

<<3ds Max建筑场景效果图表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max建筑场景效果图表现>>

13位ISBN编号：9787564023010

10位ISBN编号：7564023015

出版时间：2009-6

出版时间：北京理工大学出版社

作者：刘欣乐，仇建明 主编

页数：143

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建筑场景效果图表现>>

### 内容概要

3ds Max是Autodesk公司推出的一个基于PC平台，功能强大的三维设计制作软件，是设计行业使用最为广泛的软件之一，也是世界上应用最广泛的三维建模、动画、渲染软件，广泛应用于室内效果图设计、建筑场景设计、游戏开发、角色动画、电影电视视觉效果和设计行业等领域。

现阶段室外效果图设计软件以3ds Max为主，Photoshop作为辅助软件配合使用。

设计师一般先利用3ds Max建立模型框架，并赋予材质，建立灯光、摄像机及设置渲染并输出，然后再利用Photoshop进行后期处理，以达到最终效果。

本书将知识点与实例相结合，从最基本的基础知识入手，运用大量的简单实例为初学者做好前期的铺垫，然后循序渐进、由浅入深地讲解制作建筑场景效果图的流程以及需要掌握的技术技巧。

主要内容如下：3ds Max基础知识、二维建模、三维建模、环境的创建与渲染、凉亭效果图表现、会馆效果图表现、社区场景效果图表现。

书中案例设计独特，来源于生活，比例、尺度、造型及色彩等设计元素的融入使表现感更加细致。

为了使广大读者更好、更高效地学习，本书附有网上素材文件，提供了书中示例的所有场景文件及相应的贴图材质，供读者对照参考。

同时赠送材质贴图库以方便读者学习和使用。

## <<3ds Max建筑场景效果图表现>>

### 书籍目录

第1章 3ds Max 基础知识 1.1 3ds Max 9系统界面简介 1.2 打开文件和保存文件 1.3 3ds Max中单位的设置 1.4 选择功能 1.5 空间捕捉功能 1.6 对齐功能 1.7 对象的属性 1.8 复制功能 1.9 Photoshop基础第2章 二维建模 2.1 二维图形的创建 2.2 二维图形的修改第3章 三维建模 3.1 创建【挤出】对象 3.2 创建【车削】对象 3.3 创建【放样】对象 3.4 FFD软变形 3.5 编辑多边形 3.6 贴图的坐标 3.7 倒角第4章 环境的创建与渲染 4.1 摄像机 4.2 灯光 4.3 【材质编辑器】介绍 4.4 渲染 4.5 图像的输出第5章 凉亭效果图表现 5.1 建立模型 5.2 创建材质 5.3 创建灯光 5.4 创建摄像机 5.5 渲染设置 5.6 后期处理第6章 会馆效果图表现 6.1 建立模型 6.2 创建材质 6.3 创建灯光 6.4 渲染设置 6.5 保存渲染图片 6.6 后期处理第7章 社区场景效果图表现 7.1 建立模型 7.2 创建材质 7.3 创建灯光 7.4 创建摄像机 7.5 渲染设置 7.6 后期处理参考文献

章节摘录

第2章 二维建模 2.1 二维图形的创建 在【创建】命令面板中单击【图形】按钮，弹出如图2-1所示的控制面板，在此面板中有11种样条曲线类型。

【自动栅格】：通过基于单击面上法线生成和激活一个临时构造平面，可以自动创建其他表面上的对象。

【开始新图形】：图形可以是单条样条线，或者是包含多条样条线的复合图形。

选中“开始新图形”复选框以及“对象类型”卷展栏上的复选框可以控制图形中的样条线。

“开始新图形”复选框可以决定何时创建新图形，当复选框处于启用状态时，程序会对创建的每条样条线都创建一个新图形；当复选框处于禁用状态时，样条线会添加到当前图形上，直到单击【开始新图形】按钮。

下面介绍【样条线】控制面板中的卷展栏。

(1) 【名称和颜色】卷展栏。

如图2-2所示，可以为对象命名，并将视口颜色指定给它。

(2) 【渲染】卷展栏。

【渲染】卷展栏如图2-3所示。

【在渲染中启用】：选中该复选框，将使用指定的参数来渲染线形，直线或曲线在渲染时将以横截面为圆形或方形的管状体显示出来。

【在视口中启用】：选中该复选框，将在视口中使用指定的参数来渲染线形，未选中该复选框时，则不显示。

.....

<<3ds Max建筑场景效果图表现>>

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>