实战演练。
这部分内容精选了3个非常具有代表性和商业应用价值的室内效果图范例，用精辟生动的讲解方式，全面解析室内效果图从建模、贴图、架摄像机、打灯光、渲染到运用Photoshop进地后期处理的制作全过程。
本教程可供相关领域的培训班用作教材，又可供职业院校相关专业选用，同时也是广大计算机初中级用户的实用自学指导书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6室内效果图制作实训 >

书籍目录

第1章 工作界面及系统优化 1.1 3ds max6工作界面 1.1.1 3ds max6界面操作 1.1.2 自定义工作界面 1.2 系统优化 1.2.1 尺寸单位的优化设置 1.2.2 设置保存时间第2章 高级贴图与材质 2.1 材质编辑器 2.1.1 材质样本球 2.1.2 控制工具栏 2.1.3 编辑工具栏 2.1.4 参数控制区 2.2 高级贴图 2.2.1 贴图坐标 2.2.2 UVW贴图编辑器 2.2.3 制作中常见的材质类型 2.2.4 制作中常见的贴图类型第3章 摄像机和灯光的应用 3.1 摄像机的应用 3.1.1 Target（目标摄像机） 3.1.2 Free (自由摄像机) 3.2 灯光的应用 3.2.1 系统默认灯光 3.2.2 常用灯光类型第4章 电视机的绘制 4.1 制作电视机模型 4.2 给电视赋材质 4.3 欣赏与练习 4.3.1 欣赏与练习方案一 4.3.2 欣赏与练习方案二第5章 餐桌椅的绘制 5.1 制作餐桌椅模型 5.2 为餐桌椅模型赋材质 5.3 欣赏与练习 5.3.1 欣赏与练习方案一 5.3.2 欣赏与练习方案二第6章 沙发的绘制 6.1 制作沙发的模型 6.2 创建物体材质 6.3 欣赏与练习 6.3.1 欣赏与练习方案一 6.3.2 欣赏与练习方案二第7章 茶几的绘制 7.1 制作茶几的模型 7.2 为茶几赋材质 7.3 欣赏与练习 7.3.1 欣赏与练习方案一 7.3.2 欣赏与练习方案二第8章 床的绘制 8.1 床的创建 8.2 为床和抱枕赋材质 8.3 欣赏与练习 8.3.1 欣赏与练习方案一 8.3.2 欣赏与练习方案二第9章 灯具的绘制 9.1 吊灯的创建 9.1.1 灯的绘制 9.1.2 灯链的绘制 9.1.3 制作灯筒的玻璃材质 9.1.4 制作灯座的金属材质 9.1.5 制作灯链的金属材制裁 9.2 制作吊灯的灯光效果 9.3 欣赏与练习 9.3.1 欣赏与练习方案一 9.3.2 欣赏与练习方案二第10章 窗帘的绘制 10.1 白纱窗帘的绘制 10.2 窗帘帘页的绘制 10.3 为窗帘赋材质 10.4 欣赏与练习 10.4.1 欣赏与练习一 10.4.2 欣赏与练习二第11章 客厅效果图的绘制 11.1 系统单位设置 11.2 创建室内空间模型 11.3 导入室内物体模型 11.4 创建物体材质 11.5 创建灯光和摄相机 11.6 渲染出图 11.7 在Photoshop中进行后期处理 11.8 设计与思考 11.8.1 设计原理 11.8.2 制作分析第12章 会议室效果图的绘制 12.1 创建模型并赋材质 12.1.1 墙体的创建 12.1.2 创建室内简单物体 12.1.3 运用合并命令将家具模型导入 12.1.4 创建物体材质 12.2 创建灯光和摄像机 12.2.1 创建灯光 12.2.2 渲染出图 12.3 在Photoshop中进行后期处理 12.4 设计与思考 12.4.1 设计原理 12.4.2 制作分析第13章 卧室效果图的绘制 13.1 空间结构的创建 13.2 简单室内物体的创建 13.3 合并和创建其他室内物体 13.4 创建物体材质 13.5 创建灯光和摄相机 13.6 设置光域网 13.7 渲染出图 13.8 在Photoshop7.0中进行后期处理 13.9 设计与思考 13.9.1 设计原理 13.9.2 制作分析

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