

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建筑效果图实践教学>>

13位ISBN编号：9787302111504

10位ISBN编号：7302111502

出版时间：2005-6

出版时间：第1版(2005年6月1日)

作者：丛书编委会

页数：293

字数：436000

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>

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

内容概要

本书由重点高校的优秀老师编写完成，涵盖了多年的教学经验和社会实践经验，对3ds max 6的使用方法 & 功能进行了详尽的讲解，内容上主要侧重于室内外装饰效果图的实际制作。

本书通过一系列实践环节，指导读者快速掌握效果图制作的基础知识、实用技能和相关的操作技巧。

本书运用许多实例逐层分析讲解，并可结合实例上机实践。

书中首先概括介绍了3ds max的系统知识和学习要点，然后重点讲解了3ds max在制作效果图时的二维、三维建模操作，灯光设置与技巧，材质的运用及效果图的渲染和高级渲染，最后还介绍了效果图制作中与其他软件协同工作的技能。

本书十分适合即将走向工作岗位的各级各类学校学生学习，既可作为高等学校和职业学院相关专业的教材，也可以作为电脑爱好者的自学读物。

<<3ds max建筑效果图实践教学>>

书籍目录

第1章 3ds max效果图基础 1	1.1 实践目标	1.2 实践内容	1.2.1 3ds max软件概述	1.2.2 3ds max运行系统	1.2.3 3ds max的工作界面	1.2.4 3ds max的基本操作	1.2.5 修改堆栈的基本概念
1.3 实践指导	1.4 实践问答	1.5 工作指导	1.6 实践巩固	第2章 3ds max的二维建模	2.1 实践目标	2.2 实践内容	2.2.1 二维建模操作面板的介绍
2.2.2 二维建模的流程系统图	2.2.3 二维建模--Spline (样条曲线)的绘制	2.2.4 二维建模--Spline (样条曲线)的修改	2.2.5 二维建模的放样	2.2.6 二维建模的布尔运算	2.2.7 二维建模放样的修改	2.3 实践指导	2.3.1 细颈花瓶放样线的编辑
2.3.2 汉代瓦当图案的建立	2.3.3 制作罗马柱	2.3.4 石膏装饰线条的放样	2.4 实践问答	2.5 工作指导	2.6 实践巩固	第3章 3ds max的三维建模	3.1 实践目标
3.2 实践内容	3.2.1 三维建模操作面板的介绍	3.2.2 三维建模的流程系统图	3.2.3 标准几何体模型的创建	3.2.4 三维建模的布尔运算	3.2.5 三维建模的对象次物级修改	3.2.6 三维建模的常用修改工具	3.2.7 三维模型的优化
3.3 实践指导	3.3.1 吊灯的几何建模	3.3.2 水龙头的放样建模	3.3.3 大班台的放样建模	3.3.4 沙发椅的建模	3.4 实践问答	3.5 工作指导	3.5.1 三维建模的技巧
3.5.2 三维建模的注意事项	3.6 实践巩固	第4章 3ds max的光照设计	4.1 实践目标	4.2 实践内容	4.2.1 3ds max 灯光设置的界面介绍	4.2.2 光照的种类及运用	4.2.3 场景中灯光的创建设置方法
4.2.4 灯光参数的调节	4.2.5 灯光阴影的参数调节	4.2.6 场景灯光的基本要素	4.2.7 3ds max灯光布置关系原理及方法	4.3 实践指导	4.3.1 一组静物道具的布光设计	4.3.2 室外效果图布光设计	4.4 实践问答
4.5 工作指导	4.6 实践巩固	第5章 材质及贴图坐标的编辑使用	5.1 实践目标	5.2 实践内容	5.2.1 基本概念	5.2.2 Material Editor (材质编辑器) 工具面板的基本操作
第6章 3ds max摄像机与构图	第7章 渲染与渲染输出	第8章 文件的输出与输入	附录 自测题参考答案				

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>