

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑效果图制作零点飞跃>>

13位ISBN编号：9787508423760

10位ISBN编号：7508423763

出版时间：2004-10-1

出版时间：水利水电出版社

作者：徐力

页数：302

字数：450000

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

本书分为图书文字和图书多媒体光盘两部分，内容相辅相成。

每章分命令篇和实例篇两部分，写作内容紧扣题目写作要求，并且实例篇的学习内容全部刻录在本书配带的多媒体光盘中。

另外，光盘中还保存了书中所有制作范例的线架、调用线架、贴图文件、渲染图片以及后期处理等制作效果，读者在学习过程中可以随时调用。

编写本书时使用了中英文对照界面，使读者学习起来更加轻松。

另外，在写作时全部实例与命令紧密结合，并有极强的实用性，便于读者在掌握命令的基础上，循序渐进地学习实例。

对于图形的标注，有明确的辅助箭头标注，使整修图形看起来清晰、明了。

在范例制作过程中遇到需要特别注意或难以掌握且容易出错的地方，书中会以醒目的标志及时加以提醒。

在写作过程中力求操作步骤的详尽，避免出现大的漏步和跳步。

在内容和版式上做到通俗易懂、图文并茂。

因而学完本书后，完全可对3ds mas 6系统有一个比较全面的了解。

本书主要针对初级读者编写，可作为高等院校相关专业师生教学、自学参考书，也可以作为想涉足于建筑领域的设计人员的自学指导书。

书籍目录

丛书前言本书导读第一章 建筑效果图制作基本知识 1.1 如何学好3ds mas 1.2 3ds mas的工作流程 1.3 制作效果图必备的基础知识 1.4 初始3ds mas的工作界面 1.5 建筑效果图制作流程 1.6 常用术语约定 1.7 本章小结第二章 三维物体的建模 2.1 命令篇 2.2 实例篇 2.3 本章小结第三章 三维物体的修改 3.1 命令篇 3.2 实例篇 3.3 本章小结第四章 二维线形的创建及修改 4.1 命令篇 4.2 实例篇 4.3 本章小结第五章 将二维线形转换为三维物体 5.1 命令篇 5.2 实例篇 5.3 本章小结第六章 材质 6.1 命令篇 6.2 实例篇 6.3 本章小结第七章 相机与灯光第八章 综合实例——休闲别墅的制作 第九章 办公楼的制作

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>