

<<无师通>>

图书基本信息

书名：<<无师通>>

13位ISBN编号：9787121081200

10位ISBN编号：7121081202

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：《3ds Max 2009室内外效果图制作》编委会

页数：342

字数：563000

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>

前言

电脑是现在人们工作和生活的重要工具，掌握电脑的使用知识和操作技能已经成为人们工作和生活的重要能力之一。

在当今高效率、快节奏的社会中，电脑初学者都希望能有一本为自己“量身打造”的电脑参考书，帮助自己轻松掌握电脑知识。

我们经过多年潜心研究，不断突破自我，为电脑初学者提供了这套学练结合的精品图书。

可以让电脑初学者在短时间内轻松掌握电脑的各种操作。

此次推出的这套丛书采用“实用的电脑图书+交互式多媒体光盘+电话和网上疑难解答”的模式，通过配套的多媒体光盘完成书中主要内容的讲解，通过电话答疑和网上答疑解决读者在学习过程中遇到的疑难问题。

这是目前读者自学电脑知识的最佳模式。

内容概要

本书详细介绍了3ds Max在三维效果图制作中的应用，全书主要内容包括使用3ds Max 9建模、制作材质、创建摄影机和布置灯光，使用3ds Max内置的渲染器和VRay渲染器渲染场景，使用Photoshop CS3对渲染输出的图像进行后期处理等。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、操作举例丰富。

随书附带的多媒体自学光盘对书中的重点和难点进行了实际演示，可帮助读者更好地理解知识点。

本书定位于从零开始学习室内外效果图制作的初、中级读者，也可作为电脑专修学校和大中专院校师生的参考书籍。

书籍目录

第1章 3ds Max 2009基础知识 1.1 3ds Max概述 1.1.1 3ds Max简介 1.1.2 3ds Max的应用领域 1.1.3 3ds Max 2009的新增功能 1.1.4 3ds Max 2009的启动和退出 1.2 3ds Max 2009的工作界面 1.2.1 认识工作界面 1.2.2 管理工作界面 1.3 3ds Max文件的基本操作 1.3.1 新建文件 1.3.2 保存文件 1.3.3 自动备份文件 1.3.4 打开文件 1.3.5 合并、导出和导入文件 1.4 工作环境的配置 1.4.1 【Preference Settings】对话框 1.4.2 配置路径 1.4.3 单位设置 1.5 效果图制作流程第2章 对象的基本操作 2.1 创建对象 2.1.1 创建造型对象的方法 2.1.2 对象命名以及颜色设置 2.2 选择对象 2.2.1 选择对象的方法 2.2.2 隐藏和冻结对象 2.3 变换对象 2.3.1 移动对象 2.3.2 旋转对象 2.3.3 缩放对象 2.3.4 对象的变换方法 2.3.5 坐标轴和轴心 2.3.6 复制对象 2.3.7 对齐对象 2.3.8 捕捉对象 2.3.9 组合对象第3章 二维图形的创建和编辑 3.1 二维图形的创建 3.1.1 图形在3ds Max中的应用 3.1.2 创建二维图形 3.1.3 图形通用展卷栏 3.2 二维图形的编辑修改 3.2.1 【Edit Spline】修改器命令 3.2.2 【Object】(物体)次对象 3.2.3 【Vertex】(节点)次对象 3.2.4 【Segment】(线段)次对象 3.2.5 【Spline】(样条曲线)次对象第4章 三维模型的创建和编辑 4.1 三维模型 4.1.1 三维基本对象类型 4.1.2 标准几何体的创建 4.1.3 扩展几何体的创建 4.2 修改和编辑模型 4.2.1 从二维图形到三维实体 4.2.2 三维实体的编辑修改第5章 材质的应用 5.1 材质基础知识 5.1.1 材质概述 5.1.2 材质编辑器 5.1.3 材质/贴图浏览器 5.1.4 贴图类型与贴图通道 5.2 典型材质制作实例 5.2.1 制作不锈钢材质 5.2.2 制作木材质 5.2.3 制作大理石材质 5.2.4 制作布艺材质 5.2.5 制作玻璃材质 5.2.6 制作镀金金属材质第6章 摄影机与灯光 6.1 创建摄影机 6.1.1 摄影机类型 6.1.2 目标摄影机 6.1.3 自由摄影机 6.2 摄影机参数 6.2.1 【Parameters】展卷栏 6.2.2 【Depth of Field Parameters】展卷栏第7章 室内主要家具和其他构件的制作第8章 室内主要电器和灯餐的制作 第9章 室外主要建筑环境的制作 第10章 室内效果图制作 第11章 室外效果图制作

章节摘录

效果图的表现都是有针对性和艺术性的，但其制作流程基本一致，首先是创建室内或室外模型，然后根据场景制作材质，其次架设摄影机和布置灯光，最后进行渲染出图和后期处理。

下面就效果图制作流程的各个环节进行详细的介绍。

创建模型 建模是效果图制作过程的第一个步骤，是整个工程的基础。

在创建过程中要注意统一系统单位，而且模型的位置也不能忽视，在创建过程中可通过使用捕捉工具、对齐工具来保证模型位置的准确。

另外，在保证创建的准确性的同时，最好采用由整体到局部的创建方法，即先创建结构，再创建细节物体。

这样做可以最大限度地简化模型的复杂程度，因为过大的场景会影响电脑的运算速度，从而导致工作效率的降低。

制作材质能表现出物体的固有属性，包括颜色、纹理、反光度、透明度、反射与折射等属性。在完成建模后，就将进入材质制作的环节。

编辑推荐

《3ds Max 2009室内外效果图制作（附光盘1张）》定位于从零开始学习室内外效果图制作的初、中级读者，也可作为电脑专修学校和大中专院校师生的参考书籍。

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>