

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建筑效果图实践教学>>

13位ISBN编号：9787302111504

10位ISBN编号：7302111502

出版时间：2005-6

出版时间：第1版(2005年6月1日)

作者：丛书编委会

页数：293

字数：436000

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>

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

内容概要

本书由重点高校的优秀老师编写完成，涵盖了多年的教学经验和社会实践经验，对3ds max 6的使用方法 & 功能进行了详尽的讲解，内容上主要侧重于室内外装饰效果图的实际制作。

本书通过一系列实践环节，指导读者快速掌握效果图制作的基础知识、实用技能和相关的操作技巧。

本书运用许多实例逐层分析讲解，并可结合实例上机实践。

书中首先概括介绍了3ds max的系统知识和学习要点，然后重点讲解了3ds max在制作效果图时的二维、三维建模操作，灯光设置与技巧，材质的运用及效果图的渲染和高级渲染，最后还介绍了效果图制作中与其他软件协同工作的技能。

本书十分适合即将走向工作岗位的各级各类学校学生学习，既可作为高等学校和职业学院相关专业的教材，也可以作为电脑爱好者的自学读物。

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

书籍目录

| | | | | | | | |
|--------------------|------------------------------|------------------------------|--------------------------|-------------------|-------------------------|---|--------------------|
| 第1章 3ds max效果图基础 1 | 1.1 实践目标 | 1.2 实践内容 | 1.2.1 3ds max软件概述 | 1.2.2 3ds max运行系统 | 1.2.3 3ds max的工作界面 | 1.2.4 3ds max的基本操作 | 1.2.5 修改堆栈的基本概念 |
| 1.3 实践指导 | 1.4 实践问答 | 1.5 工作指导 | 1.6 实践巩固 | 第2章 3ds max的二维建模 | 2.1 实践目标 | 2.2 实践内容 | 2.2.1 二维建模操作面板的介绍 |
| 2.2.2 二维建模的流程系统图 | 2.2.3 二维建模--Spline (样条曲线)的绘制 | 2.2.4 二维建模--Spline (样条曲线)的修改 | 2.2.5 二维建模的放样 | 2.2.6 二维建模的布尔运算 | 2.2.7 二维建模放样的修改 | 2.3 实践指导 | 2.3.1 细颈花瓶放样线的编辑 |
| 2.3.2 汉代瓦当图案的建立 | 2.3.3 制作罗马柱 | 2.3.4 石膏装饰线条的放样 | 2.4 实践问答 | 2.5 工作指导 | 2.6 实践巩固 | 第3章 3ds max的三维建模 | 3.1 实践目标 |
| 3.2 实践内容 | 3.2.1 三维建模操作面板的介绍 | 3.2.2 三维建模的流程系统图 | 3.2.3 标准几何体模型的创建 | 3.2.4 三维建模的布尔运算 | 3.2.5 三维建模的对象次物级修改 | 3.2.6 三维建模的常用修改工具 | 3.2.7 三维模型的优化 |
| 3.3 实践指导 | 3.3.1 吊灯的几何建模 | 3.3.2 水龙头的放样建模 | 3.3.3 大班台的放样建模 | 3.3.4 沙发椅的建模 | 3.4 实践问答 | 3.5 工作指导 | 3.5.1 三维建模的技巧 |
| 3.5.2 三维建模的注意事项 | 3.6 实践巩固 | 第4章 3ds max的光照设计 | 4.1 实践目标 | 4.2 实践内容 | 4.2.1 3ds max 灯光设置的界面介绍 | 4.2.2 光照的种类及运用 | 4.2.3 场景中灯光的创建设置方法 |
| 4.2.4 灯光参数的调节 | 4.2.5 灯光阴影的参数调节 | 4.2.6 场景灯光的基本要素 | 4.2.7 3ds max灯光布置关系原理及方法 | 4.3 实践指导 | 4.3.1 一组静物道具的布光设计 | 4.3.2 室外效果图布光设计 | 4.4 实践问答 |
| 4.5 工作指导 | 4.6 实践巩固 | 第5章 材质及贴图坐标的编辑使用 | 5.1 实践目标 | 5.2 实践内容 | 5.2.1 基本概念 | 5.2.2 Material Editor (材质编辑器) 工具面板的基本操作 | |
| 第6章 3ds max摄像机与构图 | 第7章 渲染与渲染输出 | 第8章 文件的输出与输入 | 附录 自测题参考答案 | | | | |

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>