

<<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>