

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX建筑与装饰设计(附CD)>>

13位ISBN编号：9787900622983

10位ISBN编号：7900622985

出版时间：2000-4

出版时间：清华大学出版社

作者：张璐 黄振宇

页数：249

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>

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

内容概要

3D Studio MAX是由KINETIX公司开发的动画制作软件，它以强大的三维图像功能，引导读者进入三维设计的世界。

本书语言生动流畅，内容由浅入深，通过8个图文并茂的典型商业项目设计的实例，使读者熟悉日常的技术运用，并掌握建模、渲染、动画、游戏开发及制作高质量材质的各种途径。

本书所提供的实例均为实用的商业设计，不仅具有很强的可操作性，还能带给读者正规的商业设计思想，是一本不可多得的专业书籍。

本书主要面对3DS MAX三维图像的中、高级设计者，也适合初学者学习使用。

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

书籍目录

第1章3DS MAX工作界面简介

- 1.1 3D Studio MAX菜单栏
 - 1.1.1 File (文件) 菜单
 - 1.1.2 Edit (编辑) 菜单
 - 1.1.3 Tools (工具) 菜单
 - 1.1.4 Group (群组) 菜单
 - 1.1.5 View (查看) 菜单
 - 1.1.6 Rendering (渲染) 菜单
 - 1.1.7 Track View (轨迹视图)
 - 1.1.8 Help帮助) 菜单
- 1.2 3D Studio MAX工具栏介绍
- 1.3 3D Studio MAX命令面板介绍
 - 1.3.1 Create面板 .
 - 1.3.2 MOdify面板 .
 - 1.3.3 Hierarchy面板
 - 1.3.4 Motion面板
 - 1.3.5 Display面板
 - 1.3.6 Utility面板

第2章Mar boro烟盒模型的制作 基本建模与材质应用

- 2.1 创建烟盒前的工作
- 2.2 创建烟盒
- 2.3 为烟盒建立多重材质
 - 2.3.1 第1号材质的编辑
 - 2.3.2 第2号材质的编辑
 - 2.3.3 将多重材质赋予物体 .
- 2.4 烟盒盖的制作
- 2.5 衬纸的制作
- 2.6 烟卷的制作
 - 2.6.1 材质贴图的概念及应用
 - 2.6.2 复制的概念

第3章意化妆用品模型的制作

- 3.1 创建香水瓶
 - 3.1.1 瓶身的制作
 - 3.1.2 瓶盖的制作
- 3.2 耳环与钻戒的制作
 - 3.2.1 制作耳环
 - 3.2.2 制作戒指
 - 3.2.3 钻石的制作
- 3.3 制作水波纹
- 3.4 金属质感材质的制作 为耳环、戒指创建材质
- 3.5 水纹质感的制作
- 3.6 钻石质感的制作
- 3.7 给瓶盖赋予材质
 - 3.7.1 制作瓶盖材质
 - 3.7.2 将多重材质赋予瓶盖

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

- 3.8瓶身材质的制作
 - 3.8.1制作瓶身材质
 - 3.8.2为香水瓶贴上名牌标签
 - 3.8.3调整标签贴在香水瓶上
- 3.9小结
 - 3.9.1贴图图像格式
 - 3.9.2贴图坐标系统
 - 3.9.3两种特殊的贴图材质
- 第4章自然山水的制作 真实材质与雾化效果
 - 4.1沙滩的制作
 - 4.2设置摄像机
 - 4.3设置灯光
 - 4.4赋予沙地材质
 - 4.4.1编辑1号材质
 - 4.4.2编辑2号材质
 - 4.5雪山的制作
 - 4.5.1雪山模型的制作
 - 4.5.2雪山材质制作
 - 4.6为山脉增加背景
 - 4.7制作静水河流
 - 4.8环境气氛的营造
- 第5章用粒子效果制作喷泉
 - 5.1制作主喷泉
 - 5.1.1用粒子系统创建主喷泉
 - 5.1.2设置动画时间参数
 - 5.1.3用粒子系统制作喷泉束顶
 - 5.2副喷泉的制作
 - 5.2.1制作副喷泉模型
 - 5.2.2阵列出一圈副喷泉
 - 5.3喷水管的制作
 - 5.4给喷泉加彩灯
 - 5.4.1建立彩灯模型
 - 5.4.2为彩灯加上发光材质
 - 5.4.3阵列出两组灯光
 - 5.5水雾的制作
 - 5.6创建摄像机
 - 5.7添加 Video Post视频后期效果
 - 5.7.1改变物体 Channel(通道) 数值
 - 5.7.2添加 Video Post视频后期效果
- 第6章简单别墅的制作
 - 6.1地平面的制作
 - 6.2建筑地坪的制作
 - 6.2.1建筑地坪模块的制作
 - 6.2.2给建筑地坪平台边缘作贴面
 - 6.3墙面的制作
 - 6.4窗户的制作
 - 6.4.1窗户模块的制作

