

<<3ds Max 8中文版效果图制作培训>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 8中文版效果图制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115166418

10位ISBN编号：7115166412

出版时间：2007-9

出版时间：人民邮电

作者：本社

页数：250

字数：403000

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 8中文版效果图制作培训>>

内容概要

本书是“3ds Max 8中文版培训教程”系列丛书的第3本，基于3ds Max 8中文版进行介绍，并通过Lightscape及Photoshop进行辅助渲染及后期处理，充分发挥3种软件在建模、渲染及平面处理上的优点。

本书根据作者的实践经验、建筑效果图的实际制作流程和相关的专业特点进行系统的讲解，对软件的基本用法，建筑效果图的建模、渲染以及后期处理等操作方法和应用技巧进行详细剖析，并采用案例引导的方式带领读者循序渐进地掌握建筑效果图的制作方法。

为了方便读者学习，本书配有教学辅助光盘，光盘中收录了书中实例所用到的素材以及制作效果等文件，将操作中难以掌握的重点案例录制成视频动画，并配有全程语音讲解，读者可以参考这些动画进行操作。

本书适合作为从事建筑效果图设计制作人员以及建筑装潢专业初学者的自学教材，也可以用作培训班的教材和参考书。

书籍目录

第1章 效果图制作基础知识	1.1 叙述约定	1.2 建筑效果图制作流程	1.2.1 3ds Max阶段
1.2.2 Lightscape阶段	1.2.3 输出阶段	1.2.4 Photoshop阶段	1.3 3ds Max 8中文版简介
1.4 Lightscape简介	1.5 Photoshop简介	1.5.1 Photoshop界面简介	1.5.2 制作效果图的常用工具
1.6 素材管理	1.6.1 平面图像素材	1.6.2 三维线架素材	1.6.3 素材库的归档整理
1.7 小结	1.8 习题	第2章 建模基础知识	2.1 3ds Max 8基础知识
2.1.1 3ds Max 8视图基础操作	2.1.2 对象的选择	2.1.3 对象的变换	2.1.4 其他常用命令
2.2 基本几何体的创建	2.2.1 基础建模	2.2.2 标准基本体	2.2.3 扩展基本体
2.3 辅助工具	2.3.1 捕捉工具	2.3.2 对齐工具	2.3.3 阵列工具
2.3.4 复制功能及物体关联	2.3.5 系统单位设定	2.4 层的应用	2.5 小结
2.6 习题	第3章 三维模型的创建	3.1 修改器堆栈	3.2 【弯曲】修改器
3.3 【锥化】修改器	3.4 【扭曲】修改器	3.5 【FFD】(自由变形)修改器	3.6 【壳】修改器
3.7 多边形建模方式	3.7.1 基本概念	3.7.2 【编辑多边形】修改器的使用	3.7.3 综合案例一 制作枕头
3.7.4 综合案例二 制作靠椅	3.8 使用其他方式创建模型	3.9 布尔运算	3.10 小结
3.11 习题	第4章 2D转3D建模方式	4.1 2D转3D建模方式	4.2 二维图形的绘制与编辑
4.3 空间曲线的调节	4.4 二维线型的修剪与延伸	4.5 线型步幅与优化的应用	4.6 二维线型的布尔运算
4.7 【车削】建模方法	4.8 【倒角】建模方法	4.9 放样建模	4.10 小结
4.11 习题	第5章 建筑构件建模	5.1 AEC扩展组件	5.1.1 墙
5.1.2 栏杆	5.1.3 植物	5.2 门	5.3 窗
.....	第6章 摄影机的应用	第7章 材质与贴图	第8章 灯光的设置
第9章 输出设置	第10章 Photoshop后期处理	第11章 综合案例 卧室	第12章 综合案例 会议室

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>