

<<中文版3ds Max 2012效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012效果图制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787115272522

10位ISBN编号：7115272522

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

页数：359

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>

<<中文版3ds Max 2012效果图制作>>

内容概要

《中文版3ds Max 2012效果图制作实用教程》主要介绍中文版3ds Max 2012三维制图软件结合VRay渲染器制作效果图的方法和技巧，包含建模、灯光、摄影机、材质、渲染、后期处理和商业效果图实训等内容。本书完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速掌握效果图制作方法的必备参考书。

《中文版3ds Max 2012效果图制作实用教程》内容均以各种重要技术为主线，然后对每个技术版块中的重点内容进行细分介绍，并安排合适的课堂案例和课堂练习(这些案例和练习都是实际工作中经常遇到的)，让读者可以快速上手，熟悉软件功能和制作思路。另外，在每个技术章节的最后都安排了课后习题，这些课后习题也都是在实际工作中经常会遇到的案例项目，这样既达到了强化训练的目的，又能更多地了解以后在实际工作中能做些什么！该做些什么！

《中文版3ds Max 2012效果图制作实用教程》附带1张DVD教学光盘，内容包括本书所有案例的源文件、效果图、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像。另外，本书还准备了书中所有课堂案例、课堂练习和课后习题的速查表以及效果图制作实用附录(内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸)，以方便读者学习。

《中文版3ds Max 2012效果图制作实用教程》非常适合作为数字艺术教育培训机构以及相关院校的专业教材，也可以作为效果图初学者的自学教程。另外，本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写，请读者注意。

书籍目录

第1章 效果图制作必学基础知识

1.1 光

1.1.1 光与色

1.1.2 光与影

1.1.3 光与景

1.2 摄影

1.2.1 摄影基础知识

1.2.2 构图要素

1.2.3 摄影技巧

1.3 室内色彩学

1.3.1 室内色彩的基本要求

1.3.2 色彩与心理

1.4 风格

1.4.1 中式风格

1.4.2 欧式古典风格

1.4.3 田园风格

1.4.4 乡村风格

1.4.5 现代风格

1.5 室内人体工程学

1.5.1 概论

1.5.2 作用

1.5.3 环境心理学与室内设计

1.6 本章小结

第2章 认识3ds Max

2.1 3ds Max 2012的应用领域

2.2 3ds Max 2012的工作界面

2.2.1 标题栏

2.2.2 菜单栏

2.2.3 主工具栏

2.2.4 视口区域

2.2.5 命令面板

2.2.6 时间尺

2.2.7 状态栏

2.2.8 时间控制按钮

2.2.9 视图导航控制按钮

2.3 本章小结

第3章 基础建模技术

3.1 建模常识

3.1.1 建模思路分析

3.1.2 参数化对象与可编辑对象

3.1.3 建模的常用方法

3.2 创建标准基本体

3.2.1 长方体

3.2.2 圆锥体

3.2.3 球体

- 3.2.4 几何球体
- 3.2.5 圆柱体
- 3.2.6 管状体
- 3.2.7 圆环
- 3.2.8 四棱锥
- 3.2.9 茶壶
- 3.2.10 平面
- 3.3 创建扩展基本体
 - 3.3.1 异面体
 - 3.3.2 切角长方体
 - 3.3.3 切角圆柱体
- 3.4 创建复合对象
 - 3.4.1 图形合并
 - 3.4.2 布尔
 - 3.4.3 放样
- 3.5 创建二维图形
 - 3.5.1 线
 - 3.5.2 文本
- 3.6 本章小结
- 3.7 课后习题
 - 3.7.1 课后习题1--简约橱柜
 - 3.7.2 课后习题2--水果架
 - 3.7.3 课后习题3--罗马柱
- 第4章 高级建模技术
 - 4.1 修改器基础知识
 - 4.1.1 修改器堆栈
 - 4.1.2 为对象加载修改器
 - 4.1.3 修改器的排序
 - 4.1.4 启用与禁用修改器
 - 4.1.5 编辑修改器
 - 4.1.6 修改器的种类
 - 4.2 常用修改器
 - 4.2.1 挤出修改器
 - 4.2.2 倒角修改器
 - 4.2.3 车削修改器
 - 4.2.4 弯曲修改器
 - 4.2.5 扭曲修改器
 - 4.2.6 置换修改器
 - 4.2.7 噪波修改器
 - 4.2.8 FFD修改器
 - 4.2.9 晶格修改器
 - 4.2.10 平滑/网格平滑/涡轮平滑修改器
 - 4.3 多边形建模
 - 4.3.1 塌陷多边形对象
 - 4.3.2 编辑多边形对象
 - 4.4 Graphite建模工具
 - 4.4.1 调出Graphite建模工具

- 4.4.2 切换Graphite建模工具的显示状态
- 4.4.3 Graphite建模工具的参数面板
- 4.5 网格建模
 - 4.5.1 转换网格对象
 - 4.5.2 编辑网格对象
- 4.6 NURBS建模
 - 4.6.1 NURBS对象类型
 - 4.6.2 转换NURBS对象
 - 4.6.3 编辑NURBS对象
 - 4.6.4 NURBS工具箱
- 4.7 本章小结
- 4.8 课后习题
 - 4.8.1 课后习题1--水晶吊灯
 - 4.8.2 课后习题2--洗手池
 - 4.8.3 课后习题3--欧式梳妆台
 - 4.8.4 课后习题4--欧式圆茶几
 - 4.8.5 课后习题5--多人沙发
- 第5章 3ds Max的灯光
 - 5.1 初识灯光
 - 5.1.1 灯光的功能
 - 5.1.2 3ds Max中的灯光
 - 5.2 光度学灯光
 - 5.2.1 目标灯光
 - 5.2.2 自由灯光
 - 5.2.3 mr Sky门户
 - 5.3 标准灯光
 - 5.3.1 目标聚光灯
 - 5.3.2 自由聚光灯
 - 5.3.3 目标平行光
 - 5.3.4 自由平行光
 - 5.3.5 泛光灯
 - 5.3.6 天光
 - 5.3.7 mr区域泛光灯
 - 5.3.8 mr区域聚光灯
 - 5.4 V-Ray灯光
 - 5.4.1 V-Ray光源
 - 5.4.2 V-Ray太阳
 - 5.4.3 V-Ray天空
 - 5.5 本章小结
 - 5.6 课后习题
 - 5.6.1 课后习题1--用目标灯光制作壁灯
 - 5.6.2 课后习题2--用V-Ray光源制作烛光照明
 - 5.6.3 课后习题3--中式餐厅柔和灯光表现
- 第6章 摄影机应用
 - 6.1 真实摄影机的结构
 - 6.2 摄影机的相关术语
 - 6.2.1 镜头

