

<<3ds max 6标准室内效果图制作培>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6标准室内效果图制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787111148159

10位ISBN编号：7111148150

出版时间：2004-7-1

出版时间：机械工业出版社

作者：黄永生

页数：352

字数：526000

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 6标准室内效果图制作培>>

内容概要

本书以循序渐进的方式，从软件基础操作、设计基本知识、制作技巧和实战4个方面介绍了使用3ds max 制作建筑室内效果图的全部过程。

全书分为3篇，共10课内容。

第1课操作基础知识，介绍了图形图像的基本背景知识和3ds max 制作效果图时的一些系统设置；第2课设计基础知识，介绍了室内设计的基本概念；第3课常用模型和材质的制作方法，介绍了效果图制作中常用的、较有难度的模型和材质效果的制作技巧；第4课灯光和照明效果，介绍了灯光效果的创建和应用；第5课后期处理与渲染输出，介绍了室内效果图后期制作中的技巧以及渲染输出的设置；第6-10课通过5个工程案例介绍了家装以及公用建筑室内效果的表现方法。

本书内容丰富，知识全面，不但可作为高校相关专业师生的教材，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用书以及社会培训班的优秀教材。

书籍目录

前言关于本书基础篇 第1课 3ds max 使用基础 1.1 基本对象的创建和删除 1.2 使用选择 1.3 使用组 1.4 镜像和阵列 1.5 对齐与捕捉 1.6 小结 第2课 设计基础知识 2.1 室内设计的特点 2.2 室内设计的依据 2.3 室内设计的方法和程序步骤 2.4 色彩的心理作用 2.5 画面与构图 2.6 小结应用篇 第3章 常用模型和材质的制作方法 3.1 织物的制作方法 3.2 沙发座椅模型的制作 3.3 玻璃材质的制作 3.4 反射效果的制作 3.5 小结 第4章 灯光和照明效果 4.1 灯光的创建 4.2 高级灯光 4.3 照明效果的模拟 4.4 小结 第5章 后期处理与渲染输出 5.1 输出分辨率的选择 5.2 输出文件格式的选择 5.3 Photoshop在后期处理中的应用 5.4 小结 实战篇 第6章 家装——客厅效果的表现 6.1 墙体模型与材质的创建 6.2 导入室内的其他模型 6.3 创建灯光 6.4 效果图的后期处理 6.5 小结 第7课 家装——卧室效果的表现 7.1 卧室空间的搭建 7.2 家居装饰 7.3 卧室的灯光照明 7.4 渲染输出 7.5 后期处理 7.6 小结 第8课 公用建筑——餐厅效果的表现 8.1 创建餐厅模型和材质 8.2 创建灯光 8.3 后期处理 8.4 小结 第9课 公用建筑——门厅效果的表现 9.1 创建门厅模型 9.2 创建场景中的材质 9.3 创建场景中的灯光 9.4 后期处理 9.5 小结 第10课 公用建筑——会议室效果的表现 10.1 会议室墙体和地面的创建 10.2 隔断墙模型的创建 10.3 墙面造型 10.4 置入模型 10.5 布置灯光 10.6 渲染设置 10.7 后期处理 10.8 小结

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>