

图书基本信息

书名：<<3ds Max室内外效果图制作完美学习手册>>

13位ISBN编号：9787111237037

10位ISBN编号：711123703X

出版时间：2008-6

出版时间：机械工业出版社

作者：杨志东

页数：296

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

这是一本专门介绍室内外建筑效果图制作的图书，作者结合8年的项目制作和培训经验，精心挑选7个典型案例，按从入门到精通的写法，介绍3ds Max+Photoshop+AutoCAD+Lightscape效果图制作技法及其商业应用。

全书共分两部分，第一部分（第1~6章）介绍3ds Max建筑室内外效果图制作必备操作基础，用75个课堂练习演示参数对命令执行效果的影响，20个应用实例演示如何用3ds Max命令创建建筑效果图中常用的基本构件，并通过从建模到输出全程制作卧室白天/夜晚效果图，介绍效果图制作流程，且对第一部分所学内容进行综合演练，边学边练，实用性强！

第二部分（第7~8章）为综合实战篇，选择现代建筑中最具代表性的典型实例（室内效果图案例4个：酒吧厅、大堂、客厅、LS餐厅，室外效果图案例2个：别墅、高层），讲解当今企业在效果图制作中常用的技术和方法：如何将AutoCAD建筑平面图导入3ds Max，如何根据AutoCAD平面图进行建筑建模，如何制作各种建筑材质，如何用Lightscape和Scanline进行渲染，如何在Photoshop中对效果图进行场景美化输出。

本书适合用作大专院校相关专业的教学用书，也可供培训班和稍有3ds Max使用经验的读者自学使用

。

书籍目录

第1章 认识3ds Max 1.1 3ds Max的界面分布 1.2 物体与坐标的关系 1.3 移动、旋转、缩放 1.4 视图控制及设置 1.5 物体的选择 1.6 物体的复制 1.7 综合实例第2章 3ds Max效果图制作常用命令 2.1 阵列与间隔工具 2.2 镜像与对齐工具 2.3 组 2.4 创建标准二组几何图形 2.5 捕捉设定 2.6 物体的显示、隐藏与冻结 2.7 小结第3章 3ds Max建模基础 3.1 二维图形的编辑 3.2 从二维图形生成二维物体 3.3 三维物体的再次修改第4章 3ds Max高级建模 4.1 复合物体 4.2 建模插件的使用第5章 材质和灯光 5.1 材质与贴图 5.2 光度学灯光的基本参数第6章 渲染和室内效果图制作第7章 3ds Max综合场景第8章 PHOTOSHOP综合场景附录

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max室内外效果图制作完美学习手册》由8年项目制作和培训经验的资深专业讲师为入门者量身定制；95个范例全面展示3DS MAX建筑效果图制作关键技术；7个景点案例，演示当今企业效果图制作的常用流程，技法和相关参数设置技巧；作者亲自录制过媒体教学软件，并提供QQ在线答疑，接触您后顾之忧。

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>