

<<3DS MAX样板工程装修效果图创>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX样板工程装修效果图创作技能特训>>

13位ISBN编号：9787508415185

10位ISBN编号：7508415183

出版时间：2003-7

出版时间：中国水利水电出版社

作者：科大工作室

页数：314

字数：472

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样板工程装修效果图创>>

内容概要

3DS MAX是Autodesk公司推出的新一代三维效果及动画制作软件系统，它不仅可以制作出色的影视级三维动画作品，在制作效果图方面的功能也非常强大，可以制作出与彩照媲美的效果图作品，深受广大建筑装潢设计人员的青睐，因而成为电脑效果图制作人员的首选软件。

与其他同类电脑书相比，本书的最大特点在于重点讲友谊赛各类样板工程效果图的一般流程和相关技法，内容全面、范例经典、剖析详尽。

本书所采用的范例，都是我们在多年教学和研究工作的基础上，结合工程实践精选出来的，具有很强的代表性。

本书以实例为先导，较全面地介绍了3DS MAX的基本功能和应用技巧，通过一系列精心设计的综合实例，详细讲述了3DS MAX中建模、材质、贴图、灯光与相机、渲染出图以及后期处理的制作过程与方法，使读者在学习完后能够举一反三，为后后的学习与工作打下良好基础。

本书特别适合具有一定基础的设计界从业人员作为学习电脑效果图制作的专业教材，希望能对从事各类样板工程效果图制作的设计人员、电脑设计爱好者以及想进入设计领域的大中专院校学生和研究生等各界人士提供有效的帮助。

如果您是一位对3DS MAX不太了解的初学者，最好先参阅科大工作室编写的《3DS MAX 4.X效果图制作基础必备》或是本套丛书中的《3DS MAX效果图入门必读》。

