

<<3ds max 6标准室外效果图制作培>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6标准室外效果图制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787111143611

10位ISBN编号：7111143612

出版时间：2004-5-1

出版时间：机械工业出版社

作者：李绍勇

页数：334

字数：494000

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 6标准室外效果图制作培>>

### 内容概要

本书主要是针对已经初步掌握3ds max基本操作的用户，采用由易到难、循序渐进的方法，分别对三维建模的使用原则和技巧、建筑设计图纸、系统在使用中优化、场景的制作、后期图像的调整、材质的应用以及灯光、摄像机在效果图制作中的应用等诸多问题进行了详尽细致的讲解。

在讲解过程中以实际的练习操作来贯穿整个章节内容，使读者在学习的过程中可以理论结合实践，牢固地掌握其中的理论基础，提高应用技巧。

在本书的最后一篇中，以4个实例对前面几章所讲解的内容进行综合，细致地介绍了整个制作流程，使读者能够将所学的知识快速地应用到实际的工作中。

本书适合正在使用计算机进行建筑领域的三维设计、室内外装饰、装修设计的制作人员。无论对3ds max的初学者，还是3ds max的熟练使用者都是一本非常好的参考书。

书籍目录

基础篇第1课 效果图制作基础 1.1 必备常识 1.2 系统配置 1.3 制作基础 1.4 效果图建模须知 1.5 文件格式 1.6 小结第2课 建筑设计图纸的分析 2.1 图纸的用途 2.2 建筑工程施工图的识读方法和识读步骤 2.3 图纸中常用的符号的认识 2.4 小结 应用篇第3课 认识计算机建筑效果图 3.1 什么是计算机建筑效果图 3.2 计算机建筑效果图的用途 3.3 计算机建筑效果图的特色 3.4 计算机建筑效果图与手绘图的区别与联系 3.5 真正地领悟计算机建筑效果图 3.6 小结第4课 建筑效果图中模型的构成 4.1 常用墙体建模技术 4.2 建筑中门类建模技术 4.3 建筑中玻璃的实现 4.4 大型建筑楼层的制作 4.5 地面及辅助建筑的表现 4.6 小结第5课 材质与贴图 5.1 材质的构成与制作 5.2 材质的组织 5.3 贴图通道在效果图中的应用 5.4 材质制作练习 5.5 小结第6课 建筑效果图中灯光与摄像机的艺术表现 6.1 创建标准的照明光源 6.2 灯光的有效控制 6.3 影响灯光的因素及相互之间的关系 6.4 布光的过程及原则 6.5 摄像机与镜头设置 6.6 安全框的使用 6.7 小结第7章 建筑效果图后期图像的调整 7.1 为什么要使用Photoshop进行建筑效果图后期处理 7.2 在建筑效果图中Photoshop的基本技术点 7.3 图像的修饰 7.4 图像边缘的处理 7.5 倒影的制作 7.6 小结第8课 如何处理渲染后的建筑效果图 8.1 文件大小和分辨率与建筑效果图的关系 8.2 如何在Photoshop中修改错误的光照效果 8.3 如何调整错误的材质 8.4 建筑效果图画面构成的调整 8.5 小结 实战篇第9章 凉亭 9.1 设置单位 9.2 制作凉亭顶 9.3 制作木墙 9.4 制作休闲板凳 9.5 凉亭材质的设置 9.6 摄像机与灯光照明 9.7 小结第10课 好易居家居广场 10.1 主楼的制作 10.2 建筑正面的制作与修饰 10.3 顶部装饰与侧面墙体的创建 10.4 创建地面 10.5 摄像机与灯光 10.6 小结第11课 科技会展中心 11.1 大型建筑的制作构思 11.2 模型的创建及输出 11.3 配景的制作 11.4 文件的存储 11.5 小结第12课 商务会馆 12.1 建筑效果图制作构思 12.2 日景的制作与处理 12.3 夜景的制作 12.4 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>