

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑效果图制作职场操练>>

13位ISBN编号：9787508436500

10位ISBN编号：7508436504

出版时间：2006-4

出版时间：中国水利水电

作者：高志清

页数：376

字数：599000

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

3ds max因其强大的三维建模、优秀的动画制作、快捷高品质的渲染功能和友好的用户界面，成为当今在各行各业使用较为广泛的三维制作软件。

特别是在建筑行业，一直深受建筑设计师和室内外装潢设计师的青睐。

本书从知识讲解出发，然后分三个层次，通过实例引导读者熟悉3ds max的操作。

这三个层次分别是：“教你入门”——实例简单、易懂，制图步骤详细；“基础提高”——实例难度较高，只有制作流程及重点步骤提示；“课外实践”——动手制作，只有制作流程。

通过这三个阶段难易程度的递增，引导读者逐步掌握理论知识。

同时，实例制作过程不仅在书中有详细介绍，在随书多媒体光盘中也有“基础提高”和“课外实践”的动态教学演示，使读者的学习过程轻松愉悦，相信读者从中会学到许多制作室外效果图的技巧和方法。

本书适合初级读者，适用于3ds max软件爱好者，也可作为高等院校相关专业师生的辅导教材。

本书所讲述的内容“全”而且“精”，比较实用，可使读者从室外建筑效果图的角度涉入3ds max软件，并不断学习和深入，从而精通该软件。

书籍目录

丛书前言本书导读第一章 制作建筑效果图的基础知识 1.1 制作效果图必备的基础知识 1.2 平面图的图示内容及识读 1.3 建筑效果图的制作要点 1.4 室外建筑效果图制作流程 1.5 本章小结第二章 3ds max 8.0的工作环境 2.1 3ds max 8.0的特点 2.2 安装3ds.max 8.0的软硬件要求 2.3 3ds max 8.0的启动与退出 2.4 3ds max 8.0的汉化方法 2.5 3ds max 8.0的操作界面 2.6 3ds max 8.0常用工具的使用 2.7 如何精确建模 2.8 如何精简建筑模型的面片数量 2.9 建筑效果图后期处理技巧 2.10 本章小结第三章 三维对象的创建 3.1 创建命令面板 3.2 创建标准几何体 3.3 创建扩展几何体 3.4 建筑扩展——墙 3.5 楼梯——L型楼梯 3.6 门——枢轴式 3.7 窗户——遮篷式 3.8 职场操练 3.9 本章小结第四章 二维线形的绘制及编辑 4.1 二维线形在3ds max中的用途 4.2 二维线形的创建 4.3 二维线形的修改 4.4 职场操练 4.5 本章小结第五章 三维物体常用修改命令 5.1 【Extrude】(拉伸) / 【Edit Mesh】(编辑网格)命令 5.2 职场操练(一) 5.3 【Bevel】(斜切) / 【BevelProfile】(斜切轮廓)命令 5.4 职场操练(二) 5.5 【Laper】(锥化) / 【Lattice】(线框)命令 5.6 职场操练(三) 5.7 【Bend】(弯曲) / 【Twist】(扭曲)命令 5.8 职场操练(四) 5.9 【Lathe】(旋转)命令 5.10 职场操练(五) 5.11 本章小结第六章 模拟材质的基础知识 6.1 初识材质编辑器 6.2 材质编辑器固定界面的介绍 6.3 材质编辑器活动界面的介绍 6.4 为场景添加背景 6.5 本章小结第七章 模拟逼真的质感 7.1 逼真的贴图 7.2 贴图类型 7.3 常用材质类型 7.4 贴图坐标 7.5 编辑材质、保存材质和获取材质 7.6 本章小结第八章 表现质感综合实例 8.1 教你入门——室外材质的几种调配 8.2 基础提高——【Matte / Shadow】(不可见 / 投影)材质 8.3 课外实践——【Mask】(蒙板)材质 8.4 本章小结第九章 建筑效果图的摄像机与灯光 9.1 摄像机的介绍 9.2 灯光知识的介绍 9.3 运用灯光工具制作灯光特效 9.4 【Skylight】(天光) 9.5 【Light Tracer】(光线跟踪) 9.6 使用天光模拟环境 9.7 材质与灯光的基础知识 9.8 3ds max布光原则及注意点 9.9 本章小结第十章 高层效果图的制作 10.1 高层效果图的制作思路和流程 10.2 高层效果图模型的制作 10.3 高层效果图材质的调配 10.4 高层效果图摄像机与灯光的设置 10.5 渲染输出 10.6 后期处理 10.7 本章小结第十一章 效果图的打印与输出 11.1 3ds max中渲染输出时选什么格式最好 11.2 图像尺寸和分辨率的调整 11.3 打印设置与输出 11.4 如何掌握效果图的渲染和打印输出尺寸 11.5 本章小结第十二章 3ds max常见问题及解答 12.1 基本界面操作问题及解答 12.2 基础建模操作问题及解答 12.3 灯光材质常见问题及解答 12.4 渲染输出常见问题及解答

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>