

图书基本信息

书名：<<3ds max三维与室内外效果图制作教程>>

13位ISBN编号：9787302114574

10位ISBN编号：7302114579

出版时间：2005-11

出版时间：清华大学出版社

作者：张显伟

页数：326

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

3ds max 6是Autodesk公司出品的一款大型三维设计制作软件，本书对该软件的功能与特点作了详细介绍，并结合实例对创建三维室内外效果图的方法作了深入的讲解。

本书共分为16章，主要内容包括：3ds max6概述、系统管理、三维设计常用操作、三维模型的创建与编辑、二维曲线的创建与编辑、复合物体的创建、材质和贴图、灯光和摄像机的应用、渲染技术、环境控制和后期处理等。

为了使读者不但知道基本命令而且会实际操作，本书以理论结合实际，深入浅出、通过图文并茂的写法，以图析文，直观而生动，并结合了大量三维设计中的应用实例帮助读者进一步理解知识点；最后一章分别以室内和室外效果图的制作贯穿前面所学的知识，使读者对3ds max的综合应用能力有所提高。

本书定位于各类电脑三维设计用户，适用于不同层次的初学者、进阶者和需提高的用户作自学参考书使用，尤其适合作为各大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的培训教材以及电脑爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 预备知识 1.1 三维设计与三维设计软件 1.2 系统配置 1.2.1 硬件配置 1.2.2 软件配置 1.3 3ds max 6的安装和汉化 1.3.1 3ds max 6的安装 1.3.2 3ds max 6的汉化 1.4 3ds max 6的工作环境 1.4.1 系统工作界面 1.4.2 自定义工作界面 1.4.3 自定义快捷键 1.4.4 应用举例——将视图工作区背景颜色设置为黑色 1.5 上机练习 1.6 习题第2章 三维设计基础训练 2.1 基础美术训练 2.1.1 色彩构成基础 2.1.2 色彩在设计中的表现 2.1.3 构图基本要素 2.2 三维作品设计流程 2.2.1 构思阶段 2.2.2 绘制草图 2.2.3 场景建模 2.2.4 调制材质和场景布光 2.2.5 渲染场景与输出 2.2.6 后期处理 2.3 上机练习 2.3.1 创建客厅主体模型 2.3.2 调入外部模型 2.3.3 调制材质 2.3.4 场景布光 2.3.5 渲染输出 2.3.6 后期处理 2.4 习题第3章 系统管理 3.1 常用文件管理 3.1.1 文件打开 3.1.2 文件保存 3.1.3 配置路径 3.2 常用场景管理 3.2.1 “输入”命令 3.2.2 “合并”命令 3.2.3 “替换”命令 3.2.4 “输出”命令 3.2.5 场景对象的管理 3.3 常用辅助工具 3.3.1 设置系统单位 3.3.2 栅格的设置与应用 3.3.3 轴心的设置与应用 3.3.4 测量工具的应用 3.4 上机练习 3.5 习题第4章 三维设计常用操作 4.1 选择对象 4.1.1 基本选择方法 4.1.2 特殊选择方法 4.2 移动对象 4.2.1 设置移动轴向 4.2.2 一般移动 4.2.3 精确移动 4.3 缩放对象 4.3.1 等比例缩放 4.3.2 按轴向缩放 4.3.3 等体积缩放 4.4 复制对象 4.4.1 一般复制 4.4.2 关联复制 4.4.3 参考复制 4.5 镜像操作 4.6 对齐操作第5章 三维模型的创建与编辑第6章 二维曲线的创建与编辑第7章 复合物体的创建第8章 材质和贴图基础知识第9章 材质和贴图的高级运用第10章 灯光和摄像机的应用第11章 渲染基础知识第12章 专业渲染技术第13章 环境控制第14章 视频合成第15章 后期处理第16章 项目设计案例

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>