

<<3ds max 4室内外效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4室内外效果图制作>>

13位ISBN编号：9787505377066

10位ISBN编号：750537706X

出版时间：2002-10-1

出版时间：第1版 (2002年7月1日)

作者：李铁

页数：547

字数：867

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 4室内外效果图制作>>

内容概要

本书通过一系列精心设计的综合实例，详细讲述了在3ds max 4中建模、材质贴图、灯光、环境、渲染输出等效果的设计与制作方法，使读者在学习完本书后能够举一反三，独立完成最专业的设计任务，以达到快速入门与提高的目的。

本书主要介绍了室内构件设计、厨房效果（家具、厨具设计）、卧室效果、客厅效果、大堂效果、国内外典型建筑物等效果的详细制作流程，把在三维动画设计过程中最常用到的具有代表性的功能都进行了详尽的讲述。

读者可通过这些实例，快速掌握各种效果图的设计技巧，从而制作出高质量的效果图。

另外，本书还配套有多媒体教学光盘，具有很好的界面设计和人机交互特性，帮助读者学习掌握各种效果图的一般制作流程。

本书中提供的实例无论对于初学者，还是高级读者，都是很好的学习素材，是一本较为实用的参考书。

。

作者简介

李铁：1973年3月21日生于天津，1996年毕业于湖南大学工业设计系。

现为天津工业大学艺术设计学院讲师，主要执教平面构成设计、立体构成设计、色彩构成设计、三维动画设计等本科课程和艺术设计史、多媒体艺术设计等研究生课程。
同时获得Adobe公司中国认证设计师称号，并担任A

<<3ds max 4室内外效果图制作>>

书籍目录

第1章 概述

- 1.1 室内外效果图制作概述
- 1.2 3ds max 4的系统配置
- 1.3 二维图形概述
 - 1.3.1 二维图形对象的作用
 - 1.3.2 二维图形对象的层级结构
 - 1.3.3 二维图形创建命令面板概述
- 1.4 几何参数对象概述
 - 1.4.1 几何参数对象
 - 1.4.2 基本对象创建命令面板概述
- 1.5 Mesh网格建模概述
 - 1.5.1 Mesh网格建模
 - 1.5.2 网格对象修改编辑命令面板概述
- 1.6 Patch面片建模概述
 - 1.6.1 Patch面片建模
 - 1.6.2 面片对象的修改编辑命令面板概述
- 1.7 修改编辑命令面板概述
 - 1.7.1 修改编辑命令面板结构
 - 1.7.2 修改编辑堆栈结构
 - 1.7.3 修改编辑堆栈控制工具

第2章 建模基础——垂花门

- 2.1 创建瓦顶
- 2.2 基础材质
- 2.3 创建垂花
- 2.4 创建浮雕对象
- 2.5 创建花格门

第3章 二维图形建模——柱式

- 3.1 柱式概述
- 3.2 创建茛苕叶
- 3.3 创建科林斯柱式
- 3.4 创建爱奥尼克柱式

第4章 面片建模——床

- 4.1 创建床架
- 4.2 创建床罩

第5章 高级材质编辑——灯具

- 5.1 创建枝型吊灯
- 5.2 创建红灯笼
- 5.3 创建垂蔓吊灯
- 5.4 创建宫灯

第6章 洗手间效果图

- 6.1 创建室内空间
- 6.2 创建洁具
- 6.3 指定材质
- 6.4 合成效果图

第7章 欧式建筑效果图

<<3ds max 4室内外效果图制作>>

7.1 创建建筑主体

7.2 创建造型细部

7.3 指定材质

第8章 别墅效果图

8.1 创建别墅主体

8.2 创建别墅细部

8.3 指定材质

第9章 中式客厅效果图

9.1 创建家具

9.1.1 创建明式圈椅

9.1.2 创建茶几

9.1.3 创建条案

9.1.4 创建沙发

9.2 创建室内空间

9.3 编辑效果图

第10章 大厦效果图

10.1 创建大厦底层

10.2 创建大厦高层

10.3 合成效果图

10.4 创建夜景效果图

附录 本书配套光盘内容

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>