第一图书网, tushu007.com

<<零基础学3ds max中文版>>

图书基本信息

书名：<<零基础学3ds max中文版>>

13位ISBN编号：9787302133438

10位ISBN编号：7302133433

出版时间：2007-1

出版时间：清华大学

作者：史宇宏，宿晓辉，徐莉 编著

页数：221

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是公认的优秀的建筑效果图制作与三维动画制作软件，本书采用通俗易懂的语言描述，并结合大量的精彩实例操作，对其具体应用技巧进行了详细介绍。

本书共分8章，内容包括3ds max 7.0基础知识、三维建模基础、二维建模基础、二维线型的转换、三维模型的修改、材质和贴图基础应用、摄影机与灯光设置以及综合实例应用等。

同时，本书还附有两张光盘，光盘1中收录了本书所有调用的图片和范例最终结果；光盘2是本书所有实例的多媒体动态演示，可方便读者学习使用。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强，可供3ds max零基础读者以及有志于从事建筑效果图设计的人员自学，也可作为各电脑培训机构和大，中专院校的培训教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<零基础学3ds max中文版>>

书籍目录

第1章 3ds max 7.0基础知识 1.1 熟悉3ds max 7.0工作环境 1.1.1 启动与退出3ds max 7.0系统 1.1.2 系统界面简介 1.1.3 系统快捷键的设置 1.2 3ds max文件基本操作 1.2.1 重新设置文件 1.2.2 开文件 1.2.3 保存文件 1.2.4 合并文件 1.2.5 使用低版本3ds max打开高版本的场景文件 1.3 象的操作 1.3.1 对象的含义以及选择对象的方法 1.3.2 变换对像 1.4 精确绘图及路径适配 1.4.1 系统单位设置 1.4.2 CAD图形文件的导入方法 1.4.3 捕捉 1.4.4 路径适配 1.5 效果图的 制作流程 1.5.1 建立模型阶段 1.5.2 调制材质阶段 1.5.3 灯光设置阶段 1.5.4 渲染输出阶段 1.5.5 后期合成阶段 1.6 小结 第2章 建模基础——三维模型的创建 2.1 知识要点 2.1.1 创建球体 2.1.2 创建方体 2.1.3 创建圆柱体 2.1.4 创建圆锥体 2.2 知识点实例点拨 2.2.1 有点成就感 —制作方桌 2.2.2 更上一层楼——制作水池 2.3 知识回顾 2.3.1 自己动手——制作吊灯 2.3. 制作吊灯的操作流程 2.4 知识要点 2.4.1 切角圆柱体的创建及应用 2.4.2 软管的创建及应用 2 知识点实例点拨 2.5.1 有点成就感——制作布艺沙发 2.5.2 更上一层楼——制作木质茶几 2.6 知 识回顾 2.6.1 自己动手——制作床头柜 2.6.2 制作床头柜的操作流程 第3章 建模基础——二维线 型的创建 3.1 知识要点 3.1.1 创建线型 3.1.2 创建星形 3.1.3 创建弧线 3.1.4 创建多边形 3.1.5 二维线型共公参数 3.2 知识点实例点拨 3.2.1 有点成就感——制作吊灯 3.2.2 更上一层楼 ——制作景窗 3.3 知识回顾 3.3.1 自己动手——制作座凳 3.3.2 制作座凳的操作流程 3.4 知识 点 3.4.1 合并二维线型 3.4.2 编辑顶点 3.4.3 编辑线段 3.4.4 编辑样条线 3.5 知识点实例 拨 3.5.1 有点成就感——制作广场表 3.5.2 更上一层楼——制作围墙栏杆 3.6 知识回顾 3.6. 