

<<3DS MAX R4应用实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R4应用实例教程>>

13位ISBN编号：9787502428549

10位ISBN编号：7502428542

出版时间：2001-8-1

出版时间：冶金工业出版社

作者：姜立军,姜立新

页数：296

字数：439000

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 R4应用实例教程>>

### 内容概要

本书以3DS MAX R4在建筑行业中的应用实例，来说明其在工程实践中的各种操作方法及实用技巧。不仅介绍了3DS MAX R4的基础知识、建模、材质、灯光和渲染，而且讲述了建筑效果图的后期处理，色彩调整、灯光处理、环境合成等内容。

读者通过对本书的学习就可以制作建筑效果图，并能举一反三，最终达到专业设计水平。

本书适合从事三维设计和对此领域感兴趣的读者，也可作为建筑类、工业设计类的计算机辅助设计教学用书。

## &lt;&lt;3DS MAX R4应用实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 系统安装与环境设置 1.1 系统安装 1.2 软件界面及自定义界面 1.2.1 启动3DS MAX R4  
1.2.2 环境设置 1.3 3DS MAX R4新功能 小结 习题第2章 三维造型 2.1 基本体素造型 2.2 简易办  
公桌 2.3 生成简单的效果 2.3.1 透视 2.3.2 渲染效果 2.4 扩展体素造型 2.5 其他特殊建模方法  
2.5.1 草地造型 2.5.2 足球的另一种建模方法 2.6 水龙头 2.7 洗脸盆 2.8 风扇 2.9 绕柱式旋  
转梯 2.10 梁式旋转梯 小结 习题第3章 平面造型 3.1 平面造型工具 3.2 修改二维对象 3.2.1 修  
改内容 3.2.2 修改最底层的元素 3.3 茶几 3.3.1 创建折线 3.3.2 样条编辑 3.3.3 拉伸  
3.3.4 布尔运算 3.3.5 添加其他物体及渲染输出 3.4 台灯 3.4.1 创建多边形 3.4.2 顶点编辑  
3.4.3 拉伸与变形 3.4.4 制作灯座 3.5 一个简单的建筑效果图示例 小结 习题第4章 放样及放  
样对象的修改 4.1 造型、路径与放样 4.2 直落式窗帘 4.3 收幅窗帘 4.4 帘头 4.5 桌布 小结 习  
题第5章 室内设计造型 5.1 创建地面和天花 5.2 创建墙体 5.3 开窗 5.4 柜子 5.5 生成门框和门  
5.6 角线、踢脚线 小结 习题第6章 室外建筑效果图实例 6.1 建筑建模方法概论 6.2 系统设置  
6.3 认识所要进行的工作 6.4 建立基本模型 6.5 高层住宅示例 小结 习题第7章 灯光 7.1 3DS  
MAX场景照明总论 7.2 3DS MAX布光原则 7.3 3DS MAX灯光使用原则 7.4 3DS MAX/VIZ数字灯光  
类型及其参数 7.4.1 标准灯光 7.4.2 Lightscape灯光(只能在3DS VIZ中使用) 7.5 特殊灯光效果  
制作技巧——燃烧的旗帜 小结 习题第8章 材质 8.1 材质与贴图 8.2 材质编辑器 8.3 垂直与水平  
工具栏 8.4 样本视窗 8.5 指定材质 8.5.1 材质/贴图浏览器 8.5.2 材质 8.6 贴图坐标 8.7 贴图  
8.8 材质效果 8.9 蜡烛的制作 8.10 汽车表面 8.11 玻璃材质和水、冰的材质 小结 习题第9章 建  
筑效果图中的Photoshop处理方法 9.1 基本概念 9.2 色彩调整 9.3 背景 9.4 倒影及阴影 9.4.1 人  
物 9.4.2 汽车 9.4.3 树木、花草、雕塑、气球、路灯 9.5 Photoshop的灯光处理 9.5.1 为客厅  
加大灯 9.5.2 电梯间光效处理 小结 习题

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>