

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机立体美术设计案例>>

13位ISBN编号：9787040125924

10位ISBN编号：7040125927

出版时间：2003-1

出版单位：高等教育出版社

作者：段兴 编

页数：146

字数：230000

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>

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 前言

3D Studio MAX是著名的AutoDesk公司麾下的Discreet多媒体分部制作的三维视效制作软件，目前是世界上使用范围最广泛的3D模型、动画、渲染软件，是一切引人入胜的游戏、电视、动画电影等视觉产品的最佳制作工具。

在经历了多次版本升级后，于2002年9月推出了正式发售的最新版本3D Studio MAX 5，功能进一步得到加强，为艺术家和视频工作者提供了更为流畅的创作工具。

3D Studio MAX 5与以往版本相比，功能更加强大，系统稳定性又有加强，操作更加简单，加强了全新的角色动画系统、渲染系统、下一代游戏实时互动创作环境、处理游戏工作流程的提升、改进了动力学引擎、处理网页图像的能力，可以说3D Studio M。

AX 5是新一代三维动画的标志性产品。

本书是与《计算机立体美术设计——3D Studio MAX》配套使用的案例分册，精心选取了二个有代表性与实用价值的创作实例，系统讲解了3DS制作效果图的基本步骤：模型创建、材质设定、灯光处理、渲染合成、摄像机的使用、动画角度设置及Photoshop后期制作等处理，形成一个完整的制作过程，使读者对3DS制作效果图的原则有一个宏观的把握与完整的了解。

奉书采用理论与实例结合、相互渗透、逐步引导的方法，按照循序渐进、由易到难、由简单到综合的顺序，逐步讲解，使得读者进一步掌握3D Studio MAX的关键概念、方法与技巧。

书中精心选择介绍的代表性范例，引导读者从理性和感性两个方面感受3DS MAX图形和动画的制作方法，设计周到，整本书构思巧妙、独到。

全书共分为四章。

第1章 创建三维模型基础，讲述了3D Studio MAX 5创建二维平面、二维图形生成三维实体、三维实体建模及修改建模，使读者对3DS建模的工作流程有一个基本了解，对3DS基本操作等有一个全局性认识。

第2章 基础建模实例——客厅组件制作，讲述了空调、茶几、三人沙发、古典石柱、单人沙发、吊灯的制作等，使得读者基本掌握3DS基础建模的方法。

第3章 3DS MAX 5制作效果图——客厅的制作，讲述了客厅主体、正门、壁画、环境材质与顶灯设置、灯光的设置、添加家具、制作客厅动态效果、效果图的后期处理，使得读者掌握3DS最有特色、也是难度较大的知识。

第4章 建筑外景效果图的制作，讲述了大厦的主体制作、大厦窗框的制作、组合商厦的制作、材质的设置、大厦效果的后期处理、制作大厦外景动态效果，结合综合实例，对前几部分内容进行综合与提高。

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 内容概要

本书是中等职业教育国家规划教材配套教学用书，根据教育部最新颁布的中等职业学校计算机及应用专业教学基本要求编写，本书在编写过程中还参考了有关行业标准。

本书是与《计算机立体美术设计——3D Studio MAX》配套使用的案例，精心选取了二个有代表性 & 实用价值的创作实例，系统讲解了3DS制作效果图的基本步骤：模型创建、材质设定、灯光处理、渲染合成、摄像机的使用、动画角度设置及Photoshop后期制作等处理，形成一个完整的制作过程，使读者对3DS制作效果图的原则有一个宏观的把握与完整的了解。

全书共分4章，分别介绍了创建三维模型基础、基础建模实例——客厅组件制作、3DS MAX 5制作效果图——客厅的制作、建筑外景效果图的制作。

本书采用理论与实例结合、相互渗透、逐步引导的方法，图文并茂、语言流畅，内容繁简得当，由浅入深，十分容易入门并逐步精通。

本书可供从事美术创作、广告、产品设计及相关工作的人员学习和参考使用，尤其适合中等职业教育、大、中专院校及各种3D Studio MAX培训班作为教材使用。

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 书籍目录

第1章 创建三维模型基础 1.1 创建二维平面 1.1.1 平面图的绘制 1.1.2 平面图的修改 1.2 二维图形生成三维实体 1.2.1 倒角 ( Bevel ) 1.2.2 轮廓倒角 ( Bevel Profile ) 1.2.3 旋转 ( Latte ) 1.2.4 拉伸 ( 又称挤压 Extrude ) 1.2.5 放样 ( Loft ) 1.3 三维实体建模及修改建模 1.3.1 标准原始对象 ( Standard Primitives ) 建模法 1.3.2 扩展原始对象 ( Extended Primitives ) 建模法第2章 基础建模实例 客厅组件制作 2.1 空调的制作 2.1.1 空调的制作 2.1.2 空调的出风口制作 2.1.3 制作空调排孔缝 2.2 茶几的制作 2.3 三人沙发的制作 2.4 古典石柱的制作 2.5 单人沙发的制作 2.6 吊灯的制作第3章 3D MAX 5制作效果图 客厅的制作 3.1 客厅主体的制作 3.2 正门的制作 3.3 壁画的制作 3.4 环境材质与顶灯设置 3.5 灯光的设置 3.6 添加家具 3.7 制作客厅动态效果 3.8 效果图的后期处理第4章 建筑外景效果图的制作 4.1 大厦主体的制作 4.2 大厦窗框的处理 4.3 材质的制作 4.4 裙楼的制作 4.5 制作大厦的动态效果 4.6 大厦效果的后期处理

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 章节摘录

插图：

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 编辑推荐

《计算机立体美术设计案例(3D Studio MAX计算机及应用专业)》由高等教育出版社出版。

## <<计算机立体美术设计案例>>

### 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>