自己动手——制作玻璃门 3.6.2 制作玻璃门的操作流程 第4章 高级建模——二维线型的转换 4.1 知 识要点 4.1.1 【挤出】命令 4.1.2 【倒角】命令 4.1.3 【倒角剖面】命令 4.1.4 【车削】命 令 4.2 知识点实例点拨 4.2.1 有点成就感——制作高脚杯 4.2.2 更上一层楼——制作博古架 4 知识回顾 4.3.1 自己动手——制作阳台造型 4.3.2 制作阳台造型的操作流程 4.4 知识要点 4.4.1【放样】的原理与基础 4.4.2 放样的一般操作 4.4.3 放样的变形与次物体修改 4.4.4 多 个截面图形放样的调整 4.5 知识点实例点拨 4.5.1 有点成就感——制作罗马柱 4.5.2 更上一层楼 ——制作窗帘 4.6 知识回顾 4.6.1 自己动手——制作踢角线 4.6.2 踢角线制作流程图 第5章 高 建模——三维模型的修改 5.1 知识要点 5.1.1 【弯曲】/【扭曲】修改命令 5.1.2 【锥化】修改命 令 5.1.3 【编辑网格】修改命令 5.2 知识点实例点拨 5.2.1 有点成就感——制作廊架 5.2.2 上一层楼——制作落地灯 5.3 知识回顾 5.3.1 自己动手——制作电视机 5.3.2 制作电视机的操作 流程 5.4 知识要点 5.4.1 使用布尔运算应注意的问题 5.4.2 布尔运算的一般步骤 5.5 知识点实 点拨 5.5.1 有点成就感——制作烟灰缸 5.5.2 更上一层楼——制作家庭音响 5.6 知识回顾 5.6.1 自己动手——制作门造型 5.6.2 门造型的操作流程 第6章 材质、贴图基础应用 6.1 知识要点 6.1.1 什么是材质 6.1.2 材质的编辑 6.2 知识点实例点拨 6.2.1 有点成就感——制作融合材质 6.2.2 更上一层楼——材质综合应用 6.3 知识回顾 6.3.1 自己动手——【多维/子对象】材质的应 用 6.3.2 【多维/子对象】材质的应用流程 6.4 知识要点 6.4.1 贴图类型 6.4.2【2D贴图】及 【坐标】参数设置 6.4.3【颜色修改器】贴图 6.4.4【其他】贴图 6.4.5 贴图坐标 6.5 知识点 例点拨 6.5.1 有点成就感——金属材质的表现 6.5.2 更上一层楼——制作大理石地面 6.6 知识回 顾 6.6.1 自己动手——使用【光线跟踪】制作高脚杯玻璃材质 6.6.2 制作高脚杯玻璃材质的操作 流程和结果 第7章 摄影机与灯光设置 7.1 知识要点 7.1.1【目标】摄影机的操作 7.1.2 视图的渲 染 7.2 知识点实例点拨 7.2.1 有点成就感——室内多视角效果表现 7.2.2 更上一层楼——小区景 观效果图的表现 7.3 知识回顾 7.3.1 自己动手——制作小区漫游动画 7.3.2“小区漫游动画”制 作流程 7.4 知识要点 7.4.1 标准灯光及其常用参数设置 7.4.2 标准灯光的应用 7.5 知识点实 点拨 7.5.1 有点成就感——灯光阵列表现技法 7.5.2 更上一层楼——壁灯效果表现技法 7.6 知识 回顾 7.6.1 自己动手——小区景观效果图灯光效果 7.6.2“小区景观效果图灯光效果”制作流程 第8章 综合实例——制作客厅效果图 8.1 客厅效果图模型的制作 8.1.1 置入CAD文件 8.1.2 墙体、 地面模型的制作 8.1.3 顶部造型的制作 8.1.4 电视墙的制作 8.1.5 沙发背景墙的制作 8.1.6 的制作 8.1.7 筒灯的制作 8.2 客厅效果图材质的调配 8.2.1 制作白色乳胶漆材质和地板材质

8.2.2 制作胡桃木材质和玻璃材质 8.2.3 制作大理石材质和米色效果漆材质 8.2.4 制作不锈钢材质、文化砖材质和金属材质 8.2.5 制作筒灯材质、白色混油材质和画材质 8.2.6 制作发光材质和米色材质 8.3 合并其他构件 8.4 客厅摄影机、灯光的调整 8.5 小结 附录

第一图书网, tushu007.com

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