

<<3ds max4建筑与室内设计实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max4建筑与室内设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787115098894

10位ISBN编号：7115098891

出版时间：2002-1-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：陈光焱

页数：221

字数：348000

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 max4建筑与室内设计实例>>

内容概要

本书系统讲述了3ds max 4的强大造型功能及其在建筑设计中的应用，全书共分为6章。第1章讲述效果图制作过程，第2章讲述3ds max 4的用户界面、环境设置、常用建模与编辑操作、光源与材质及视图与渲染等内容，第3章讲解客房的制作方法，第4章讲解大堂的制作方法，第5章讲解居民小区的制作方法，第6章详细讲述了园林设计中古亭、竹桥的制作方法。

本书由浅入深，以命令、概念为基础，结合建筑实例介绍设计方法。本书不仅适合建筑美术设计相关专业的工作人员学习和参考，还特别适用于初学者作为自学、培训教程。

<<3ds max4建筑与室内设计实例>>

书籍目录

第1章 效果图制作过程 1.1 模型制作阶段 1.1.1 模型分析阶段 1.1.2 模型制作阶段 1.2 材质和灯光制作阶段 1.2.1 材质的制作 1.2.2 灯光的制作 1.2.3 材质和灯光的相互影响 1.3 视图和渲染制作阶段 1.3.1 视图制作阶段 1.3.2 渲染制作阶段 1.4 后期制作阶段 1.4.1 环境的配置 1.4.2 整体效果的调整 1.5 练习 第2章 初识3ds max 4 2.1 工作界面简介 2.1.1 下拉菜单 2.1.2 标签工具栏 2.1.3 命令面板 2.1.4 状态栏 2.1.5 时间控制器 2.1.6 视窗控制器 2.2 工作环境设置 2.2.1 设置屏幕布局 2.2.2 单位设置 2.2.3 设置栅格和目标捕捉 2.2.4 配置文件路径 2.3 常用建模命令 2.3.1 二维绘图命令 2.3.2 三维建模命令 2.4 常用编辑操作 2.4.1 选择操作 2.4.2 组群操作 2.4.3 变化操作 2.4.4 复制操作 2.5 二维图形的编辑命令 2.5.1 样条曲线的编辑 2.5.2 Vertex (顶点) 的编辑 2.5.3 其他编辑操作 2.6 三维图形的编辑命令 2.6.1 Edit Mesh (编辑网格图形实体) 2.6.2 Edit Patch (编辑面片图形实体) 2.6.3 Bend (弯曲) 2.7 光源与材质 2.7.1 光源 2.7.2 材质 2.8 视图与渲染 2.8.1 视图 2.8.2 渲染 2.9 练习 第3章 新潮康居--营造温馨客房 3.1 客房设计简述 3.2 沙发的制作 3.2.1 创建沙发模型 3.2.2 赋予材质 3.3 吸顶灯的建立 3.3.1 创建吸顶灯模型 3.3.2 赋予材质 3.4 床头柜的制作 3.4.1 柜体模型的建立 3.4.2 面板的建立 3.4.3 创建上下两层柜门 3.4.4 建立床头柜把手 3.5 创建台灯造型 3.5.1 创建灯罩的造型 3.5.2 创建灯座模型 3.5.3 赋予材质 3.6 创建落地灯 3.6.1 创建灯罩模型 3.6.2 创建灯杆模型 3.6.3 创建灯座模型 3.6.4 赋予材质 3.7 建立窗帘 3.8 床的创建 3.8.1 创建床体 3.8.2 创建床靠被 3.9 建立墙体、地面 3.9.1 创建地面模型 3.9.2 创建墙面模型 3.9.3 创建墙面装饰板 3.9.4 创建窗户 3.9.5 给墙、地面模型赋材质 3.10 制作天花板 3.10.1 建立天花板造型 3.10.2 赋予材质 3.11 创建阴脚线、踢脚线 3.11.1 创建阴脚线模型 3.11.2 创建踢角线模型 3.11.3 赋予材质 3.12 创建窗帘盒 3.12.1 创建窗帘盒模型 3.12.2 赋予材质 3.13 布置家俱、灯具、窗帘 3.13.1 调入文件 3.13.2 赋予材质 3.14 建立相机 3.15 创建灯光效果 3.15.1 创建台灯灯光效果 3.15.2 创建吸顶灯效果 3.16 练习 第4章 经典时尚--建造富丽大堂 第5章 清丽素然--再造居民小区 第6章 品茗古意--探幽中国园林

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>