

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4.X效果图制作基础必备>>

13位ISBN编号：9787508411248

10位ISBN编号：7508411242

出版时间：2002-6

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：322

字数：465000

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是功能强大的三维设计软件，越来越多的设计师使用它制作效果图及动画作品。

3DS MAX 4 . X在3DS MAX 3 . 0版本的基础上，又增加了许多新的强大功能。

《3DMAX R3效果图制作基础必备》自推出后，受到广大装潢设计爱好者的欢迎，在市场上一直畅销不衰。

在3DS MAX 4X推出后，许多读者纷纷来电或发邮件希望我们将其内容升级为4X版。

应读者的要求，我们将本书在3 . 0版本的基础上，进行了增补，以适应版本升级后的情况。

本书作者根据多年的教学经验，将3DS MAX中的命令与效果图制作的实用技巧有机地融为一体，使读者不仅能学会操作命令，更能够学到效果图制作的基本技能。

书中的许多范例都是取材于课堂的教学实例，具有很强的可读性，特别适合于初学者参考学习。

读者只要按照书中的步骤一步步操作。

就可以掌握效果图制作的基本技巧，独立制作完成具有一定水准的效果图作品。

本书的全部内容作者的的实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。

书后的光盘收录了本书全部实例的制作线架和完成的效果图。

为了便于读者工作学习，在本书光盘中还收录了许多其他三维线架文件，其中包括家具、灯具、办公用具等。

另外还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，便于读者在效果图制作时调用。

## 书籍目录

## 增版丛书前言

## 本书导读

## 第一章 效果图制作入门知识

- 1.1 计算机操作系统基础知识及常用术语约定
  - 1.1.1 计算机操作系统基础知识
  - 1.1.2 计算机常用术语约定
  - 1.1.3 3DS MAX系统的汉化
- 1.2 3DS MAX 4.X的新增功能和显著特点
  - 1.2.1 3DS MAX 4.X的新增功能和显著特点
  - 1.2.2 常用快捷键
  - 1.2.3 窗口类型
  - 1.2.4 鼠标右键
- 1.3 3DS MAX 4.X系统界面简介
  - 1.3.1 3DS MAX 4.X界面基本布局
  - 1.3.2 视图区
  - 1.3.3 视图控制区
  - 1.3.4 工具栏
  - 1.3.5 捕捉控制区和信息提示区
  - 1.3.6 动画控制区
- 1.4 命令面板及初级三维物体的生成
  - 1.4.1 创建三维物体命令面板
  - 1.4.2 标准三维物体的生成
- 1.5 高级三维物体的生成
- 1.6 【材质编辑器】介绍
- 1.7 文件的格式
- 1.8 制作一张圆桌
- 1.9 建筑装潢效果图制作的一般步骤
- 1.10 本章小结

## 第二章 二维线形的生成

- 2.1 创建二维线形命令面板
- 2.2 绘制直线、折线和曲线
- 2.3 创建其他2D图形——矩形、圆、椭圆等
- 2.4 创建剖面造型
- 2.5 本章小结

## 第三章 二维线形的修改

- 3.1 二维线形的顶点、分段及样条
  - 3.1.1 将多个二维线形合为一体
  - 3.1.2 将一个线形的几部分分开
  - 3.1.3 二维线形的顶点
- 3.2 编辑顶点
- 3.3 编辑分段及样条
- 3.4 创建一个建筑外观墙面
- 3.5 本章小结

## 第四章 三维物体造型的修改

- 4.1 修改器及修改堆栈的基本概念

#### 4.2 介绍几种基本修改命令

##### 4.2.1 弯曲修改

##### 4.2.2 扭曲修改功能

##### 4.2.3 导过修改功能

##### 4.2.4 噪声修改功能

#### 4.3 三维物体的精细修改——编辑网格

##### 4.3.1 将多个物体合为一体

##### 4.3.2 将物体拆分

##### 4.3.3 编辑顶点

#### 4.4 对三维物体的局部修改——制作一个表面折皱的床垫

#### 4.5 NURBS曲面的应用——生成一个床罩

#### 4.6 本章小结

### 第五章 放样物体的产生及造型修改

#### 5.1 放样物体的基本概念及其基本组成要素

#### 5.2 多个截面放样物体的生成——制作装饰立柱

#### 5.3 放样物体截面的修改——制作拉开的窗帘

#### 5.4 制作装饰圆柱

#### 5.5 制作六角凉亭顶

#### 5.6 本章小结

### 第六章 二线线形生成三维物体的方法

#### 6.1 介绍几种修改命令

#### 6.2 【倒角】命令产生三维物体的过程——生成倒角字

#### 6.3 【轮廓倒角】的应用——制作桌腿

#### 6.4 【旋转】命令的功能——制作花瓶

#### 6.5 本章小结

### 第七章 格子及放样命令的应用

#### 7.1 【格子】命令介绍

#### 7.2 格子的应用——生成大铁桥的栏杆

#### 7.3 放样命令的应用——生成桥墩、组合大铁桥

#### 7.4 本章小结

### 第八章 物体材质初探

#### 8.1 材质的基本概念

#### 8.2 创览【材质编辑器】

##### 8.2.1 【材质编辑器】对话框的基本结构

##### 8.2.2 【材质编辑器】对话框工具行中的按钮功能

##### 8.2.3 【材质编辑器】对话框工具列中的按钮功能

##### 8.2.4 【材质编辑器】对话框的参数控制区

##### 8.2.5 【材质/贴图测览】对话框

#### 8.3 介绍贴图基本概念——进行贴图训练

#### 8.4 材质贴图的重复、平移和旋转

#### 8.5 介绍外置式贴图方式——UVW贴图坐标

#### 8.6 制作一个方格大理石材质

#### 8.7 本章小结

### 第九章 几种实用材质的编辑制作

#### 9.1 背景贴图的材质处理

#### 9.2 折射贴图的应用——制作玻璃茶壶

#### 9.3 反射贴图的应用——制作逼真的金属材质

9.4 镜面反射——制作有倒影的地面

9.5 本章小结

## 第十章 透空贴图的应用

10.1 透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光柱效果

10.2 透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光带效果

10.3 漫反射贴图和透空贴图的综合应用

10.4 本章小结

## 第十一章 凹凸及阴影材质的应用

11.1 凹凸贴图的应用——制作凹凸质感的墙面

11.2 场景中灯光及相机的设置

11.3 阴影材质的应用

11.4 相机的修改与透视图场景的匹配

11.5 本章小结

## 第十二章 室内效果图制作（一）

12.1 制作效果图前的预备知识

12.2 制作营业大厅的吊顶和灯

12.3 室内立柱的制作与配置

12.4 柜台及隔板的制作

12.5 墙面和地面的制作与处理

12.6 本章小结

## 第十三章 室内效果自制作（二）

13.1 屏风的制作

13.2 金属柱和链的制作

13.3 大厅各类材质的制作

13.4 灯光及相机的设置

13.5 给场景添加配景

13.6 制作简单的室内侧览动画

13.7 本章小结

## 第十四章 室外效果图制作（一）

14.1 高层大厦外观造型的制作与处理

14.2 大厦底部楼层分隔线的制作

14.3 大厦底层立柱及门面的制作

14.4 本章小结

## 第十五章 室外效果图制作（二）

15.1 给大厦外观主体造型赋材质

15.2 环境衬托

15.3 设置灯光和相机

15.4 本章小结

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>