

图书基本信息

书名：<<新编3ds max 6建筑效果图应用技能培训教程>>

13位ISBN编号：9787502762605

10位ISBN编号：7502762604

出版时间：2005-4-1

出版时间：海洋出版社

作者：唐静,王巨

页数：315

字数：460000

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

本书是专为想在短期内通过自学或学校、培训班培训掌握室内外建筑效果图制作的方法和技巧的速成教材。

作者从教学与自学的易学性、实用性出发，边讲基础知识边教实际操作，用即学即用的教学方式全面教授中文汉化版3ds max 6软件的基础实际应用。

本书内容：以教会建筑室内外效果图制图员绘图技能为目的，从零起步，依由浅入深的顺序和通常室内外效果图制作顺序精心设置16章，分别介绍了3ds max 6软件界面、室内外效果图制作流程等软件基本工作原理与基础知识、创建和修改三维几何体的命令与操作、贴图与材质的应用、场景中灯光和摄像机的设置、场景环境设置和场景渲染操作、使用Photoshop进行效果图后期处理所需的Photoshop软件技能与常用效果图后期处理方法与技巧，全书共包含“动手操作”项目87个，并以综合实例演示室内外效果图及室外建筑效果动画的制作过程。

读者学会本书可完成显示器、电脑桌、可乐罐、菜刀、玻璃杯等三维实体的建模、材质、灯光、渲染操作技能，并初步掌握客厅和室外建筑效果图、建筑外景漫游动画等实际制图项目全程制作技能。

本书特点：（1）内容精练、实用、丰富、系统、循序渐进，图文并茂，操作步骤详细；（2）理论与实践紧密结合，在讲解3ds max 6软件用法的同时紧扣室内外效果图制作所需工作技能，全面、详细地讲解并演示操作方法；（3）重点突出，着重讲解室内外效果图制作员必须掌握的基本知识和操作技能；（4）每章后都备有习题，书后附答案，边讲边练，讲练结合，方便教学和自学，使学生轻松上手。

适用范围：本书是室内外效果图制作的就业培训教材，广大建筑效果图制图员实用的自学指导书，职业院校室内装潢设计专业基础教材。

书籍目录

第1章 3ds max 6快速入门 1.1 3ds max 6概述 1.1.1 认识3ds max 6 1.1.2 3ds max 6与室内及建筑效果图
1.2 启动与退出3ds max 6 1.2.1 3ds max 6的启动 1.2.2 3ds max 6的退出 1.3 3ds max 6的工作界面 1.3.1
菜单栏 1.3.2 主工具栏 1.3.3 额外工具栏 1.3.4 浮动工具栏 1.3.5 命令面板 1.3.6 视图工具栏 1.3.7
时间控制条 1.3.8 状态栏 1.3.9 动画设置区 1.3.10 视图控制区 1.4 自定义工作界面 1.4.1 自定义界
面布局 1.4.2 自定义快捷键 1.4.3 自定义界面颜色 1.5 3ds max 6的新功能 1.5.1 套索选择工具 1.5.2
移动、旋转、缩放模框的变换 1.5.3 新的建模特征 1.5.4 新的材质类型 1.5.5 层 1.5.6 新增灯光类
型 1.5.7 新增渲染类型 1.6 3ds max 6制作效果图的流程 1.6.1 三维建模 1.6.2 场景设置和渲染 1.6.3
效果图后期处理 1.6.4 上机体验——制作电脑显示器 1.7 如何获取设计素材 1.8 怎样学好3ds max 6
1.9 小结 1.10 思考与练习 第2章 3ds max基础知识 2.1 管理图形文件 2.1.1 新建、重置文件 2.1.2 合并
文件 2.1.3 暂存与取回文件 2.2 设置视图工作区与单位 2.2.1 设置视图工作区 2.2.2 设置单位 2.3 选
择物体 2.3.1 按名称选择物体 2.3.2 按材质选择物体 2.4 键盘输入控制精度 2.4.1 键盘输入控制移
动精度 2.4.2 键盘输入控制旋转精度 2.4.3 键盘输入控制缩放精度 2.5 复制与捕捉 2.5.1 复制的类型
区别 2.5.2 捕捉的类型 2.6 小结 2.7 思考与练习 第3章 创建三维几何体模型 3.1 创建标准几何体
3.1.1 创建长方体 3.1.2 修改长方体参数及颜色 3.1.3 创建圆柱体 3.1.4 创建其他标准几何体 3.2 创建
扩展几何体 3.3 上机实战——制作电脑桌模型 3.3.1 制作目标 3.3.2 制作分析 3.3.3 制作过程 3.4 小
结 3.5 思考与练习 第4章 通过二维线条创建三维模型 4.1 创建二维曲线 4.1.1 创建曲线和矩形 4.1.2
改变曲线的特征 4.1.3 创建其他三维曲线 4.1.4 创建复合图形 4.1.5 NUBRS曲线 4.2 二维曲线的修改
命令 4.2.1 “编辑曲线”命令 4.2.2 “旋转”命令 4.2.3 “拉伸”命令 4.2.4 “倒角”命令 4.2.5
“轮廓倒角”命令 4.3 上机实战——制作可乐罐模型 4.3.1 制作目标 4.3.2 制作分析 4.3.3 制作过程
4.4 小结 4.5 思考与练习 第5章 三维模型修改命令与方法 5.1 “编辑网格”命令 5.1.1 基本编辑方法
5.1.2 编辑“顶点”次物体 5.1.3 编辑“边”次物体 5.1.4 编辑“面”次物体 5.2 “自由变形”命令
5.2.1 自由变形的类型 5.2.2 自由变形的应用 5.3 其他常用的形状修改命令 5.3.1 “弯曲”命令的应
用 5.3.2 “锥化”命令的应用 5.3.3 “噪波”命令的应用 5.3.4 “结构线框”命令的应用 5.4 小结
5.5 思考与练习 第6章 复合物体的应用(一) 6.1 复合物体概述 6.1.1 什么是复合物体 6.1.2 复合物
体的类型 6.2 “包裹”的应用 6.3 “连接”的应用 6.4 “布尔运算”的应用 6.4.1 “布尔运算”的概
念 6.4.2 创建及修改布尔运算物体 6.4.3 布尔运算物体B的拷贝方式 6.4.4 在执行“布尔运算”命
令时应注意的问题 6.5 小结 6.6 思考与练习 第7章 复合物体的应用(二) 7.1 “形体合并”的应用 7.2
“放样”的基础知识 7.2.1 “放样”的概念 7.2.2 单截面放样 7.2.3 多截面放样 7.2.4 放样路径的
编辑 7.2.5 放样截面的编辑 7.3 放样生成物体的变形操作 7.3.1 缩放变形 7.3.2 扭曲变形 7.3.3 倾斜
变形 7.3.4 倒角变形 7.3.5 拟合变形 7.4 上机实战——拟合鼠标 7.4.1 制作目标 7.4.2 制作分析
7.4.3 制作过程 7.5 小结 7.6 思考与练习 第8章 应用材质 8.1 材质编辑器 8.1.1 材质编辑器界面 8.1.2
工具行和工具列 8.2 着色类型 8.2.1 多层高光 8.2.2 多面与反射 8.2.3 各向异性第9章 应用贴
图 第10章 材质的高级应用 第11章 灯光和摄像机 第12章 环境控制和渲染 第13章 Photoshop后期处理
第14章 综合实例——制作室内效果图“客厅” 第15章 综合实例——制作建筑效果图“别墅小区”
第16章 动画制作 附录 中英文菜单对照表 部分习题参考答案

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>