

## <<3DS MAX 4 餐饮娱乐设施效果图>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4 餐饮娱乐设施效果图制作技法精研>>

13位ISBN编号：9787508410234

10位ISBN编号：7508410238

出版时间：2002-5

出版时间：第1版 (2002年5月1日)

作者：高志清

页数：345

字数：495

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 餐饮娱乐设施效果>>

### 内容概要

本书从制作实例出发，专门讲述了餐饮及娱乐设施效果图制作的特点和专业技法。

本书从整体的构思创意、造型的组合布局、材质的协调分配以及灯光的合理布局、相机视角的合理调配等效果图制作步骤入手，全面分析了在室内效果图制作过程中遇到的问题，从而提出一整套制作高品质餐饮及娱乐设施效果图的整体方案。

为了方便读者创作和自学，本书还制作了一张配套光盘，光盘中收录了书中所有实例造型线架以及与线架相对应的图片，同时还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，相信对读者的学习和工作将有所帮助。

本书适合于专业人士或想从事室内效果图制作的读者自学，对中、高级水平的读者也有一定的参考价值。

## <<3DS MAX 4 餐饮娱乐设施效果>>

### 书籍目录

#### 本书导读

#### 第一章 3DS MAX 4系统界面介绍

- 1.1 计算机常用术语约定
- 1.2 3DS MAX 4系统界面结构
  - 1.2.1 主要功能区简介
  - 1.2.2 工具栏介绍
  - 1.2.3 命令面板简介
- 1.3 材质编辑器简介
- 1.4 室内效果图的制作步骤
  - 1.4.1 建模阶段
  - 1.4.2 赋材质阶段
  - 1.4.3 局部构件合并阶段
  - 1.4.4 相机及灯光的设置
  - 1.4.5 渲染出图
  - 1.4.6 Photoshop后期处理
- 1.5 本章小结

#### 第二章 中式现代餐厅效果图的制作

- 2.1 介绍本章所用到的命令及工具按钮
  - 2.1.1 三维创建命令按钮
  - 2.1.2 三维复合物体 (Compound Objects) 命令按钮
  - 2.1.3 二维创建命令按钮
  - 2.1.4 修改命令按钮
  - 2.1.5 捕捉控制区
- 2.2 现代餐厅全局定位
- 2.3 创建相机
- 2.4 餐厅各局部构件的制作
  - 2.4.1 餐桌餐椅的制作
  - 2.4.2 装饰柱的制作
  - 2.4.3 铁艺的制作
  - 2.4.4 窗帘、纱帘的制作
  - 2.4.5 双扇玻璃门的制作
  - 2.4.6 枝形吊灯的制作
- 2.5 餐厅的整体合成
- 2.6 灯光的创建
- 2.7 Photoshop后期处理
- 2.8 本章小结

#### 第三章 中式古典餐厅效果图的制作

- 3.1 介绍本章所用到的命令及工具按钮
  - 3.1.1 三维创建命令按钮
  - 3.1.2 二维创建命令按钮
- 3.2 餐厅全局定位
- 3.3 隔断的制作
- 3.4 花墙的制作
- 3.5 灯笼的制作
- 3.6 餐厅的整体合成

## <<3DS MAX 4 餐饮娱乐设施效果>>

3.7 灯光的创建

3.8 Photoshop后期处理

3.9 本章小结

第四章 舞厅效果图的制作

4.1 介绍本章所用到的命令及工具按钮

4.1.1 三维创建命令按钮

4.1.2 创建高级扩展立体物体命令面板

4.2 舞厅全局定位

4.3 装饰柱的制作

4.4 灯池的制作

4.5 闪光灯的制作

4.6 茶几、沙发的制作

4.7 发光柱的制作

4.8 舞厅效果图的整体合成

4.9 舞厅灯光的布局

4.10 本章小结

第五章 台球厅效果图的制作

5.1 介绍本章所用到的命令及工具按钮

5.2 台球厅全局定位

5.3 投射吊灯的制作

5.4 玻璃门的制作

5.5 台球桌的制作

5.6 台球厅效果图的整体合成

5.7 台球厅的灯光设置

5.8 本章小结

<<3DS MAX 4 餐饮娱乐设施效果>>

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>