

<<3DS MAX 4.0 Photosho>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4.0 Photoshop 6.0 建筑效果>>

13位ISBN编号：9787111090755

10位ISBN编号：7111090756

出版时间：2001-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民

页数：362

字数：576000

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

本书介绍使用3DS MAX 4.0及Photoshop6.0制作建筑效果图所需的基础知识、操作方法及应用技巧。全书从培训要求出发，精心设计三大篇章。

第一篇为基础篇，系统讲解了Discreet公司最新推出的3DS MAX 4.0软件的基本操作、建模基础、材质编辑和环境设置，以及Adobe公司最新的Photoshop 6.0软件的基础知识及应用，使学员能够快速掌握制作效果图所需的软件基本知识和操作技能；第二篇为实战篇，详细介绍了效果图制作中的常用构件：门、窗、墙面、地面、家俱、灯具的建模方法和材质编辑技巧，使学员在第一篇的基础上进行巩固与提高；第三篇为综合应用篇，选取室内、室外两个典型建筑效果图实例——住宅楼和客厅，细致讲解了其整个制作流程，使学员能够将所学的知识快速投入到实际的工作当中。

本书在每个知识点讲解之后，都给出了典型的实例和操作步骤，边讲边练，可操作性强，特别适合于自学及教学使用。

本书可作为广大美术院校及电脑培训班电脑美术专业、建筑设计、室内外装潢、广告制作专业自学、教学用书，也可作为广大电脑三维爱好者阅读。

本书配套光盘包括书中所有场景文件及相关贴图、范例图片。

书籍目录

第一篇 基础篇前言 第一章 3DS MAX4.0的基本操作 1.1 3DS MAX4.0的基本操作 1.1.1 菜单栏 1.1.2 工具栏 1.1.3 视窗区 1.1.4 命令面板区 1.1.5 视图控制区 1.2 创建物体 1.2.1 单位的设置 1.2.2 使用工具栏建立方体 1.2.3 使用命令面板建立方体 1.2.4 通过颜色选择物体 1.3 选择物体 1.3.1 点击选择 1.3.2 范围选择 1.3.3 根据名称选择物体 1.3.4 通过颜色选择物体 1.3.5 选择集 1.4 使用组 1.4.1 组的建立 1.4.2 组成员的添加与删除 1.4.3 编辑组 1.4.4 组的拆分 1.5 物体的移动、旋转和缩放 1.6 设定坐标系 1.7 视图控制 1.7.1 改变视图的比例大小 1.7.2 视图布局及转换 1.7.3 视窗控制区功能按钮的使用 1.7.4 视图显示模式的控制 1.7.5 将视图作浏览器使用 1.8 物体的复制 1.9 镜像工具的使用 1.10 阵列工具的使用 1.12 对齐工具的使用 1.12.1 对齐 (Align) 1.12.2 对齐视图 (Align to View) 1.13 辅助工具的使用与设置 1.13.1 捕捉内容设置 1.13.2 捕捉精度设置 1.13.3 捕捉的使用 1.13.4 使用捕捉快捷菜单 1.14 物体的显示、隐藏及冻结 1.14.1 Display Color (显示颜色) 1.14.2 Hide by Category(按类别隐藏) 1.14.3 Hide (隐藏) 1.14.4 Freeze (冻结) 1.14.5 Display Properties (显示特性) 1.15 渲染场景 第二章 3DS MAX4.0建模基础 2.1 创建基本几何体 2.1.1 标准几何体 (Standard Primitives) 2.1.2 扩展几何体 (Extended Primitives) 2.2 修改建模 2.2.1 修改实例 2.2.2 堆栈编辑器的使用 2.2.3 常用的编辑修改器 2.3 型建模 2.3.1 型对象的创建 2.3.2 节点的四种类型 2.3.3 型的编辑 2.3.4 型建模的编辑修改器 2.3.5 型建模综合练习--制作台标 2.4 放样建模 2.4.1 放样的基本用法 2.4.2 多截面放样 2.4.3 放样路径和放样截面的修改 2.4.4 放样变形 2.5 布尔运算建模 2.6 网格建模 第三章 3DS MAX4.0材质编辑基础 3.1 材质编辑器的使用 3.1.1 示例窗 3.1.2 工具行 3.1.3 参数区 3.1.4 Maps贴图通道 3.2 材质编辑的基本操作 3.2.1 获取及赋予材质 3.2.2 为材质指定贴图 3.2.3 使用材质/贴图导航器 3.2.4 保存材质至材质库 3.3 贴图 3.3.1 贴图类型 3.3.2 贴图坐标 3.3.3 贴图通道 3.4 实用材质制作 3.4.1 灯光的类型 3.4.2 建立灯光 3.4.3 反射地面的制作 第四章 3DS MAX4.0环境设置基础 4.1 灯光 4.1.1 灯光的类型 4.1.2 建立灯光 4.1.3 灯光的参数调节 4.1.4 灯光阴影 4.1.5 灯光视图 4.2 摄像机 4.3 环境设置 4.4 渲染 4.4.1 渲染面板 4.4.2 快速渲染 (Quick Render) 4.4.3 按上次渲染 (Render Last) 4.4.4 渲染类型 4.4.5 Activeshade 第五章 Photoshop6.0基础 5.1 Photoshop6.0工作界面 5.2 效果图中配景的合成 5.2.1 选择工具简介 5.2.2 树木配景加入实例 5.2.3 人物配景加入实例 5.3 倒影及阴影的制作 5.3.1 倒影的制作 5.3.2 阴影的制作 第二篇 实战篇..... 第三篇 综合应用篇

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>