第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R3效果图制作基础>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R3效果图制作基础必备>>

13位ISBN编号：9787980044477

10位ISBN编号：7980044479

出版时间：2000-09

出版时间：中国水利水电出版社

作者：科大工作室

页数：328

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R3效果图制作基础>>

内容概要

随着建筑装演行业的蓬勃发展和个人电脑的广泛普及，许多人产生了用电脑设计制作效果图的愿望。但如何在较短的时间内掌握 3DS MAX R3，使之成为得心应手的创作工具，成为许多初学者最大的心愿。

3DS MAX R3是美国 Autodesk公司的子公司 Kinetix推出的新一代三维设计软件系统，它在 3DS MAX 2．5版本的基础上，增加了许多新的强大功能，使人们用它制作效果图更加方便，因而深受广大建筑装演设计人员青睐。

本书作者根据多年的教学经验，将 3DS MAX中的命令与效果图制作的实用技巧有机地融为一体，使读者不仅能学会操作命令，更能够学到效果图制作的基本技能。
书中的许多范例都是取材于课堂的教学实例，具有很强的可读性，特别适合于初学者参考学习。
读者只要对本书中的实例按照书中的步骤一步步操作，就可以掌握效果图制作的基本技巧，独立制作完成具有一定水准的效果图作品。

本书的全部内容是作者在实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。
书后的光盘，收录了本书全部实例的制作线架和完成的效果图。
为了便于读者工作学习，在本书光盘中还收录了许多其他三维线架文件，其中包括家具、灯具、办公用具等。
另外还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，便于读者在效果图制作时调用。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R3效果图制作基础>>

书籍目录

丛书前言
前言
第一章 效果图制作入门知识
1. l计算机操作系统基础知识及常用术语约定
1. 1. l计算机操作系统基础知识
1. 1. 2计算机常用术语约定
1. 1. 33DS MAX系统的汉化
1. 23DS MAX 3. 0系统界面简介
1. 2. 13DS MAX 3. 0界面基本布局
1. 2. 2视图区
l. 2. 3视图控制区
1. 2. 4工具栏
1. 2. 5捕捉控制区和信息行
l. 2. 6动画控制区
1. 3命令面板及初级三维物体的生成
l. 3. l命令面板
1. 3. 2创建立体物体命令面板
1. 3. 3初级三维物体的生成
1. 4高级三维物体的生成
1. 4. l创建高级扩展立体物体命令面板
l. 5制作一张圆桌
1. 6本章小结
第二章 二维线形的生成
2. l创建二维线形命令面板
2. 2绘制直线、折线和曲线
2. 3绘制其他2D图形——矩形、圆、椭圆等
2. 4截取剖面图形
2. 5本章小结
第三章 二维线形的修改
3. l二维线形的节点、线段及复合线
3. 1. l将多个二维线形合为一体
3. 1. 2将一个线形的几部分分开
3. l. 3二维线形的节点
3. 2编辑节点
3. 3编辑线段及复合线
3. 4创建一个建筑外观墙面
3. 5本章小结
第四章 三维物体造型的修改
4. l介绍几种基本修改命令
4. 1. l弯曲修改
4. 1. 2扭曲修改功能
4. 1. 3锥化修改功能
4. 1. 4噪声修改功能
4. 2三维物体的精细修改——编辑网格
4. 2. l将多个物体合为一体

第一图书网, tushu007.com

4．2．2将物体拆分
4．2．3编辑节点
4．3对三维物体的局部修改——制作一个表面折皱的床垫
4．4 NURBS曲面的应用——生成一个床罩
4．5本章小结
第五章 放样物体的产生及造型修改
5．1物体放样的基本概念及放样物体的基本组成要素
5．2多个截面放样物体的生成——制作装饰立柱
5．3放样物体截面的修改——制作拉开的窗帘
5．4制作装饰圆柱
5．5制作六角凉亭顶
5．6本早小结
第六章 二维线形生成三维物体的方法
6．1几种修改命令介绍
6．2【斜切】命令产生三维物体的过程——生成斜切字
6．3【斜切轮廓】的应用——制作仿古的桌腿
6．4【旋转】命令的功能——制作一个花瓶
6．5本章小结
第七章 结构网格及放样命令应用
7．1结构网格命令介绍
7．2结构网格的应用——生成大铁桥的栏杆
7．3放样命令的应用——生成桥墩、组合大铁桥
7．4本章小结
第八章 物体材质初探
8．1材质的基本概念
8．2浏览【材质编辑器】
8．2．1【材质编辑器】对话框工具行中的按钮功能
8．2．2【材质编辑器】对话框工具列按钮
8．2．3【材质编辑器】对话框的参数控制区
8．3介绍贴图基本概念——进行贴图训练
8．4材质贴图的重复、平移和旋转
8．5介绍不同的贴图方式——UVW贴图坐标
8．6制作一个方格大理石材质
8．7本早小结
第九章 几种实用材质的编辑制作
9．1背景贴图的材质处理
9．2折射贴图的应用——制作玻璃茶壶
9．3反射贴图的应用——制作逼真的金属材质
9．4镜面反射——制作有倒影的地面
9．5本章小结
第十章 透空贴图的应用
10．1透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光柱效果
10．2透空贴图和递减贴图的配合应用——制作光带效果
10．3漫反射贴图和透空贴图的配合
10．4本章小结
第十一章 凹凸及阴影贴图的应用
11．1凹凸贴图的应用——制作凹凸质感的墙面

第一图书网, tushu007.com

11. 2场景中灯光及相机的设置
11. 3阴影贴图的应用
11. 4相机的修改与透视图场景的匹配
11. 5本早小结
第十二章 室内效果图制作（一）
12. l制作营业大厅的吊顶
12. 2筒灯的制作
12. 3室内立柱的制作与配置
12. 4柜台及隔板的制作
12. 5墙面和地面的制作与处理
12. 6本早小结
第十三章 室内效果图制作（二）
13. l屏风的制作
13. 2金属柱的制作
13. 3金属链的制作
13. 4大厅各类材质的制作
13. 5 灯光及相机的设置
13. 6给场景添加配景
13. 7本章小结
第十四章 室外效果图制作（一）
14. l高层大厦外观造型的制作与处理
14. 2大厦底部楼层分隔线的制作
14. 3大厦底层立柱的制作

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R3效果图制作基础>>

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