

<<建筑效果图表现：3ds max 6>>

图书基本信息

书名：<<建筑效果图表现：3ds max 6& Photoshop CS完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787502762254

10位ISBN编号：7502762256

出版时间：2005-7-1

出版时间：海洋出版社

作者：支点工作室

页数：470

字数：693000

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>

## <<建筑效果图表现：3ds max 6>>

### 内容概要

这是国内第一本提供产品设计图纸+多媒体光盘+精美图书+丰富模型+材质的专业级建筑效果图表现优秀教科书。

全书由14章、54个典型范例构成，核心内容包括如何用3ds max 6设计模型、贴图、室内灯光和用Photoshop CS进行后期处理，其中模型包括与我们生活息息相关的茶几、玻璃杯、卧室、双人床、护栏、装饰地灯、方格玻璃门、化妆品外包装、吧台座椅、油画框、凉亭场等；室内灯光设计包括室内目光、建筑物灯光、建筑物日光、室内光线等特效的制作；贴图包括位图、渐变、噪波、混合、双面、镂空、凹凸、多维/次物体材质等；第11章、第12章提供了12个用Photoshop CS进行后期处理的范例全过程；第13章和第14章分别以室内客厅效果图与“世纪大厦”室外建筑效果图为例，全面系统地介绍了专业设计师是如何完成一项完整建筑效果图的全过程，附录为部分练习题答案。

本书特点：1.本书是一批专业设计师多年承接工程项目经验的积累与总结。

2.“看图纸、学设计、配套多媒体教学”全新智慧产品使读者花点小钱就可以将设计师请回家，面对面，手把手，授人以渔，学习过程轻松、有趣、所见即所得、学完就可以动手干活。

3.从入门到精通：全书由浅入深、循序渐进、内容丰富、讲解专业，范例典型、活用百分百。

4.物超所值：配套满满的3张大碟装满了丰富的模型、建筑效果图后期处理所需的环境艺术设计配景及装饰图库，旨在帮助读者拓展视野、勇于创新、进入更为广阔的智慧殿堂。

5.周到、体贴、方便：各章末尾均附有对应本章知识点的练习操作题，书后附有习题答案，方便教学和自学。

3CD内容：1号盘为书中范例及习题操作全过程立体动画教学，2号、3号盘为练习素材文件、最终范例效果图源文件、附赠的模型库(215款灯具模型和342款家具模型)和配景图库(包括地毯，门窗、地板，环境装饰植物、动物、人物、雕塑、灯具等200多张贴图)。

读者对象：想从事室内外装潢设计养家糊口的广大初、中级读者快速入门的自学指导书，动画学院、职业院校室内装潢专业和社会室内外效果图培训班的优秀教材。

《建筑效果图表现——3ds max 6 & Photoshop CS完全自学手册》使您的生活更加滋润、快乐、竞争力强过他人!

## 书籍目录

第1章 建筑效果图制作预备知识 1.1 3ds max 6的系统配置要求 1.2 基本术语约定 1.3 3ds max 6的特色  
1.4 效果图制作常用软件简介 1.4.1 AutoCAD软件简介 1.4.2 Lightscape软件简介 1.4.3 Photoshop软件简介  
1.5 效果图的表现手法及特点 1.5.1 手绘效果图的表现手法 1.5.2 计算机效果图的表现手法  
1.6 常见建筑效果图的分类 1.6.1 室内装潢效果图 1.6.2 室外建筑效果图 1.6.3 城市规划鸟瞰效果图  
1.7 利用计算机绘制效果图必备的基本能力 1.7.1 具有熟练操作软件的能力 1.7.2 掌握一定的美术基础知识  
1.8 效果图绘制时需要注意的问题 1.8.1 把握好透视空间与尺度 1.8.2 注意灯光对环境的影响  
1.8.3 注意色调对画面的影响 1.8.4 配景与主体的协调统一 1.8.5 主次关系的表现 1.8.6 把握好艺术风格  
1.9 小结 1.10 练习题第2章 建筑效果图制作快速入门 2.1 进入3ds max 6系统 2.2 制作分析 2.3 备用素材  
2.3.1 材质贴图素材 2.3.2 后期处理素材 2.4 茶几造型的产生 2.4.1 创建基本构件——长方体  
2.4.2 调整长方体 2.4.3 制作茶几造型 2.5 材质的调制 2.5.1 调制木纹材质 2.5.2 调制大理石材质  
2.5.3 调制渐变背景材质 2.6 摄像机与灯光的设置 2.6.1 形体透视 2.6.2 调整明暗关系 2.7 效果图的渲染输出与保存  
2.8 Photoshop后期处理 2.9 小结 2.10 练习题第3章 3ds max 6操作界面及文件基本操作 3.1 3ds max 6操作界面基本布局  
3.1.1 标题栏 3.1.2 菜单栏 3.1.3 主工具栏 3.1.4 感应器工具栏 3.1.5 视图区 3.1.6 命令面板区  
3.1.7 视图控制区 3.1.8 动画控制区 3.1.9 状态栏与提示栏 3.2 自定义操作界面 3.2.1 设置工作环境  
3.2.2 范例1设置快捷键 3.2.3 范例2将指定的修改命令设置为按钮 3.3 文件的基本操作 3.3.1 文件的新建与重设  
3.3.2 范例3打开名为“方桌.max”的场景文件 3.3.3 范例4将“椅子.max”文件合并到当前场景中  
3.3.4 文件的保存 3.3.5 范例5将编辑后的文件进行保存 3.3.6 范例6在场景中输入DWG格式的二维图形  
3.3.7 范例7将场景文件输出到Lightscape软件中 3.3.8 文件的存档 3.3.9 文件的退出 .....第4章 工具栏的使用第5章 三维建模(一)——标准/扩展几何体第6章 三维建模(二)——新增建模功能第7章 二维建模与二维转三维建模第8章 常用修改功能与NURBS高级建模第9章 材质的调制与应用第10章 灯光、相机以及相机景深特效应用第11章 Photoshop后期处理第12章 效果图后期处理典型实例第13章 客厅效果图制作第14章 “世纪大厦”建筑效果图部分练习题答案

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>