

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6室内外效果图制作>>

13位ISBN编号：9787121000973

10位ISBN编号：7121000970

出版时间：2004-7

出版时间：电子工业出版社

作者：李铁

页数：528

字数：858

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>

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

内容概要

本书通过一系列精心设计的综合实例，详细讲述了在3ds max 6中建模、材质贴图、灯光、环境、渲染输出等效果的设计与制作方法，使读者在学习完本书后能够举一反三，独立完成最专业的设计任务，以达到快速入门与提高的目的。

本书主要介绍了会议室效果图、室内构件设计、卧室效果图、中式客厅效果图、大堂效果图、起居室效果图、建筑效果图、办公室效果图、中式餐厅效果图等的详细制作流程，把在三维动画设计过程中最常用到的代表性的功能都进行了详尽的讲述。

读者可通过这些实例，快速掌握各种效果图的设计技巧，从而制作出高质量的效果图。

另外，本书还配套有多媒体自学光盘，具有很好的界面设计 and 人机交互特性，帮助读者学习掌握各种效果图的一般制作流程。

本书中提供的实例无论对于初学者，还是高级读者，都是很好的学习素材，是一本较为实用的参考书。

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

作者简介

李铁，1973年3月生于天津，1996年毕业于湖南大学工业设计系。

现为天津工业大学艺术设计学院副院长兼动画系主任，主要执教近现代设计史、影视非线性编辑、数字合成、三维动画设计等本科课程和艺术设计史、多媒体艺术设计等研究生课程，同时获得Adobe公司中国认证设

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 6 1

- 1.1 3ds max概述 1
- 1.2 3ds max 6的新增特性 3
 - 1.2.1 用户界面的改进 3
 - 1.2.2 场景管理的改进 4
 - 1.2.3 新的建模特性 6
 - 1.2.4 新的材质特性 7
 - 1.2.5 新的动画属性 8
 - 1.2.6 新的渲染特性 8
- 1.3 3ds max 6的系统配置 10
- 1.4 3ds max 6的安装 11
- 1.5 3ds max 6的界面结构 13
 - 1.5.1 标题栏 13
 - 1.5.2 菜单栏 13
 - 1.5.3 工具栏 17
 - 1.5.4 命令面板 27
 - 1.5.5 工作视图 32
 - 1.5.6 控制区 32
 - 1.5.7 变换装置 38
- 1.6 工作环境配置 41
 - 1.6.1 General (通用设置) 41
 - 1.6.2 Rendering (渲染设置) 43
 - 1.6.3 Inverse Kinematics (IK链接设置) 45
 - 1.6.4 Animation (运动设置) 46
 - 1.6.5 Files (文件操作) 47
 - 1.6.6 Gamma (伽马值设置) 49
 - 1.6.7 Viewports (视图设置) 49
 - 1.6.8 MAXScript (脚本语言设置) 52
 - 1.6.9 Gizmos (变换装置) 53
 - 1.6.10 Radiosity (光能传递) 55

第2章 入门制作——会议室效果图 57

- 2.1 创建家具 57
- 2.2 创建室内空间 69
- 2.3 指定材质 82
- 2.4 合成效果图 91

第3章 3ds max 6建筑建模属性 99

- 3.1 建筑建模属性概述 99
- 3.2 创建AEC扩展对象 100
 - 3.2.1 创建Foliage (植物) 对象 101
 - 3.2.2 创建Railing (栏杆) 对象 109
 - 3.2.3 创建Wall (墙) 对象 119
- 3.3 创建Stairs (楼梯) 对象 127
 - 3.3.1 创建L-Type Stair (L型梯) 128
 - 3.3.2 创建Spiral Stair (旋梯) 133
 - 3.3.3 创建Straight Stair (直梯) 135

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

- 3.3.4 创建U-Type Stair (U型梯) 136
- 3.4 创建Doors (门) 对象 138
 - 3.4.1 创建Pivot Door (转轴门) 138
 - 3.4.2 创建Sliding Door (拉门) 143
 - 3.4.3 创建BiFold Door (折叠门) 145
- 3.5 创建Windows (窗) 对象 146
 - 3.5.1 创建Awning Window (雨篷窗) 147
 - 3.5.2 创建Casement Window (铰链窗) 150
 - 3.5.3 创建Fixed Window (固定窗) 151
 - 3.5.4 创建Pivoted Window (转轴窗) 154
 - 3.5.5 创建Projected Window (工程窗) 156
 - 3.5.6 创建Sliding Window (滑动窗) 158
- 第4章 建模进阶 161
 - 4.1 建模方式概述 161
 - 4.1.1 二维图形概述 161
 - 4.1.2 几何参数对象概述 165
 - 4.1.3 Mesh网格建模概述 170
 - 4.1.4 Patch面片建模概述 172
 - 4.1.5 NURBS曲面建模概述 175
 - 4.1.6 POLY多边形建模概述 176
 - 4.1.7 修改编辑命令面板概述 177
 - 4.2 二维图形对象建模 179
 - 4.3 创建洗手间 191
 - 4.3.1 创建洁具 191
 - 4.3.2 创建室内空间 213
 - 4.3.3 合成场景 220
- 第5章 卧室效果图 225
 - 5.1 创建家具 225
 - 5.2 创建室内空间 243
 - 5.3 合成效果图 250
- 第6章 初级材质——走廊效果图 259
 - 6.1 材质/贴图概述 259
 - 6.2 材质编辑器结构 260
 - 6.2.1 示例窗口 260
 - 6.2.2 示例窗口控制工具栏 262
 - 6.2.3 材质编辑工具栏 263
 - 6.2.4 参数控制区 265
 - 6.2.5 菜单栏 265
 - 6.3 材质/贴图浏览器 268
 - 6.3.1 材质/贴图浏览器功能 268
 - 6.3.2 材质类型 271
 - 6.3.3 贴图类型 273
 - 6.4 创建走廊效果图 274
 - 6.4.1 室内建模 274
 - 6.4.2 指定材质 283
- 第7章 高级材质——中式客厅 295
 - 7.1 创建家具 295

<<3ds max 6室内外效果图制作>>

- 7.2 创建宫灯 327
- 7.3 创建室内空间 346
- 第8章 大堂效果图 361
 - 8.1 创建室内空间 361
 - 8.2 创建大堂细部 386
 - 8.3 指定材质 396
- 第9章 高级灯光——起居室效果图 406
 - 9.1 高级灯光 406
 - 9.1.1 灯光类型 406
 - 9.1.2 Photometric (光度控制灯) 407
 - 9.1.3 新型全局光照系统 408
 - 9.2 创建室内空间 412
 - 9.3 合成场景效果 432
- 第10章 渲染设置——建筑效果图 444
 - 10.1 建筑建模 444
 - 10.2 合成效果图 457
 - 10.3 渲染输出概述 464
 - 10.3.1 Common Parameters (通用参数) 展卷栏 466
 - 10.3.2 Renderer (渲染器) 选项卡 470
- 第11章 办公室效果图 483
 - 11.1 场景建模 483
 - 11.2 合成效果图 497
- 第12章 中式餐厅效果图 503
 - 12.1 建筑建模 503
 - 12.2 合成效果图 525

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>