

<<3DS MAX R3效果图制作基础>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R3效果图制作基础必备>>

13位ISBN编号：9787980044477

10位ISBN编号：7980044479

出版时间：2000-09

出版时间：中国水利水电出版社

作者：科大工作室

页数：328

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 R3效果图制作基础>>

### 内容概要

随着建筑装潢行业的蓬勃发展和个人电脑的广泛普及，许多人产生了用电脑设计制作效果图的愿望。但如何在较短的时间内掌握 3DS MAX R3，使之成为得心应手的创作工具，成为许多初学者最大的心愿。

3DS MAX R3是美国 Autodesk公司的子公司 Kinetix推出的新一代三维设计软件系统，它在 3DS MAX 2.5版本的基础上，增加了许多新的强大功能，使人们用它制作效果图更加方便，因而深受广大建筑装潢设计人员青睐。

本书作者根据多年的教学经验，将 3DS MAX中的命令与效果图制作的实用技巧有机地融为一体，使读者不仅能学会操作命令，更能够学到效果图制作的基本技能。

书中的许多范例都是取材于课堂的教学实例，具有很强的可读性，特别适合于初学者参考学习。读者只要对本书中的实例按照书中的步骤一步步操作，就可以掌握效果图制作的基本技巧，独立制作完成具有一定水准的效果图作品。

本书的全部内容是在实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。

书后的光盘，收录了本书全部实例的制作线架和完成的效果图。

为了便于读者工作学习，在本书光盘中还收录了许多其他三维线架文件，其中包括家具、灯具、办公用品等。

另外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，便于读者在效果图制作时调用。

# <<3DS MAX R3效果图制作基础>>

## 书籍目录

### 丛书前言

### 前言

### 第一章 效果图制作入门知识

#### 1. 1 计算机操作系统基础知识及常用术语约定

##### 1. 1. 1 计算机操作系统基础知识

##### 1. 1. 2 计算机常用术语约定

##### 1. 1. 3 3DS MAX系统的汉化

#### 1. 2 3DS MAX 3. 0系统界面简介

##### 1. 2. 1 3DS MAX 3. 0界面基本布局

##### 1. 2. 2 视图区

##### 1. 2. 3 视图控制区

##### 1. 2. 4 工具栏

##### 1. 2. 5 捕捉控制区和信息行

##### 1. 2. 6 动画控制区

#### 1. 3 命令面板及初级三维物体的生成

##### 1. 3. 1 命令面板

##### 1. 3. 2 创建立体物体命令面板

##### 1. 3. 3 初级三维物体的生成

#### 1. 4 高级三维物体的生成

##### 1. 4. 1 创建高级扩展立体物体命令面板

##### 1. 5 制作一张圆桌

##### 1. 6 本章小结

### 第二章 二维线形的生成

#### 2. 1 创建二维线形命令面板

##### 2. 2 绘制直线、折线和曲线

##### 2. 3 绘制其他2D图形 矩形、圆、椭圆等

##### 2. 4 截取剖面图形

##### 2. 5 本章小结

### 第三章 二维线形的修改

#### 3. 1 二维线形的节点、线段及复合线

##### 3. 1. 1 将多个二维线形合为一体

##### 3. 1. 2 将一个线形的几部分分开

##### 3. 1. 3 二维线形的节点

##### 3. 2 编辑节点

##### 3. 3 编辑线段及复合线

##### 3. 4 创建一个建筑外观墙面

##### 3. 5 本章小结

### 第四章 三维物体造型的修改

#### 4. 1 介绍几种基本修改命令

##### 4. 1. 1 弯曲修改

##### 4. 1. 2 扭曲修改功能

##### 4. 1. 3 锥化修改功能

##### 4. 1. 4 噪声修改功能

#### 4. 2 三维物体的精细修改 编辑网格

##### 4. 2. 1 将多个物体合为一体

## <<3DS MAX R3效果图制作基础>>

- 4.2.2 将物体拆分
- 4.2.3 编辑节点
- 4.3 对三维物体的局部修改 制作一个表面折皱的床垫
- 4.4 NURBS曲面的应用 生成一个床罩
- 4.5 本章小结
- 第五章 放样物体的产生及造型修改
- 5.1 物体放样的基本概念及放样物体的基本组成要素
- 5.2 多个截面放样物体的生成 制作装饰立柱
- 5.3 放样物体截面的修改 制作拉开的窗帘
- 5.4 制作装饰圆柱
- 5.5 制作六角凉亭顶
- 5.6 本章小结
- 第六章 二维线形生成三维物体的方法
- 6.1 几种修改命令介绍
- 6.2 【斜切】命令产生三维物体的过程 生成斜切字
- 6.3 【斜切轮廓】的应用 制作仿古的桌腿
- 6.4 【旋转】命令的功能 制作一个花瓶
- 6.5 本章小结
- 第七章 结构网格及放样命令应用
- 7.1 结构网格命令介绍
- 7.2 结构网格的应用 生成大铁桥的栏杆
- 7.3 放样命令的应用 生成桥墩、组合大铁桥
- 7.4 本章小结
- 第八章 物体材质初探
- 8.1 材质的基本概念
- 8.2 浏览【材质编辑器】
- 8.2.1 【材质编辑器】对话框工具行中的按钮功能
- 8.2.2 【材质编辑器】对话框工具列按钮
- 8.2.3 【材质编辑器】对话框的参数控制区
- 8.3 介绍贴图基本概念 进行贴图训练
- 8.4 材质贴图的重复、平移和旋转
- 8.5 介绍不同的贴图方式 UVW贴图坐标
- 8.6 制作一个方格大理石材质
- 8.7 本章小结
- 第九章 几种实用材质的编辑制作
- 9.1 背景贴图的材质处理
- 9.2 折射贴图的应用 制作玻璃茶壶
- 9.3 反射贴图的应用 制作逼真的金属材质
- 9.4 镜面反射 制作有倒影的地面
- 9.5 本章小结
- 第十章 透空贴图的应用
- 10.1 透空贴图和递减贴图的配合应用 制作光柱效果
- 10.2 透空贴图和递减贴图的配合应用 制作光带效果
- 10.3 漫反射贴图和透空贴图的配合
- 10.4 本章小结
- 第十一章 凹凸及阴影贴图的应用
- 11.1 凹凸贴图的应用 制作凹凸质感的墙面

## <<3DS MAX R3效果图制作基础>>

- 11.2 场景中灯光及相机的设置
- 11.3 阴影贴图的应用
- 11.4 相机的修改与透视图场景的匹配
- 11.5 本章小结
- 第十二章 室内效果图制作（一）
- 12.1 制作营业大厅的吊顶
- 12.2 筒灯的制作
- 12.3 室内立柱的制作与配置
- 12.4 柜台及隔板的制作
- 12.5 墙面和地面的制作与处理
- 12.6 本章小结
- 第十三章 室内效果图制作（二）
- 13.1 屏风的制作
- 13.2 金属柱的制作
- 13.3 金属链的制作
- 13.4 大厅各类材质的制作
- 13.5 灯光及相机的设置
- 13.6 给场景添加配景
- 13.7 本章小结
- 第十四章 室外效果图制作（一）
- 14.1 高层大厦外观造型的制作与处理
- 14.2 大厦底部楼层分隔线的制作
- 14.3 大厦底层立柱的制作

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>