

<<3DS MAX 4.0室外建筑效果图>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4.0室外建筑效果图快速制作>>

13位ISBN编号：9787508407593

10位ISBN编号：7508407598

出版时间：2001-08

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：302

字数：438000

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 4.0室外建筑效果图>>

内容概要

本书以典型范例作引导，向读者逐渐展示了室外建筑效果图快速制作的全部过程。

书中制作的所有范例都有详细明确的操作步骤，读者只要跟随书中的提示一步步操作，就可以掌握书中所讲的知识点和操作技法。

讲述内容几乎涵盖了3DS MAX4.0系统中可以用于效果图制作的全部功能命令及实用技巧。

本书采用以“调用取代制作”的方法，来实现效果图的快速建模；以“调用现有材质库”的方法，实现为各建筑构件赋材质的快速

<<3DS MAX 4.0室外建筑效果图>>

书籍目录

丛书前言

本书导读

第一章 室外效果图快速制作的构思

1.1 3DS MAX 4.0系统界面简介

1.1.1 3DS MAX 4.0界面简介

1.1.2 视图区

1.1.3 视图控制区

1.1.4 工具栏

1.1.5 状态栏提示栏和捕捉控制区

1.1.6 动画记录控制区

1.1.7 修改器命令面板化

1.1.8 材质编辑器简介

1.2 建筑构件的制作及构件库的建立

1.2.1 制作建筑构件

1.2.2 建立构件库

1.3 材质的调制及材质库的建立

1.3.1 调制材质

1.3.2 建立材质库

1.4 快速制作别墅效果图

1.5 相机及灯光程式化的设置

1.5.1 设置相机

1.5.2 设置场景中的灯光

1.6 本章小结

第二章 门、窗构件的快速制作

2.1 各类门造型的快捷制作及其优化处理

2.1.1 双开门的制作

2.1.2 旋转门的制作

2.1.3 使用贴图制作门

2.2 各类窗造型的快捷制作及其优化处理

2.2.1 弧形窗的制作

2.2.2 老虎窗的制作

2.3 本章小结

第三章 快速制作装饰柱及立柱构件

3.1 装饰柱造型的制作及其优化处理

3.2 各式立柱造型的制作及其优化处理

3.2.1 塔司干式立柱的制作

3.2.2 凹槽方柱的制作

3.2.3 陶立克式立柱的制作

3.2.4 科林新式立柱的制作

3.3 弧形柱廊造型的制作及其优化处理

3.4 本章小结

第四章 楼梯及台阶构件的快速制作

4.1 室外楼梯的设计制作

4.2 台阶的设计制作

4.3 车道台阶的设计制作

<<3DS MAX 4.0室外建筑效果图>>

4.4 本章小结

第五章 线脚及阳台构件的快速制作

5.1 顶角线的快速制作方法

5.2 各类阳台造型的快速制作及其优化处理

5.2.1 探出式阳台的制作

5.2.2 封闭式阳台的制作

5.2.3 欧式阳台的制作

5.3 本章小结

第六章 各类屋顶构件的快速制作

6.1 分水屋顶的制作

6.2 结构架式屋顶的制作

6.3 视频后处理 (Video Post) 简介

6.4 欧式屋顶的制作

6.5 本章小结

第七章 环境配景模型的快速制作

7.1 路灯的快速制作

7.2 休闲椅的快速制作

7.3 清洁箱的快速制作

7.4 雕塑的快速制作

7.5 卫星接收器的快速制作

7.6 本章小结

第八章 民居效果图的快速制作

8.1 墙体、阳台构件的调用及整合

8.2 压线屋顶构件的调用及整合

8.3 老虎窗构件的调用及整合

8.4 民居楼玻璃构件的调用及整合

8.5 材质的调用及调整适配

8.6 环境相机和灯光的程式化设置

8.7 本章小结

第九章 广源大厦效果图快速制作

9.1 裙楼各构件的调用及整合

9.2 主体楼各构件的调用及整合

9.3 广源大厦整体的最终整合

9.4 材质的调用及适配

9.5 相机及灯光的设置

9.6 本章小结

第十章 别墅建筑动画的制作

10.1 别墅环境配景的制作

10.1.1 地面配景的制作

10.1.2 树及灌木配景的制作

10.1.3 天空背景的制作

10.2 别墅建筑动画的制作

10.2.1 建筑动画时间的设置

10.2.2 别墅建筑动画的设置

10.2.3 别墅建筑动画的精细调整和渲染输出

10.3 本章小结

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>