第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max室内环境效果图表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max室内环境效果图表现>>

13位ISBN编号：9787564023119

10位ISBN编号：7564023112

出版时间：2009-6

出版时间：北京理工大学出版社

作者：刘欣乐，任守刚　主编

页数：142

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Autodesk公司推出的一个基于PC平台、功能强大的三维设计制作软件，是设计行业中使用最为广泛的软件之一，也是世界上应用最广泛的三维建模、动画、渲染软件，广泛应用于室内效果图设计、游戏开发、角色动画、电影电视视觉效果等领域。
现阶段室内外效果图设计软件以3ds Max为主，Photoshop作为辅助软件配合使用。
设计师一般先利用3ds Max建立模型框架，制作并赋予材质，建立灯光、摄像机及设置渲染并输出，然后利用Photoshop进行后期处理，以达到最终效果。
本书将知识点与实例相结合，从最基本的基础知识入手，通过大量的简单实例为初学者做好前期的铺垫，然后循序渐进、由浅入深地讲解制作建筑场景效果图的流程以及要掌握的技术技巧。
主要内容包括：3ds Max基础知识、二维建模、三维建模、环境的创建与渲染、会议室效果图设计、卧室灯光效果图设计、客厅夜景效果图设计。
书中案例设计独特、来源于生活，比例、尺度、造型及色彩等设计元素的融入使表现感更加细致。
为了使广大读者更好、更高效地学习，本书附有素材网站，提供了书中示例的所有场景文件及相应的贴图材质，供读者练习使用。
本教材还赠送材质贴图库和模型库，以及射灯、筒灯、灯带等各类光域网和查看器，方便读者学习和使用。

书籍目录

第1章　3ds Max基础知识　1.1 3ds Max 9系统界面简介　1.2 文件的基本操作　1.3 3ds Max单位的设置　1.4　选择功能　1.5　空间捕捉功能　1.6　对齐功能　1.7　对象的属性　1.8　复制功能第2章　二维建模　2.1　二维图形的创建　2.2　二维图形的修改第3章　三维建模　3.1　创建【挤出】对象　3.2　创建【车削】对象　3.3　创建【放样】对象　3.4　FFD软变形　3.5　编辑多边形　3.6　贴图的坐标第4章　环境的创建与渲染　4.1　摄像机　4.2　灯光　4.3　材质　4.4　渲染　4.5　图像的输出第5章　会议室效果图设计　5.1　会议室框架的制作　5.2　会议室室内家具的制作　5.3　材质制作　5.4　灯光制作　5.5　设置摄像机　5.6　设置渲染　5.7　后期处理第6章　卧室灯光效果图设计　6.1　卧室框架的制作　6.2　卧室室内家具的制作　6.3　合并室内家具　6.4　设置摄像机　6.5　材质制作　6.6　灯光制作　6.7　设置渲染第7章　客厅夜景效果图设计　7.1　客厅框架的制作　7.2　室内家具的制作　7.3　导入模型　7.4　赋予材质　7.5　设置灯光　7.6　设置渲染附录：3ds Max快捷键一览表参考文献

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