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

- 6.4.2 窗户材质的制作
- 6.5 为窗户加玻璃
- 6.6 门脸的制作
- 6.7 门柱的制作
- 6.8 阶梯和路面的制作
- 6.9 欧式房檐的制作
- 6.10 第二层墙面的制作
 - 6.10.1 第二层墙柱的建模与贴图
 - 6.10.2 修改第二层墙面的贴图坐标
 - 6.10.3 屋檐和圈梁的制作
 - 6.10.4 玻璃幕墙的制作
- 6.11 房顶的制作
 - 6.11.1 房檐檐口的制作
 - 6.11.2 坡屋顶的制作
- 6.12 为最终效果赋上大空贴图
- 6.13 小结
- 第7章 公园鸟瞰 大制作中的小窍门
 - 7.1 地平面的制作
 - 7.2 建立相机
 - 7.3 园路的制作
 - 7.3.1 制作一条园路
 - 7.3.2 制作一条园路与Line01相交
 - 7.3.3 将两条环路合并
 - 7.4 给园路加上路牙
 - 7.5 阳光系统的模拟
 - 7.6 放射状铺装圆广场的制作
 - 7.7 木亭的制作
 - 7.7.1 木亭模块的制作
 - 7.7.2 木亭材质的制作
 - 7.8 跌水墙的制作
 - 7.8.1 跌水墙模块的制作
 - 7.8.2 跌水墙材质的制作
 - 7.9 四角方亭的制作
 - 7.9.1 四角方亭模块的制作
 - 7.9.2 赋予亭盖材质
 - 7.10 制作镜面反射的贴图
 - 7.11 为公园配景
 - 7.12 小结
- 第8章 森林公园大门的制作
 - 8.1 制作前的工作
 - 8.2 场景准备
 - 8.2.1 制作前的工作
 - 8.2.2 设置安全框
 - 8.3 实体建模及材质制作
 - 8.3.1 建筑地坪的制作
 - 8.3.2 建立山墙
 - 8.3.3 建立窗户

<<3D Studio MAX建筑与装饰设>>

- 8.3.4柱与柱基的制作
- 8.3.5屋顶的制作
- 8.3.6仿、绸子和花牙的制作
- 8.4大门的制作
 - 8.4.1门面的制作
 - 8.4.2抱鼓石的制作
 - 8.4.3在门上刻字
- 8.5广场砖地面的制作
- 8.6阳光设置
 - 8.6.1创建阳光系统
 - 8.6.2设定场景的地理位置
 - 8.6.3设定日期和时间
 - 8.6.4设定阳光颜色
 - 8.6.5调整阳光系统
 - 8.6.6渲染阳光和阴影
- 8.7生成摄像机摇移动画
 - 8.7.1放置摄像机
 - 8.7.2设定动画长度
 - 8.7.3制作摄像机摇移动画
 - 8.7.4渲染场景
- 8.8小结

第9章面具怪客 NURBS造型基础

- 9.1什么是NURBS
- 9.2 NURBS核心概念
 - 9.2.1 NURBS的子对象：点、曲线和表面
 - 9.2.2依赖性与独立性
 - 9.2.3表面规则
 - 9.2.4表面对象的渲染
- 9.3基本的NURBS造型方法
- 9.4头部造型的制作
 - 9.4.1阶段1：生成主要的表面对象
 - 9.4.2阶段2：添加大部分细节
 - 9.4.3阶段3：将模型分成各细节的表面
 - 9.4.4阶段4：精细地刻划鼻子
 - 9.4.5阶段5：刻划眼睛的细节
 - 9.4.6阶段6：深层刻画面具怪客的眼睛
 - 9.4.7阶段7：完成镶嵌

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>