

<<2011 3ds Max效果图制作标准>>

图书基本信息

书名：<<2011 3ds Max效果图制作标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787802436572

10位ISBN编号：7802436575

出版时间：2011-2

出版时间：航空工业出版社

作者：徐丽 等主编

页数：272

字数：437000

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>

## <<2011 3ds Max效果图制作标准>>

### 内容概要

徐丽、宿晓辉主编的《3ds Max2011效果图制作标准培训教程》通过通俗易懂的实例操作讲解命令工具的使用方法和技巧，以激发读者的学习兴趣，提高读者的实际操作能力。在讲解完相关知识点后，适时配合“课堂实战”，对所学知识进行综合练习。通过“课后巩固”使读者在巩固所学知识的前提下，了解和掌握各种工具的使用技巧及命令的组合搭配技巧，使读者能够对所学知识做到举一反三。通过综合实例引导大家将所学知识快速应用到实际的工作中去，真正将书中的知识学会、学活、学精。

在《3ds Max2011效果图制作标准培训教程》最后两章编者精选了两个典型案例，以实际工作经验为准绳，对效果图制作流程逐一进行分析、讲解，力图使读者在短时间内迅速成长为3ds Max效果图制作高手。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011必备知识

1.1 安装3ds Max 2011/VRay

1.2 熟悉3dsMax 2011工作环境

1.2.1 启动与退出3ds Max 2011系统

1.2.2 系统界面简介

1.3 3ds Max文件基本操作

1.3.1 重置文件

1.3.2 打开文件

1.3.3 保存文件

1.3.4 合并与替换文件

1.3.5 键盘快捷键的设置

课堂实战——低版本软件打开高版本的场景文件

1.4 对象的操作

1.4.1 对象的含义

1.4.2 选择对象

1.4.3 变换对象

课堂实战——将场景中选择的对象另存

1.5 精确绘图及路径适配

1.5.1 设置系统单位

1.5.2 将图纸导入Max场景

1.5.3 路径适配

课堂实战——压缩打包Max文件

1.6 效果图制作流程

1.6.1 建模阶段

1.6.2 调制材质阶段

1.6.3 灯光设置阶段

1.6.4 渲染输出

1.6.5 后期处理

课堂总结

课后巩固

第2章 三维建模基础及修改

2.1 标准基本体

2.1.1 一步创建完成

2.1.2 二步创建完成

2.1.3 三步创建完成

课堂实战——制作书架

2.2 扩展基本体

2.2.1 一步创建完成

2.2.2 二步创建完成

2.2.3 三步创建完成

课堂实战——制作双人沙发

2.3 门、窗、楼梯和栏杆

2.3.1 门

2.3.2 窗

2.3.3 楼梯

## <<2011 3ds Max效果图制作标准>>

### 2.3.4 栏杆

课堂实战——制作旋转楼梯

## 2.4 三维模型修改

### 2.4.1 修改命令面板

### 2.4.2 弯曲

### 2.4.3 锥化

### 2.4.4 晶格

### 2.4.5 FFD

课堂实战——制作休闲椅

课堂总结

课后巩固

## 第3章 二维建模基础与修改

### 3.1 创建二维线形

#### 3.1.1 绘制线

#### 3.1.2 创建常用的图形

课堂实战——制作玻璃桌

### 3.2 编辑二维线形

#### 3.2.1 二维线形的公共参数

#### 3.2.2 合并二维线形

#### 3.2.3 编辑“顶点”

#### 3.2.4 编辑“线段”

#### 3.2.5 编辑“样条线”

课堂实战——制作铁艺大门

### 3.3 二维线形转换三维模型

#### 3.3.1 车削

#### 3.3.2 挤出

#### 3.3.3 倒角

#### 3.3.4 倒角剖面

课堂实战——制作茶几

课堂总结

课后巩固

## 第4章 高级建模

### 4.1 放样

#### 4.1.1 放样基础

#### 4.1.2 放样的一般操作

#### 4.1.3 放样的变形

#### 4.1.4 多截面放样

课堂实战——制作坐便器

### 4.2 布尔运算

课堂实战——制作电暖气

