

<<中文版3ds max 8/photosho>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8/photoshop建筑效果图制作完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787111182108

10位ISBN编号：7111182103

出版时间：2006-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民

页数：391

字数：626000

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

本书是一本讲解如何使用中文版3ds max 8和Photoshop制作精品建筑和室内效果图的专著。

本书从实用角度出发、系统、全面地介绍了建筑效果图的制作方法。

全书共分13章，按照建筑效果图的制作流程和初学者的学习规律，先后介绍了建筑效果图和3ds max操作基础、建筑建模、材质编辑、添加灯光和摄影机、渲染和Photoshop后期处理的操作知识和应用技巧，最后以客厅和办公楼两个完整综合实例，实战演练前面所学的内容。

本书内容丰富、讲解精辟、实用性强，在讲解各个知识点时，全部采用了“功能讲解+针对性小实例+综合实例”的教学模式，由浅入深，逐步深入，直至完全掌握。

为了方便读者自学，特别录制了每个实例的操作过程视频，以提高学习效率，达到事半功倍的学习效果。

本书配套光盘还特别赠送了大量的材质贴图和光域网等素材。

本书特别适合于没有3ds max基础并希望快速掌握建筑效果图制作技术的读者阅读，同时也可以作高校相关专业师生和社会培训班的教材。

书籍目录

前言第1章 建筑效果图制作概述 1.1 建筑效果图概述 1.2 建筑效果图制作流程第2章 3ds max8中文版基础 2.1 3ds max8工作界面 2.2 3ds max8单位的设置 2.3 场景文件管理 2.4 视基本操作 2.5 选择场景对象 2.6 对象变换 2.7 复制对象 2.8 对齐与捕捉 2.9 复杂场景的管理技巧第3章 建筑建模基础 3.1 基本本体建模 3.2 二维图形建模 3.3 三维修改建模 3.4 布尔运算建模 3.5 放样建模 3.6 建筑建模的原则 3.7 模型精简技巧第4章 室内外模型创建练习 4.1 室内模型创建练习 4.2 室外模型创建练习第5章 材质编辑基础第6章 室内外常用材质制作 第7章 灯光技术基础第8章 室内场景灯光布置实例第9章 室外场景灯光布置实例第10章 摄影机与构图第11章 渲染与输出第12章 客厅效果图制作实战第13章 办公楼建筑效果图制作实战

编辑推荐

从入门到精通，完全掌握效果图制作技术；实用至上，经典实例精彩演绎；全程视频教学演示，学习更轻松；随盘附赠大量素材，物超所值。

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>