全书共分8章，内容由浅入深，命令、概念及操作步骤解说详尽，读者只要对照书中的实例一步步操作，就可以掌握各类样板工程效果图制作的基本技巧。

为了方便读者学习使用本书，本书还制作了配套光盘。

光盘内容包括了实例制作的造型线架及渲染效果，并收集了一些精美的贴图和室内构件素材，读者可以在学习中随时调用参考。

书籍目录

第一章 样板工程效果图制作概述1.1 3DS MAX概述1.2 快捷启动3DS MAX 51.3 退出3DS MAX 51.4 3DS MAX 5界面详解1.4.1 标题栏1.4.2 菜单栏1.4.3 工具栏1.4.4 视图区1.4.5 命令面板1.4.6 视图控制区1.4.7 状态栏1.4.8 动画控制区1.5 效果图制作流程1.5.1 建立模型阶段1.5.2 调制材质阶段1.5.3 设置灯光阶段1.5.4 渲染阶段1.5.5 后期合成阶段1.6 物体的创建与修改1.6.1 三维物体的创建与修改1.6.2 二维线形的绘制与修改1.7 精确建模的必备工具1.7.1 单位的设置1.7.2 空间与捕捉功能的设置1.7.3 [复制] (Copy) 1.7.4 [镜像](Mirror Secectde Objects)1.7.5 [对齐](Align)1.7.6 [阵列](Array)1.8 样板工程概述1.8.1 与一般效果图的区别1.8.2 如何用电脑表现样板工程效果图1.9 本章小结第二章 样板工程材料的模拟——材质2.1 材质的概念2.2 材质编辑器详解2.2.1 菜单栏2.2.2 材质示例窗2.2.3 工具列2.2.4 工具行2.2.5 参赞数控制区2.3 常用装饰材质的调制技巧2.3.1 墙面材质的调制2.3.2 木纹材质的调制2.3.3 玻璃材质的调制2.3.4 金属材质的调制2.3.5 表现反向射与折射的效果2.4 本章小结第三章 样板工程光效模拟——灯光3.1 灯光的作用3.2 场景中光源的划分3.3 如何为场景确定主光源3.4 3DS MAX 5中的标准灯光3.4.1 灯光的创建与功能3.4.2 灯光的共同参数介绍3.4.3 设置灯光的一般步骤3.4.4 室内效果图灯光设置技巧3.5 几种灯光的表现技巧3.5.1 筒灯发光效果的模拟3.5.2 壁灯发光效果的模拟3.5.3 灯池发光效果的模拟3.6 本章小结第四章 门厅样板房的设计与制作4.1 本章实例所用到的修改命令4.1.1 [拉伸] (Extrude) 命令4.1.2 [编辑样条曲线](Edit Spline)命令4.1.3 [弯曲](Bend)命令4.1.4 [锥化](Taper)命令4.1.5 [斜切轮廓](Bevel Profile)命令4.1.6 [编辑网格](Edit Mesh)命令4.1.7 [噪波](Noise)命令4.1.8 [旋转](Lathe)命令4.2 门厅效果图的设计说明与制作流程4.2.1 门厅效果图的设计说明4.2.2 门厅效果图的制作流程4.3 门厅全局框架的制作4.3.1 门厅效果图的局部构件的制作4.3.2 吧台的制作4.3.3 沙发的制作4.4 茶几的制作4.5 门厅效果图的整体组合4.6 相机及灯光的设置4.6.1 相机的创建与功能4.6.2 为门厅效果图设置相机4.6.3 为门厅效果图设置灯光4.7 渲染出图4.8 本章小节第五章 大厅样板房的设计与制作5.1 本章实例所用到的修改命令5.2 大厅效果图的设计说明与制作流程5.3 大厅模型的制作5.3.1 大厅整体有机框架的制作5.3.2 楼板扶手的制作5.3.3 装饰柱的制作5.3.4 玻璃门的制作5.3.5 楼板及楼板线的制作5.3.6 筒灯及光带的制作5.4 相机及灯光的设置5.4.1 相机的设置5.4.2 灯光的设置5.5 渲染出图5.6 本章小节第六章 大厅过廊样板房的设计与制作6.1 本章实例所用的修改命令6.2 大厅过廊效果图的设计说明与制作流程6.2.1 大厅过廊效果图的设计说明6.2.2 大厅廊效果图的制作流程6.3 大厅过廊效果图框架的制作6.3.1 地面及地花的制作6.3.2 玻璃顶的制作6.3.3 木头顶的制作6.3.4 大厅过廊墙体及顶的制作6.4 大厅过廊效果图局部构件的制作6.4.1 门的制作6.4.2 壁灯的制作6.4.3 楼梯的制作6.5 大厅过廊效果图的整合6.6 相机及灯光的设置6.6.1 为大厅过廊效果设置相机6.6.2 为大厅过廊效果图设置灯光6.7 渲染出图6.8 本章小结第七章 电梯间样板房的设计与制作7.1 电梯间的设计说明与制作流程7.1.1 电梯间效果图的设计说明7.1.2 电梯间效果图的制作流程7.2 电梯间地面的制作7.3 电梯间墙体及门的制作7.4 电梯间天花的制作7.5 相机及灯光的设置7.5.1 为电梯间效果图设置相机7.5.2 为电梯间效果图设置灯光7.6 渲染出图7.7 本章小节第八章 样板工程的后期处理8.1 Photoshop的介绍8.2 Photoshop 7.0界面的概述8.2.1 Photoshop界面介绍8.2.2 工具箱8.3 Photoshop在效果图中的作用8.4 后期处理的要点8.5 效果图的后期处理8.5.1 门厅效果图的后期处理8.5.2 大厅效果图的后期处理8.5.3 电梯间效果图的后期处理8.5.4 大厅过廊效果图的后期处理8.6 本章小结附录 3DS MAX及Photoshop快捷键列表常用的3DS MAX快捷键常用的Photoshop快捷键

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>