

<<3ds Max 2011中文版效果图制作>>

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>

## 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。

## 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

## &lt;&lt;3ds Max 2011中文版效果图制&gt;&gt;

- 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

## <<3ds Max 2011中文版效果图制>>

- 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

## <<3ds Max 2011中文版效果图制>>

- 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 Skyl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

<<3ds Max 2011中文版效果图制>>

- 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

12.7 后期处理

12.8 小结

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！

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>