

<<3ds max Photoshop 建>>

图书基本信息

书名：<<3ds max Photoshop 建筑效果图制作精粹>>

13位ISBN编号：9787900118547

10位ISBN编号：7900118543

出版时间：2002-10

出版时间：北京希望电子出版社

作者：张拓

页数：434

字数：643000

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>

内容概要

本书由18章构成。

第1章通过范例讲解CAD的操作规程及其与3ds max之间的数据转换。

第2章至第8章全面细致讲解3ds max三维建模的类型及方法。

第9章至第13章通过多个典型范例，使读者掌握灯光、材质的制作理念和技巧。

第14章至第17章全面阐述Photoshop7.0的最新功能及其在效果图制作中的应用。

第18章运用完全的建筑场景全面演示效果图的制作流程。

本书将建筑艺术与计算机技术完美结合，内容丰富，知识全面，思路新颖，注重实践，是作者多年从事建筑效果图制作和教学的经验总结，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

本书不但是高校相关专业师生的优秀教材，同时也是从事建筑设计、室内外装饰设计和三维制作人员不可多得的指导书，和社会培训班的优秀教材。

书籍目录

第1章 AutoCAD建模 第1节 AutoCAD在效果图制作中的作用 第2节 用AutoCAD绘图 第3节 花格窗 第4节 AutoCAD建模中应注意的问题 第5节 AutoCAD模型向3ds max的转换 第6节 小结 第7节 思考题第2章 建模前的准备工作 第1节 初识3ds max 第2节 单位的设置 第3节 空间的捕捉 第4节 对齐功能 第5节 阵列功能 第6节 小结第3章 二维建模 第1节 二维建模在3ds max中的意义 第2节 一切由二维开始 第3节 二维图形的绘制 第4节 创建二维对象 第5节 样条曲线类型 第6节 小结第4章 修改二维对象 第1节 修改内容 第2节 修改最底层的元素 第3节 二维修改——Edit Spline 第4节 小结 第5节 思考题第5章 放样第6章 三维建模第7章 对三维对象的修改第8章 Modifiers修改工具第9章 灯光的设置与应用第10章 摄像机第11章 贴图坐标的设定第12章 材质第13章 复合材质的使用第14章 用Photoshop7.0作画第15章 人物和树木的合成第16章 图像色彩调整第17章 用Photoshop制作光效第18章 输出与合成

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>