

<<超越3ds max 7室内设计>>

图书基本信息

书名：<<超越3ds max 7室内设计>>

13位ISBN编号：9787542730121

10位ISBN编号：7542730126

出版时间：2005-5

出版时间：上海科学普及出版社

作者：方晨

页数：548

字数：958000

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>

<<超越3ds max 7室内设计>>

内容概要

书中详细讲解了3ds max 7软件的基础操作，零起点教学，由浅入深，书中实例的讲解步骤详细，只要按步骤上机操作，就可以制作出自己的室内设计作品。

实例部分详细讲解了各种室内效果的制作方法，包括最传统最又最经济的标准灯布光方法，光能传递与光度学灯光结合渲染效果图的方法，应用mental ray 渲染器渲染效果图的方法，室内摄像机动画及其合成制作。

其中各实例的建模、材质、布光、渲染的应用都各具特色，目的是让读者掌握多种技巧，根据实际工作要求决定制作方案。

本书适用于学习3ds max 7的电脑爱好者；电脑培训班学员；美术院校的学生。

<<超越3ds max 7室内设计>>

书籍目录

序言 0.1 基本概念 0.2 室内设计的程序 0.3 室内设计的基本要素 0.4 体会3ds max 7——制作室内效果图

第1章 3ds max 7 基础知识 1.1 3ds max的用途 1.2 3ds max 7的硬件要求 1.3 启动、退出3ds max 7
1.4 3ds max 7的新功能 1.5 3ds max 7 界面 1.6 怎样学习3ds max 7制作效果图 第2章 基础操作 2.1 文件操作
2.1.1 保存三维场景文件 2.1.2 打开三维场景文件 2.1.3 新建三维场景文件 2.1.4 恢复3ds max 7系
统初始状态 2.1.5 导入其他格式场景文件 2.2 自定义操作界面 2.2.1 自定义视图布局 2.2.2 切换视图
类型 2.2.3 切换视图显示模式 2.2.4 使用安全框 2.2.5 设置视图背景颜色 2.3 创建几何体 2.3.1 创建
标准几何体 2.3.2 创建扩展几何体 2.4 创建二维图形 2.4.1 创建线段 2.4.2 将直角线修改为曲线
2.4.3 创建更多的二维图形 2.4.4 修改二维图形 2.5 参数变形修改器 2.6 二维造型修改器 2.7 对物体的
基本操作 2.7.1 选择物体 2.7.2 复合选择 2.8 复制物体 2.8.1 使用菜单复制物体 2.8.2 使用Shift键复
制物体 2.8.3 使用镜像复制 2.8.4 使用阵列复制 2.9 组合物体 2.9.1 创建组合 2.9.2 打开、关闭组合
2.9.3 加入、分离组物体 2.10 应用材质 2.10.1 打开材质编辑器面板 2.10.2 获取材质 2.10.2.1 利用
材质/贴图浏览器获取材质 2.10.2.2 从物体上拾取材质 2.10.3 保存材质 2.10.4 删除材质 2.10.5 指
定材质 2.11 创建背景 2.12 渲染场景 2.13 使用资源浏览器 第3章 室内物品建模 3.1 3ds max 7 系统建筑
模型 3.1.1 创建植物 3.1.2 创建栏杆 3.1.3 创建墙壁 3.1.4 创建楼梯 3.1.5 创建门 3.1.6 创建窗户
3.2 创建沙发 189 3.2.1 制作沙发模型 3.2.2 制作沙发材质 3.2.3 渲染输出沙发效果图 3.3 创建床
3.3.1 创建床单 3.3.2 制作床头 3.3.3 合并床上物品 3.3.4 设置材质 3.3.5 渲染出图 3.4 创建窗帘 217
