

图书基本信息

书名：<<3ds max9中文版效果图制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787111262503

10位ISBN编号：7111262506

出版时间：2009-3

出版时间：机械工业出版社

作者：董青 等编著

页数：182

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>

## 前言

由于在三维造型和动画制作等方面的卓越表现，3ds max被广泛应用于影视制作、游戏、广告、建筑、科研和教学等领域。

在使用3ds max制作作品时，用户可以轻松地感受到软件所带来的无限创意和灵感，突破表达的障碍，自由地创作出精美的作品。

3ds max几经升级，现在中文版的最高版本是3ds max 9。

为了让中文读者更好、更快地掌握这一新版本，并应用到实际工作中，我们编写了本书。

本书面向初级读者，突出基本功能和基本知识，深入浅出地介绍了3ds max 9中文版的使用方法和创作技巧，对读者快速入门、深入提高有很强的指导作用。

和其他同类书籍相比，本书具有如下特点。

突出软件使用的重点内容，体现讲练结合，使读者学习知识后能够在实例中尽快消化理解。

以教学中明确的知识点和建筑室内外效果图的绘制流程划分章节，强调逻辑性和循序渐进，符合读者的思维习惯。

简单实例与综合演练相结合，其中简单实例包含一般操作和使用技巧两个方面，每一章都有一个综合演练，综合应用该章的知识，具有很强的实用性，使读者能够将本章内容融会贯通、综合运用，并掌握相关类型作品的制作思路和技巧。

## 内容概要

本书着眼于3ds max 9的基本操作、基本知识，依据绘制建筑室内外效果图的流程，从创建标准基本体，创建二维图形，使用编辑修改器，编辑材质，设置灯光和摄影机，渲染图像等基本操作，到高级建模，综合利用所学知识创建室内场景并渲染输出，循序渐进地讲解了3ds max 9在制作效果图方面的应用。

同时，遵循理论与实践相结合的原则，就每一章节的重点分析了相应的3ds max 9的典型应用案例，具有很强的针对性，有助于读者学以致用，在设计工作中绘制出高品质的建筑室内外效果图作品。

为了方便读者学习，本书配有多媒体教学光盘，收录了书中所有实例用到的素材以及最终的源文件，对于复杂的综合演练还配有视频操作演示。

另外，为了方便教师授课，还配有PPT电子教案。

本书主要面向3ds max 9的自学者以及相关专业院校、培训班的学员。

#### 作者简介

董青，青岛科技大学艺术学院副教授，毕业于上海同济大学建筑系工业设计专业，硕士学位。获国家轻工业部第二届全国室内设计大赛银奖、铜奖各一项，国家轻工业部第三届全国室内设计大赛银奖、优秀奖各一项；出版图书4部。

## 书籍目录

前言	第1章 认识3ds max 9	1.1 3dsmax9的新增功能	1.2 效果图的制作过程	1.2.1 建立模型
		1.2.2 设置材质	1.2.3 创建灯光	1.2.4 渲染合成输出
	1.3 3ds maX9系统界面	1.3.1 命令菜单区	1.3.2 工具栏	1.3.3 命令面板区
		1.3.4 视图区	1.3.5 动画控制区	1.3.6 视图控制区
		1.3.7 MAX脚本输入区	1.4 思考与练习	第2章 3ds maX9的基础知识
	2.1 3ds maX9的基本概念	2.1.1 对象	2.1.2 层级结构	2.1.3 视图
		2.1.4 空间坐标系	2.1.5 轴心	2.2 3ds max9的基本操作
	2.2.1 选择对象	2.2.2 捕捉	2.2.3 变换对象	2.2.4 复制
	2.2.5 对齐工具	2.2.6 镜像与阵列	2.3 创建模型前的准备工作	2.4 控制操作界面和快捷键
	2.4.1 了解3ds max 9中的视口	2.4.2 使用视图控制区的按钮和快捷键	2.4.3 控制摄影机视图	2.4.4 关于视口的其他几项操作
	2.4.5 最大化视口	2.4.6 配置视口	2.4.7 加载视口背景图像	2.5 综合演练——制作糖葫芦
	2.6 思考与练习	第3章 创建标准体和扩展基本体	3.1 创建标准基本体	3.1.1 创建标准基本体卷展栏
		3.1.2 长方体	3.1.3 球体	3.1.4 几何球体
		3.1.5 圆柱体和管状物	3.1.6 圆锥体	3.1.7 圆环
		3.1.8 四棱锥	3.1.9 茶壶	3.1.10 平面
	3.2 创建扩展基本体	3.2.1 异面体	3.2.2 环形结	3.2.3 切角长方体
		3.2.4 切角圆柱体	3.2.5 L-Ext和C-Ext	3.2.6 环形波
		3.2.7 油罐、胶囊和纺锤	3.2.8 球棱柱和棱柱	3.2.9 软管
	3.3 综合演练——制作沙发	3.4 思考与练习	第4章 二维样条线和创建与编辑	第5章 复合建模
		第6章 编辑修改对象	第7章 高级建模	第8章 材质基础应用
	第9章 贴图基础应用	第10章 灯光与摄影机	第11章 mental ray渲染器	第12章 综合实例——制作楼梯效果图
				参考文献

编辑推荐

其它版本请见：《3ds Max 2012中文版效果图制作标准教程》

#### 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>