

图书基本信息

书名：<<3ds max 6室内外效果图制作实例与技巧>>

13位ISBN编号：9787111150565

10位ISBN编号：7111150562

出版时间：2005-1-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈柄汗

页数：413

字数：636000

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

本书以通俗易懂的语言、循序渐进的方法和典型的实例，介绍了3dsmax 6(也包括Photoshop CS)的基本操作和应用，重点介绍了用这些软件制作建筑室内外效果图的步骤；方法和技巧。

全书共分10章(含1张配套光盘)，分别介绍了3dsmax 6的工作界面、环境设置、建模方法、材质编辑、灯光与阴影、摄影机与构图、渲染方式及选用，以及Photoshop CS的基本概念、常用操作、后期应用。

书中除穿插介绍若干小的制作实例外，还提供了3个完整的效果图制作实例，从建模、布光、材质，到摄影机布置、场景渲染，再到后期制作都进行了详细讲解。

光盘提供了书中实例的场景文件、贴图文件和模型文件。

本书面向初中级读者，适合效果图制作、建筑设计、室内设计、环境设计人员培训和自学之用，也可作为高校建筑专业教学或参考用书。

书籍目录

第1章 软件界面及环境设置 1.1 认识操作界面 1.1.1 工具栏 1.1.2 命令面板 1.1.3 视图区 1.1.4 视图控制区 1.1.5 材质编辑器 1.2 设置工作环境 1.2.1 选用预设环境 1.2.2 自行定制优化 1.2.3 定制修改器布局
第2章 建模方法及选用 2.1 建模概述 2.2 直接建模 2.2.1 创建墙体 2.2.2 创建门 2.2.3 创建窗 2.2.4 创建栏杆 2.2.5 创建楼梯 2.2.6 创建植物 2.2.7 直接创建其他模型 2.3 拉伸建模 2.4 放样建模 2.5 旋转建模 2.6 倒角建模 2.7 子物体建模-第3章 材质及编辑 3.1 自然界物质分类 3.2 材质类型及选用 3.3 贴图类型及选用 3.4 贴图通道及应用 3.5 贴图坐标及调整 3.6 常用材质类型及参数
第4章 灯光与阴影 4.1 光线的特性 4.2 灯光的种类与选用 4.3 灯光的常用操作 4.4 阴影的种类与选用 4.5 效果图布光与技巧
第5章 摄影机与构图 5.1 摄影机的种类 5.2 摄影机的使用 5.3 画面构图技巧
第6章 渲染方式及应用 6.1 常用渲染操作 6.2 渲染方式及选用
第7章 Photoshop与后期处理 7.1 软件界面 7.2 基本概念 7.3 选择对象 7.4 插入对象 7.5 图像变换 7.6 制作阴影 7.7 添加纹理 7.8 制作画边 7.9 调整对比度 7.10 调整层次 7.11 调整色彩
第8章 室内效果图制作 实例--卧室 8.1 制作建筑构造 8.2 制作家具陈设 8.3 布置灯光 8.4 编辑材质 8.5 渲染场景 8.6 后期处理
第9章 室内效果图制作实例--大堂 9.1 制作建筑构造 9.2 制作家具陈设 9.3 制作配景物体 9.4 编辑材质 9.5 指定贴图坐标 9.6 布置灯光 9.7 渲染场景 9.8 后期处理
第10章 室外效果图制作实例--住宅楼 10.1 制作思路 10.2 第三层 10.3 第一至六层 10.4 屋顶 10.5 室外设施 10.6 布置灯光 10.7 渲染场景 10.8 后期处理

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>