

<<3D Studio MAX R3建筑效>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX R3建筑效果图应用>>

13位ISBN编号：9787115083760

10位ISBN编号：7115083762

出版时间：2000-2

出版时间：第1版 (2000年2月1日)

作者：前途工作室

页数：186

字数：299000

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 R3建筑效>>

### 内容概要

3D Studio MAX R3是近年来出现在PC平台上的最优秀的三维动画软件。

它操作简易，界面友好。

从它出现的第一天起就赢得了极高的赞誉。

随着该软件版本的不断升级，在软件内部算法和功能上比较低版本有明显的提高。

本书共分9章，由浅至深、循序渐进地介绍了用3D Studio MAX R3画建筑效果图的方法。

书中收集了多种制作建筑效果图的经典范例，介绍了大量在画建筑效果图中频繁使用的技巧，为了让读者方便地运用这些技巧，本书在每章的最后对该章内容进行了总结。

本书配套光盘提供了书中所用到的所有模型和贴图文件，模型以.max和.3ds格式储存，贴图文件以jpg和.tga格式储存，方便读者使用。

本书内容丰富，循序渐进，图文并茂，是一本实用性很强的专业化学习教材。

可作为3D Studio MAX R3的中高级用户的培训教材，初级用户也可按照书中的制作步骤，按部就班，如法炮制地制作出精彩的建筑效果图。

## <<3D Studio MAX R3建筑效>>

### 书籍目录

第一章 3D Studio MAX R3概述 1.1 安装方法 1.1.1 安装硬件锁 1.1.2 确定使用权 1.1.3 安装进项 1.1.4 安装步骤 1.2 系统要求 1.2.1 操作系统 1.2.2 计算机硬件 1.2.3 内存 1.2.4 显示卡 1.2.5 磁盘可用空间 1.2.6 CD-ROM 1.2.7 3.5英寸软驱 1.2.8 声卡及扩音器 1.2.9 显示驱动程序 1.2.10 SoftW8fC Z.buffer 1.2.11 Glint硬件 1.2.12 其他硬件 1.3 3D Studio MAX R3新增功能 1.3.1 改进的界面与管理方式 1.3.2 快速的高品质输出 1.3.3 有机建模 (Organic Modelling) 1.3.4 面向游戏的增强功能 1.4 小结第二章 3D Studio MAX R3基础 2.1 了解工作窗口 2.1.1 进入 3D Studio MAX R3系统 2.1.2 3D Studio MAX R3工作窗口 2.1.3 文件菜单区 2.1.4 标签区 2.1.5 命令面板区 2.1.6 视图区 2.1.7 视图控制区 2.1.8 动画控制区 2.1.9 捕捉控制区 2.2 创建三维模型 2.2.1 概论 2.2.2 工作环境的设置 2.2.3 认识任务 2.2.4 建立基本模型 2.3 设计表面材质 2.3.1 设定墙面材质 2.3.2 认识示例窗 2.3.3 透明材质的设定和应用 2.4 摄像机和灯光 2.4.1 摄像机的创建 2.4.2 灯光概述 2.4.3 场景灯光的创建 2.5 着色场景 2.5.1 概述 2.5.2 菜单介绍 2.5.3 实例介绍 2.6 小结第三章 3D Studio MAX R3高级模型建造 3.1 3D Studio MAX放样建模 3.1.1 概述 3.1.2 制作建筑线脚 3.2 3D Studio MAX的布尔运算 3.2.1 概述 3.2.2 基本概念 3.2.3 建筑门窗洞口的制作 3.3 NURBS曲面高级造型 3.3.1 概述 3.3.2 概念 3.3.3 制作NURBS曲线 3.3.4 编辑NURBS曲线 3.3.5 制作NURBS曲面 3.3.6 制作曲面顶棚 3.4 小结第四章 制作建筑效果图的基本物件第五章 竖式结构房间楼梯造型第六章 墙面造型及立柱结构处理第七章 地面质感及图案建造第八章 顶棚设计和灯光造型第九章 房间装饰效果增强

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>