

图书基本信息

书名：<<3ds max 7建筑设计效果图表现手记>>

13位ISBN编号：9787113067939

10位ISBN编号：711306793X

出版时间：2006-1

出版时间：第1版 (2006年1月1日)

作者：王晓敏

页数：253

字数：361000

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

本书从实际应用角度出发,系统地介绍了3ds max 7软件在建筑效果图表现制作过程中的绘制功能。书中内容详实、注重将理论与实际操作相结合,让读者在学习软件知识的同时,通过实战作图迅速提高3ds max软件的应用水平。

本书共分为4个部分12章。

其中第1部分重点介绍如何开始一个新项目。

第2部分从第3章开始至第6章结束,介绍了简单建模、复杂建模和场景管理的知识。

第3部分从第7章开始到第11章结束,介绍了效果图制作过程中最为关键的材质、灯光和渲染方面的知识。

第4部分针对效果图制作的不同应用领域介绍了后期处理的知识。

随书附赠2张光盘,分别为书中实例操作过程的视频演示教程、素材文件和完成作品的源文件,供读者学习和参考使用。

本书可供效果图制作专业技术人员做参考用书,或高校师生及三维设计爱好者做自学教程。

书籍目录

第1部分 如何开始一个新项目 第1章 信息的收集和沟通 1.1 相关信息的收集 1.2 信息的整理 1.3 信息对实际工作的指导意义 1.4 使用建筑专业术语, 增强信任感 第2章 建模前的准备工作 2.1 合理取舍AutoCAD文件中的信息 2.2 AutoCAD和3ds max接口的优化 2.3 定制自己的3ds max快捷菜单 2.4 设置3ds max的单位捕捉并保存为masstart文件 2.5 小教程: AutoCAD 2000的虚拟打印(制作彩色平面效果图) 第2部分 建模 第3章 分析参考平面, 选择建模方法 3.1 对导入的二维平面进行对位 3.2 选择建模方法 第4章 简单模型的建立 4.1 二维截面挤压成形 4.2 用bevel profile制作线脚 4.3 用divide和lattice制作玻璃幕墙的分割 4.4 用Loft和lattice制作网架 4.5 屋脊线的制作技巧 4.6 Smooth的作用 4.7 使用Helpers物体 第5章 复杂模型的建立 5.1 膜索结构曲面模型的建立 5.2 复杂屋顶曲面模型的建立 5.3 复杂地形的建立 第6章 场景的管理 6.1 单个文件的管理 6.2 多个场景的管理 6.3 建模流程结束前的收尾工作 第3部分 材质、灯光与渲染 第7章 材质的设置 7.1 贴图及贴图修改器的运用 7.2 几种常用材质 第8章 渲染的基础美术知识 第9章 Scanline渲染器 第10章 GI渲染器的使用 第11章 最终渲染的输出设置 第4部分 后期处理 第12章 后期制作

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>