3.4.1 制作窗帘模型 3.4.2 赋予窗帘材质 3.4.3 合并窗帘模型 第4章 室内灯光类型与渲染 4.1 灯光类
型 4.1.1 标准灯光 4.1.2 光度学灯光 4.1.3 系统灯光 4.2 灯光基本操作 4.2.1 开启和关闭灯光 4.2.2
灯光投射阴影 4.2.3 选择阴影类型, 修改阴影效果 4.2.4 排除照射物体 4.2.5 提高和降低灯光亮度
4.2.6 设置灯光颜色 4.2.7 限制灯光的衰减和反射范围 4.2.8 修改灯光的阴影颜色 4.2.9 灯光投射树影
4.2.10 投射半透明阴影 4.2.11 制作灯光投射区域的灰尘光带 4.2.12 调节光度学灯光的亮度与颜色
4.3 高级光照渲染——光能传递 4.3.1 全局光照 4.3.2 光能传递 4.3.3 光能传递用户界面 4.3.4 高级
光照优先材质 第5章 客厅 5.1 制作室内模型与材质 5.2 灯光与摄像机 5.3 渲染 5.3.1 光能传递
5.3.2 渲染出效果图 5.4 在Photoshop中进行后期处理 5.4.1 剪切效果图 5.4.2 修改图片亮度
5.4.3 制作灯光光晕 5.4.4 放置配景——酒杯、竹篮 5.4.5 保存图像文件 5.5 作品点评 第6章 卧
室 6.1 制作室内模型与材质 6.1.1 创建墙壁 6.1.2 创建室内门 6.1.3 创建阳台门 6.1.4 创建衣柜
6.1.5 创建地板 6.1.6 创建地毯 6.1.7 创建阳台 6.1.8 创建床头柜 6.1.9 创建射灯 6.1.10 合
并床模型 6.1.11 合并其他模型 6.2 灯光与摄像机 6.3 渲染 6.3.1 渲染效果图 6.3.2 渲染全景图
像 6.4 在Photoshop中进行后期处理 6.5 作品点评 第7章 卫生间 7.1 制作室内模型 7.1.1 创建墙壁室内
空间 7.1.2 浴缸 7.1.3 马桶 7.1.4 脸盆 7.1.5 镜子 7.1.6 浴巾与金属杆 7.1.7 合并其他物体 7.2 编
辑材质 7.2.1 打开Mental ray 3.3渲染器 7.2.2 镜面材质 7.2.3 白色陶瓷材质 7.3 灯光与摄像机 7.4 渲
染 7.4.1 全局光设置 7.4.2 渲染输出 7.5 制作室内模型 第8章 厨房 8.1 制作室内模型 8.1.1 创建
墙壁室内空间 8.1.2 水槽 8.1.3 橱柜 8.1.4 餐桌 8.1.5 抽油烟机 8.1.6 冰箱 8.1.7 灯具 8.1.8 门
8.1.9 窗 8.1.10 合并其他模型 8.2 编辑材质 8.2.1 设置标准材质 8.3 灯光与摄像机 8.3.1 创建摄像机
8.3.2 创建阳光系统 8.4 渲染 8.4.1 设置背景 8.4.2 设置光线反射次数 8.4.3 光能传递 8.4.4 根
据打印尺寸设置渲染像素尺寸 8.4.5 HDRI照明技术与光能传递的结合使用 8.5 在Photoshop中进行后
期处理 8.6 实例评析 第9章 室内浏览动画 9.1 编辑摄像机动画 9.1.1 修改场景 9.1.2 隐藏灯光物体
9.1.3 创建窗外天空的图像 9.1.4 创建自由摄像机 9.1.5 准确选择并锁定摄像机 9.1.6 设置动画时间
9.1.7 设置动画关键帧 9.1.8 显示运动轨迹 9.1.9 轨迹视图编辑动画 9.1.10 输入动画音乐 9.1.11 制作
预览动画 9.1.12 渲染输出动画文件 9.2 合成动画文件 9.3 室内动画评析 第10章 室内效果图制作常见
问题解答 附录1 快捷键表 附录2 售后服务的使用方法

<<超越3ds max 7室内设计>>

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>