

<<跟我学3DS MAX建筑效果图及>>

图书基本信息

书名：<<跟我学3DS MAX建筑效果图及浏览动画>>

13位ISBN编号：9787508419824

10位ISBN编号：7508419820

出版时间：2004-1-1

出版时间：第1版(2004年1月1日)

作者：科大工作室

页数：320

字数：476000

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>

<<跟我学3DS MAX建筑效果图及>>

内容概要

本书系统地讲述了3DS MAX 6制作室外效果图的基本命令和技法，采用文字讲述与多媒体光盘演示紧密结合的方式，详细地讲解了室外效果图制作各个流程环节的要领和操作技法。

本书解说详尽，光盘演示直观生动，非常适合想进入室外建筑设计领域的初学者学习，对有一定基础的建筑设计人员也有较高的参考价值。

本书对每个范例的制作都下了很大功夫，使本书中讲述的每个范例的制作步骤达到最优化（没有多余的操作步骤）。

这主要表现在：能用两步完成的制作，绝不使用第三步；制作中选用的参数达到最优组合，尽量使制作的结果达到无可挑剔的程度。

如果读者不使用这套最优参数组合，效果只会更坏，而不会有所改进，使读者真正感受到精品图书的风范。

本书从实际工作中的应用范例入手，将3DS MAX中的命令与室外效果图制作的操作技巧、创意理念有机地融为一体，书中不仅讲述了命令、概念部分，还详细介绍了范例的制作过程，并在随书光盘中配有动态教学演示。

范例经典、制作步骤详尽易懂，具有很强的可读性，不仅适合于读者自学，也非常适合作为各类电脑培训班学习效果图制作的辅助教材。

书籍目录

丛书前言本书导读第一章 3DS MAX 6基本知识 1.1 3DS MAX的应用领域 1.2 3DS MAX的发展方向 1.3 3DS MAX对系统配置的要求 1.4 3DS MAX 6新增功能 1.5 本章小结 1.6 本章练习第二章 3DS MAX 6建模基础 2.1 熟悉3DS MAX 6系统 2.2 3DS MAX 6的系统设置 2.3 导入模型文件 2.4 本章小结 2.5 本章练习第三章 3DS MAX 6常用建模方法 3.1 三维建模的概念与实例 3.2 二维建模的概念与实例 3.3 NURBS建模的概念与实例 3.4 修改建模 3.5 放样建模的概念与实例 3.6 布尔运算建模的概念与实例 3.7 本章小结 3.8 本章练习第四章 材质编辑的概念与应用 4.1 材质综述 4.2 熟悉材质编辑器 4.3 调配材质 4.4 本章小结 4.5 本章练习第五章 灯光和相机的设置与应用 5.1 灯光的基本知识 5.2 3DS MAX灯光与自然光的区别 5.3 灯光的类型及应用 5.4 影响灯光的因素及各因素相互间的关系 5.5 相机的设置 5.6 本章小结 5.7 本章练习第六章 渲染输出图像 6.1 图形文件格式的种类 6.2 图形文件的质量 6.3 3DS MAX 6渲染系统设置 6.4 本章小结 6.5 本章练习第七章 Photoshop后期处理 7.1 Photoshop基本知识 7.2 Photoshop 7.0的基本操作 7.3 本章小结 7.4 本章练习第八章 高层建筑的设计制作 8.1 高层建筑的基础知识 8.2 制作高层外墙 8.3 制作高层楼顶 8.4 制作高层窗户 8.5 整幢楼的整合 8.6 为场景设置相机和灯光 8.7 运用Photoshop进行后期处理 8.8 本章小结 8.9 本章练习第九章 住宅建筑的设计制作 9.1 住宅建筑的基础知识 9.2 制作住宅建筑的楼体 9.3 制作住宅建筑的屋顶 9.4 制作住宅建筑的窗户和阳台 9.5 整幢建筑的整合 9.6 为场景设置相机和灯光 9.7 运用Photoshop进行后期处理 9.8 本章小结 9.9 本章练习第十章 设置动画浏览 10.1 本章所用命令讲解 10.2 住宅动画浏览 10.3 高层动画浏览 10.4 本章小结 10.5 本章练习

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>