

<<中文3ds max三维效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max三维效果图制作>>

13位ISBN编号：9787302110293

10位ISBN编号：7302110298

出版时间：2005-9

出版时间：第1版 (2005年9月1日)

作者：邢千

页数：271

字数：395000

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3ds max三维效果图制作>>

内容概要

本书结合大量经典的范例的写作手法来编写，主要针对初次接触3ds max，并有心致力于效果图制作的读者朋友。

本书主要介绍了3ds max 6.0基础知识、三维设计基础、基础操作与设置、三维模型的创建、三维修改、二维曲线的创建及其修改、高级建模功能的应用、材质基础知识及其高级应用、贴图基础知识及其高级应用、灯光和摄像机的创建及其设置、环境控制与渲染、Photoshop CS常用的后期处理工具、室内效果图的后期处理的方法、建筑效果图的后期处理方法，再以“客厅”和“别墅小区”为例，综合介绍了各种命令在一幅效果图中的具体应用，充分体现了3ds max 6.0功能的强大，以及在现实生活中的具大影响力。

本书结构清晰、循序渐进、实例丰富，即使您对3ds max 6.0一无所知，通过本书的学习，也能迅速迈入效果图制作者的行列。

每章后面附有大量丰富生动的练习题供读者练习，从而达到熟能生巧的目的。

本书定位于三维效果图制作初学者，适合各类社会人员、效果图制作爱好者使用，也可供室内设计、建筑设计、园林设计等相关专业人士参考。

书籍目录

第1章 3ds max 6.0基础知识 1.1 3ds max 6.0常识 1.2 3ds max 6.0快速入门 1.3 3dsmax 6.0的工作环境 1.4 素材库管理 1.5 学习3dsmax6.0的方法 1.6 小结 1.7 过关练习第2章 三维设计基础 2.1 准备工作 2.2 美感训练——优秀三维作品赏析 2.3 美术基础训练 2.4 利用3ds max 6.0进行三维设计流程 2.5 典型实例——电视墙 2.6 小结 2.7 过关练习第3章 基础操作与设置 3.1 单位设定与基本变换工具 3.2 对象的选择 3.3 对象的复制与关联 3.4 镜像与阵列工具 3.5 捕捉与对齐工具 3.6 组和层功能 3.7 小结 3.8 过关练习第4章 创建三维模型 4.1 创建标准几何体 4.2 创建扩展几何体 4.3 创建其他基本模型 4.4 典型实例——创建电脑桌 4.5 小结 4.6 过关练习第5章 三维修改命令 5.1 修改面板 5.2 三维修改命令 5.3 典型实例——电脑显示器 5.4 小结 5.5 过关练习第6章 二维图形的创建与修改 6.1 二维图形的创建及特性 6.2 二维图形的修改 6.3 典型实例——创建卧室墙体 6.4 小结 6.5 过关练习第7章 高级建模功能(上) 7.1 高级建模的应用 7.2 合成物体 7.3 基本合成物体的应用 7.4 “布尔运算”合成物体 7.5 典型实例——创建卧室墙体上的门和窗 7.6 小结 7.7 过关练习第8章 高级建模功能(下) 8.1 基本合成物体的应用 8.2 放样基础知识 8.3 编辑放样生成物体 8.4 放样生成物体的变形 8.5 典型实例——窗帘 8.6 小结 8.7 过关练习第9章 材质基础知识 9.1 材质基本常识 9.2 材质编辑器 9.3 标准材质 9.4 材质/贴图浏览器 9.5 小结 9.6 过关练习第10章 贴图技术 10.1 贴图基础知识 10.2 贴图类型与贴图通道 10.3 常用贴图简介 10.4 小结 10.5 过关练习第11章 高级材质应用 11.1 材质类型 11.2 三维设计常见材质质感 11.3 典型实例——调制卧室场景材质 11.4 小结 11.5 过关练习第12章 灯光和摄像机 12.1 灯光基础知识 12.2 灯光参数 12.3 灯光阴影类型 12.4 摄像机 12.5 典型实例 12.6 小结 12.7 过关练习第13章 环境控制和渲染 13.1 环境控制 13.2 渲染 13.3 典型实例——渲染卧室场景 13.4 小结 13.5 过关练习第14章 后期处理 14.1 后期处理与三维设计 14.2 后期处理中的常用功能 14.3 色彩调整 14.4 典型实例 14.5 小结 14.6 过关练习第15章 综合练习 15.1 客厅效果图 15.2 别墅效果图 15.3 小结 15.4 过关练习

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>