- 6.2.2 焦平面
- 6.2.3 光圈
- 6.2.4 快门
- 6.2.5 胶片感光度
- 6.3 3ds Max中的摄影机
- 6.3.1 目标摄影机
- 6.3.2 VRay物理相机
- 6.4 本章小结
- 6.5 课后习题--制作景深桌面红酒瓶
- 第7章 材质与贴图技术
- 7.1 初识材质
- 7.2 材质编辑器
- 7.2.1 菜单栏
- 7.2.2 材质球示例窗
- 7.2.3 工具栏
- 7.2.4 参数控制区
- 7.3 材质资源管理器
- 7.3.1 场景面板
- 7.3.2 材质面板
- 7.4 常用材质
- 7.4.1 标准材质
- 7.4.2 混合材质
- 7.4.3 Ink'n Paint(墨水油漆)材质
- 7.4.4 多维/子对象材质
- 7.4.5 VRay发光材质
- 7.4.6 VRay双面材质
- 7.4.7 VRay混合材质
- 7.4.8 VRayMtl材质
- 7.5 常用贴图
- 7.5.1 不透明度贴图
- 7.5.2 棋盘格贴图
- 7.5.3 位图贴图
- 7.5.4 渐变贴图
- 7.5.5 平铺贴图
- 7.5.6 衰减贴图
- 7.5.7 噪波贴图
- 7.5.8 斑点贴图
- 7.5.9 泼溅贴图
- 7.5.10 混合贴图
- 7.5.11 细胞贴图
- 7.5.12 法线凹凸贴图
- 7.5.13 VRayHDRI贴图
- 7.6 本章小结
- 7.7 课后习题
- 7.7.1 课后习题1--酒店餐厅材质
- 7.7.2 课后习题2--书房材质
- 第8章 灯光/材质/渲染综合运用

8.1 渲染的基本常识

8.1.1 渲染器的类型

8.1.2 渲染工具

8.2 默认扫描线渲染器

8.3 V-Ray渲染器

8.3.1 VR-基项

8.3.2 VR-间接照明

8.3.3 VR-设置

8.4 课堂案例--餐厅夜景表现

8.4.1 材质制作

8.4.2 灯光设置

8.4.3 设置摄影机

8.4.4 渲染设置

8.5 课堂案例--欧式古典柔和日光表现

8.5.1 材质制作

8.5.2 灯光设置

8.5.3 渲染设置

8.5.4 后期处理

8.6 课堂案例--地中海风格别墅多角度日光表现

8.6.1 创建摄影机

8.6.2 检测模型

8.6.3 材质制作

8.6.4 灯光设置

8.6.5 渲染设置

8.7 本章小结

8.8 课后习题

8.8.1 课堂习题1--更衣室日景效果

8.8.2 课后习题2--简约欧式餐厅

8.8.3 课后习题3--宾馆客房

第9章 Photoshop后期处理技法

9.1 调整亮度

9.2 调整画面层次

9.3 调整图像清晰度

9.4 调整画面色彩

9.5 用混合模式调整画面

9.6 添加环境

9.7 本章小结

第10章 商业效果图制作实训

10.1 课堂案例--现代客厅阳光效果

10.1.1 材质制作

10.1.2 设置测试渲染参数

10.1.3 灯光设置

10.1.4 设置最终渲染参数

10.2 课堂案例--中式厨房强烈阳光表现

10.2.1 材质制作

10.2.2 灯光设置

10.2.3 渲染设置

<<中文版3ds Max 2012效果图制作>>

- 10.3 课堂案例--卫生间日光灯效果
 - 10.3.1 材质制作
 - 10.3.2 设置测试渲染参数
 - 10.3.3 灯光设置
 - 10.3.4 设置最终渲染参数
- 10.4 课堂案例--书房柔和日光效果
 - 10.4.1 材质制作
 - 10.4.2 设置测试渲染参数
 - 10.4.3 灯光设置
 - 10.4.4 设置最终渲染参数
- 10.5 课堂案例--现代卧室阳光效果
 - 10.5.1 材质制作
 - 10.5.2 设置测试渲染参数
 - 10.5.3 灯光设置
 - 10.5.4 设置最终渲染参数
- 10.6 本章小结
- 10.7 课后习题
 - 10.7.1 课后习题1--现代卧室朦胧日景效果
 - 10.7.2 课后习题2--书房强烈日景效果
 - 10.7.3 课后习题3--欧式客厅日景效果
 - 10.7.4 课后习题4--中式卧室日景效果
 - 10.7.5 课后习题5--电梯厅夜晚效果
 - 10.7.6 课后习题6--简约别墅日光表现
- 附录1--效果图制作实用索引
- 附录2--课堂案例索引
- 附录3--课堂练习索引
- 附录4--课后习题索引

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>