

<<3DS MAX 5效果图及动画浏览制作基础与提高>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5效果图及动画浏览制作基础与提高>>

13位ISBN编号：9787508412597

10位ISBN编号：7508412591

出版时间：2002-11-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：379

字数：548000

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>

## 内容概要

本书是《3DS MAX 5室内装潢效果制作基础与提高》一书的姊妹篇，是读者学习室内外效果图制作和建筑动画浏览的基础教材。

本书的定位在于“基础与提高”五个字，侧重于提高。

本书以制作实例为先导，强调应用，以制作实例带动3DS MAX 5命令和操作技法的学习。

本书从效果图整体的构思创意、造型的创建及组合布局、材质的协调分配以及灯光的合理布局、相机视角的合理调配等制作步骤入手，系统地讲述了室内外效果图制作和建筑动画浏览所用到的知识和技法。

学习完本书后，不仅使读者能顺利入门，还可以使读者有程度的提高，可以独立制作完成美观实用的室内外效果图和建筑动画浏览作品。

为了方便读者创作和自学，将本书所制作实例线架的演示过程制作成多媒体教学光盘（光盘#1），通过教学光盘的演示，使读者的学习过程更加轻松愉悦；本书的资料盘（光盘#2）中收录了书中所有实例造型线架以及与线架相对应的图片，同时还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，读者在学习和创作中可以随时调用。

## 书籍目录

丛书前言本书导读第一章 3DS MAX 5系统初识 1.1 3DS MAX 5系统界面布局 1.1.1 3DS MAX 5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 提示栏 1.1.6 动画控制区 1.1.7 修改器命令面板介  
绍 1.1.8 材质编辑器简介 1.2 命令面板功能简介 1.3 制作效果图的预备知识 1.3.1 视觉简述 1.3.2 色彩  
原理 1.3.3 灯光理论 1.4 制作效果图的基本流程 1.4.1 创建模型 1.4.2 调配材质 1.4.3 设置灯光和相机  
1.4.4 后期处理 1.5 本章小结第二章 会客厅的装饰设计 2.1 本章所用命令讲解 2.2 制作会客厅室内构件  
2.2.1 沙发的制作 2.2.2 制作茶几 2.3 创建地板及墙体 2.4 创建会客厅吊顶 2.5 会客厅家具的制作及调  
用 2.5.1 制作会客厅电视墙 2.5.2 家具以及装饰造型的摆放及修改 2.6 为场景设置灯光 2.7  
用Photoshop作后期处理 2.7.1 介绍Photoshop后期处理用到的工具按钮 2.7.2 会客厅效果图的后期处理  
2.8 本章小结第三章 居室餐厅的装饰设计 3.1 本章所用命令讲解 3.1.1 材质的基本参数 3.1.2 贴图材质  
类型 3.2 创建居室餐厅地板及墙体 3.3 创建居室餐厅吊顶 3.4 居室餐厅门及电视墙的创建 3.4.1 创建居  
室餐厅门 3.4.2 居室餐厅电视墙的创建 3.5 室内家具及装饰造型的摆放 3.6 为场景设置灯光 3.7  
在Photoshop中作后期处理 3.8 本章小结第四章 套房的装饰设计 4.1 场景中的灯光与相机 4.2 创建地板  
、墙体和吊顶 4.3 创建套房电视墙和装饰物 4.4 套房窗帘、电视和家具的摆放 4.5 为场景设置灯光 4.6  
用Photoshop进行后期处理 4.7 本章小结第五章 别墅效果图的设计制作 5.1 别墅墙体的设计与制作  
5.1.1 别墅单面墙体的制作 5.1.2 凸窗框的创建 5.1.3 创建墙体装饰线 5.2 别墅主墙体的创建 5.3 创建  
别墅屋顶造型 5.4 房檐和弧形凸窗的创建 5.4.1 创建弧形凸窗造型 5.4.2 创建房檐造型 5.4.3 别墅辅  
墙体的创建 5.5 别墅玻璃幕墙的创建 5.5.1 合并烟囱造型 5.5.2 玻璃幕墙的创建 5.6 场景灯光的设置  
5.7 用Photoshop作后期处理 5.8 本章小结第六章 室内外动画浏览 6.1 本章所用命令讲解 6.2 室内外效果  
图动画设置 6.2.1 为会客厅设置动画浏览 6.2.2 为餐厅设置动画浏览 6.2.3 为套房设置动画浏览 6.2.4  
为别墅设置动画浏览 6.2.5 动画合成 6.3 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>