

《中文版3ds Max 2015艺术设计实》

图书基本信息

书名：《中文版3ds Max 2015艺术设计实训案例教程》

13位ISBN编号：9787515332093

出版时间：2015-5

作者：李有生,宋可,张晓莉,陈艳,梁富新

页数：300

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《中文版3ds Max 2015艺术设计实》

内容概要

《中文版3ds Max 2015艺术设计实训案例教程》以最新版的3ds Max 2015为写作基础，围绕室内效果图的制作展开介绍，以“理论+实例”的形式对3ds Max 2015的知识、VRay渲染器的知识进行了全面阐述，更加突出强调知识点的实际应用性。书中每张效果图的制作都给出了详细的操作步骤，同时还贯穿了作者在实际工作中得出的实战技巧和经验。正所谓要“授人以渔”，读者不仅可以掌握这款三维建模软件，还能利用它独立完成建筑效果图的创作。

《中文版3ds Max 2015艺术设计实》

作者简介

资深3ds Max实战与培训专家，曾任多个三维辅助设计技术社区资深版主，较注重3ds Max的基础知识，在许多操作功能上有独特见解，并积累了丰富的软件应用与辅助设计实战经验，多年从事三维辅助设计工作，拥有十多年丰富的实践和培训经验，精通软件操作，参与过多部3ds Max畅销书的编著工作。

书籍目录

Part 01 基础知识篇

01 3ds Max 2015 轻松入门

1.1 初识3ds Max 2015

1.1.1 3ds Max 发展简史

1.1.2 3ds Max 应用领域

1.1.3 3ds Max 2015 新增功能

1.2 3ds Max 2015 工作界面

1.3 菜单栏

1.3.1 工具栏

1.3.2 命令面板

1.3.3 视口

1.3.4 提示行和状态行

知识延伸效果图制作流程

上机实训自定义用户界面

课后练习

02 3ds Max 2015 基本操作

2.1 个性化工作界面

2.1.1 视口布局

2.1.2 视口显示模式

2.2 基本操作

2.2.1 文件操作

2.2.2 变换操作

2.2.3 复制操作

2.2.4 捕捉操作

2.2.5 对齐操作

2.2.6 镜像操作

2.2.7 隐藏操作

2.2.8 冻结操作

2.2.9 成组操作

知识延伸巧妙选择操作对象

上机实训自定义绘图环境

课后练习

03 基础建模技术

3.1 创建标准基本体

3.1.1 长方体

3.1.2 圆锥体

3.1.3 球体

3.1.4 几何球体

3.1.5 圆柱体

3.1.6 管状体

3.1.7 圆环

3.1.8 茶壶

3.2 创建扩展基本体

3.2.1 切角长方体

3.2.2 异面体

3.2.3 环形结

3.2.4 球棱柱、C形延伸体、软管

知识延伸平面的创建

上机实训

课后练习

04 高级建模技术

4.1 样条线

4.1.1 线的创建

4.1.2 其他样条线的创建

4.2 Nurbs曲线

4.3 创建复合对象

4.3.1 创建布尔

4.3.2 创建放样对象

4.4 认识修改器

4.4.1 修改器的基本知识

4.4.2 修改器面板的建立

4.4.3 二维图形的常用修改器

4.5 可编辑对象

4.5.1 可编辑样条线

4.5.2 可编辑多边形

4.5.3 可编辑网格

知识延伸FFD 修改器

上机实训

课后练习

05 摄影机技术

5.1 3ds Max 摄影机

5.1.1 认识摄影机

5.1.2 摄影机的类型

5.1.3 摄影机的操作

5.1.4 景深

5.1.5 运动模糊

5.2 VRay摄影机

5.2.1 VRay穹顶摄影机

5.2.2 VRay物理摄影机

知识延伸摄影机跟踪器

上机实训

课后练习

06 材质与贴图

6.1 材质的基础知识

6.1.1 设计材质

6.1.2 材质编辑器

6.1.3 材质的管理

6.2 材质类型

6.2.1 “标准”材质

6.2.2 “建筑”材质

6.2.3 “混合”材质

6.2.4 “合成”材质

6.2.5 “双面”材质

6.2.6 “多维/子对象”材质

6.2.7 “顶/底”材质

6.3 贴图

6.3.1 2D 贴图

6.3.2 3D 贴图

6.3.3 “合成器”贴图

6.3.4 “颜色修改器”贴图

6.3.5 其他贴图

6.4 Vray材质

6.4.1 Vray材质类型

6.4.2 VRay程序贴图

知识延伸设置VRay渲染器

上机实训

课后练习

07 灯光技术

7.1 灯光的种类

7.1.1 标准灯光

7.1.2 光度学灯光

7.2 标准灯光的基本参数

7.2.1 强度、颜色和衰减

7.2.2 排除和包含

7.2.3 阴影参数

7.3 光度学灯光的基本参数

7.3.1 灯光的强度和颜色

7.3.2 光度学灯光的分布方式

7.3.3 光度学灯光的形状

7.4 灯光的阴影

7.4.1 阴影贴图

7.4.2 区域阴影

7.4.3 光线跟踪阴影

7.5 VRay光源系统

7.5.1 VRay灯光

7.5.2 VR- 太阳

7.5.3 VRayIES

7.5.4 VRay阴影

知识延伸室内灯光打法

上机实训

课后练习

08 VRay渲染器的应用

8.1 渲染基础知识

8.1.1 渲染器的类型

8.1.2 渲染器的设置

8.2 VRay渲染器

8.2.1 公用

8.2.2 V-Ray

8.2.3 GI

8.2.4 设置

8.2.5 Render Elements

知识延伸3ds Max 的网络渲染

上机实训

课后练习

Part 02 综合案例篇

09 卧室效果图的制作

9.1 制作流程

9.1.1 创建模型

9.1.2 检测模型并创建摄影机

9.1.3 设置场景材质

9.1.4 设置场景光源

9.1.5 设置渲染参数并渲染

9.2 后期处理

10 客厅效果图的制作

10.1 制作流程

10.1.1 创建三维空间模型

10.1.2 摄影机的创建及测试渲染设置

10.1.3 设置场景材质

10.1.4 创建并设置光源

10.1.5 设置渲染参数并渲染

10.2 后期处理

11 室外建筑效果图的制作

11.1 制作流程

11.1.1 创建三维空间模型

11.1.2 场景光源设置

11.1.3 创建并赋予材质

11.1.4 设置渲染参数并渲染

11.2 后期处理

12 园林景观效果图的制作

12.1 制作流程

12.1.1 创建三维空间模型

12.1.2 场景光源设置

12.1.3 创建并赋予材质

12.1.4 合并成品模型

12.1.5 设置渲染参数并渲染

12.2 后期处理

精彩短评

1、书全彩印刷，每步讲解配有图片，方便理解，十分不错的教程

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：www.tushu000.com