### 4.3 编辑多边形

#### 4.3.1 编辑“顶点”子对象

#### 4.3.2 编辑“边”子对象

#### 4.3.3 编辑“多边形”子对象

课堂实战——制作小便斗

课堂总结

课后巩固

## <<2011 3ds Max效果图制作标准>>

### 第5章 常用材质类型

#### 5.1 什么是材质

#### 5.2 材质编辑器

##### 5.2.1 菜单栏

##### 5.2.2 示例球

##### 5.2.3 工具列

##### 5.2.4 工具行

##### 5.2.5 活动界面

#### 5.3 材质类型

##### 5.3.1 标准材质

##### 5.3.2 建筑材质

##### 5.3.3 VR材质

##### 5.3.4 混合材质

##### 5.3.5 合成材质

##### 5.3.6 双面材质

##### 5.3.7 多维 / 子对象材质

##### 5.3.8 光线跟踪材质

##### 5.3.9 顶 / 底材质

##### 课堂实战——储物柜材质

#### 课堂总结

#### 课后巩固

### 第6章 贴图类型的应用

#### 6.1 什么是贴图

#### 6.2 贴图通道

##### 6.2.1 漫反射颜色

##### 6.2.2 高光颜色

##### 6.2.3 自发光

##### 6.2.4 不透明度

##### 6.2.5 凹凸

##### 6.2.6 反射

#### 6.3 常用贴图类型

##### 6.3.1 位图贴图

##### 6.3.2 棋盘格贴图

##### 6.3.3 渐变贴图

##### 6.3.4 平铺贴图

##### 6.3.5 衰减贴图

##### 6.3.6 噪波贴图

##### 6.3.7 薄壁折射贴图

##### 课堂实战——镜子

#### 6.4 贴图坐标

##### 6.4.1 贴图缩放器

##### 6.4.2 VVVW贴图坐标

##### 课堂实战——酒瓶标签

#### 课堂总结

#### 课后巩固

### 第7章 摄影机与灯光设置

#### 7.1 创建摄影机

## <<2011 3ds Max效果图制作标准>>

### 7.2 标准灯光

#### 7.2.1 常用参数设置

#### 7.2.2 聚光灯的应用

#### 7.2.3 泛光灯的应用

#### 7.2.4 天光的应用

#### 课堂实战——台灯发光效果

### 7.3 光度学灯光及其常用参数设置

#### 课堂实战——灯带发光效果

### 7.4 V-Ray灯光及其常用参数设置

#### 7.4.1 V-Ray灯光

#### 7.4.2 V-Ray太阳

#### 课堂实战——书房天光效果

#### 课堂总结

#### 课后巩固

## 第8章 效果图渲染输出

### 8.1 效果图渲染输出

#### 8.1.1 “渲染场景”对话框

#### 8.1.2 静态图像文件输出

#### 8.1.3 动态图像文件输出

### 8.2 V-Ray渲染器

#### 8.2.1 V-Ray：图像采样器（反锯齿）

#### 8.2.2 V-Ray：间接照明（GI）

#### 8.2.3 V-Ray：发光贴图

#### 8.2.4 V-Ray：系统

#### 课堂实战——书房渲染输出

#### 课堂总结

#### 课后巩固

## 第9章 现代客厅设计表现

### 9.1 客厅设计风格分析

### 9.2 客厅效果图制作思路

### 9.3 制作客厅模型

#### 9.3.1 整理图纸

#### 9.3.2 创建墙体、地面及门窗

#### 9.3.3 制作推拉门和吊顶

#### 9.3.4 制作电视背景墙和阳台

#### 9.3.5 合并家具

#### 9.3.6 测试渲染

### 9.4 客厅材质设置

### 9.5 场景灯光及渲染设置

### 9.6 渲染图像的后期处理

## 第10章 酒店大厅设计表现

### 10.1 酒店大厅效果图制作思路

### 10.2 制作酒店大厅模型

#### 10.2.1 分析整理图纸

#### 10.2.2 制作地面

#### 10.2.3 制作立柱和隔断

#### 10.2.4 制作吧台和形象墙

<<2011 3ds Max效果图制作标准>>

- 10.2.5 制作吊顶
- 10.3 大厅框架材质设置
- 10.4 合并家具
- 10.5 场景灯光及渲染设置
- 10.6 测试渲染
- 10.7 后期处理

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>