第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX7辅助室内建筑设计与进>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX7辅助室内建筑设计与进阶教程>>

13位ISBN编号：9787533020293

10位ISBN编号：7533020294

出版时间：2005-7

出版时间：山东美术

作者：潘鲁生

页数：383

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX7辅助室内建筑设计与进>>

内容概要

本书共分六章，围绕使用3ds max系统设计室内建筑而展开循序渐进地介绍。
内容深入浅出，还配有大量与内容相配的图片，图文并茂，学习方便。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX7辅助室内建筑设计与进>>

书籍目录

第二章　初识3d smax（磨刀篇）　第一节　3ds max简介　1.1.1　了解3ds max界面　1.1.2　利用3ds max绘制效果图的流程　第二节　塑造形体——3ds max的建模基础　1.2.1　3ds max的建模方法　1.2.2　用3ds max创建一把沙发椅　第三节　真实再现——3ds max的材质基础　1.3.1　为沙发椅赋材质　第四节　烘托氛围——3ds max的灯光基础　1.4.1　3ds max的【Standard】（标准）类型灯光　1.4.2　3ds max的IPhotometric】（光度控制）灯类型　第二章　3ds　max实战之一（牛刀小试篇）　3ds max绘制小空间表现图　2.1.1　合理搭建空间框架　2.1.2　立体化空间中的各个界面　2.1.3　灯光的设置与调整　2.1.4　光能传递的设置与调整　2.1.5　渲染输出的设置　2.1.6　表现图的后期处理　第三章　3ds max实战之二（循序渐进篇）　第一节　客厅空间的创建　3.1.1 空间框架的创建　3.1.2 灯饰及家具的创建　第二节　阳光明媚的客厅空间　3.2.1 阳光系统的创建　第四章　3ds max实战之三（游刃有余篇）　第一节　空间模型的创建　第二节　创建灯光与渲染处理　第三节　实例解析常见问题第五章　3ds max建筑效果图（初探篇）　第一节　创建模型　第二节　模型材质的调整　第三节　灯光及摄影机的位置　第四节　效果图后期处理第六章　3ds max建筑效果图（再探篇）

第一图书网, tushu007.com

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