

<<3ds max 5建筑效果图制作培训>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5建筑效果图制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115107497

10位ISBN编号：7115107491

出版时间：2003-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：老虎工作室

页数：313

字数：493000

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 5建筑效果图制作培训>>

内容概要

3ds max是一款功能很强的三维设计软件，被广泛应用于建筑效果图设计与制作、三维动画制作等领域，许多精彩、逼真的效果图都是用3ds max系统制作完成的。

本书是“3ds max 5培训教程系列”丛书的第2本，主要介绍了效果图的制作流程及方法。

全书共分为12个单元和一个附录，全面介绍了室内、外效果图的制作过程。

主要内容包括：精确建模、2D转3D建模、复杂建模、相机应用、物理光照灯应用、材质综合应用等。

此外，本书还详细地介绍了Photoshop软件在效果图后期处理过程中的重要作用及使用方法。

本书全部的制作实例都有详尽的操作步骤，大部分实例的制作结果都收录在本书的配套光盘中。

本书特别适合作为3ds max 5建筑效果图制作培训班的培训教材，也可供有一定基础的专业制作人员学习参考。

书籍目录

第1单元 效果图制作流程及软件介绍 1.1 建筑效果图的特点及作用 1.2 三维建筑效果图常规制作流程
1.2.1 主建筑三维模型成图 1.2.2 环境景观合成处理 1.3 ds max 5软件介绍 1.4 Photoshop软件介绍
1.4.1 Photoshop在效果图制作中的作用 1.4.2 界面介绍 1.4.3 制作效果图的常用工具 1.5 素材库的使用方法
1.5.1 平面图像素材 1.5.2 三维线架素材 1.5.3 素材库的归档整理 1.6 系统优化方法 1.7 单元练习
第2单元 精确建模常用工具 2.1 系统单位设定 2.2 键盘输入创建法 2.3 捕捉功能的应用 2.4 对齐功能的应用
2.5 克隆功能及物体关联 2.6 层的应用 2.7 单元练习 第3单元 D转3D及布尔运算建模 3.1 二维建模的概念及用途
3.2 二维线型的修改要点及技巧 3.2.1 修剪与延伸功能的应用 3.2.2 线型步幅与优化的应用 3.3 制作展开的窗帘
3.4 制作收拢的窗帘 3.4.1 制作收拢的窗帘 3.4.2 制作窗帘杆 3.4.3 为窗帘杆赋多维子材质 3.5 各类布尔运算的使用方法
3.5.1 二维布尔运算建模 3.5.2 三维布尔运算建模 3.6 单元练习 第4单元 复杂造型建模 4.1 制作弯管小凳
4.2 制作吊灯 4.2.1 制作底座和灯罩 4.2.2 制作吊环和吊链 4.3 制作沙发 4.3.1 制作沙发座 4.3.2 制作沙发背
4.3.3 制作沙发扶手 4.4 制作电视机 4.4.1 制作电视外观 4.4.2 为电视机赋材质 4.5 单元练习 第5单元 相机的应用
5.1 相机透视分析 5.2 相机取景分析 5.3 焦点及虚实变化 5.4 室外镜头应用实例分析 5.5 室内镜头应用及场景元素取舍
5.6 单元练习 第6单元 材质的高级应用 6.1 色彩在效果图中的应用 6.2 修改命令对贴图坐标的影响 6.3 贴图通道的组合应用
6.3.1 做一个锥形光柱 6.3.2 【Gradient】(过渡色)贴图的应用 6.3.3 透空贴图通道的应用 6.4 【Blend】(混合)材质的应用
6.4.1 不锈钢材质的应用 6.4.2 方格大理石材质的应用 6.4.3 蒙板在混合材质中的应用 6.5 各种反射/折射效果的比较
6.5.1 【Reflect/Refract】(反射/折射) 6.5.2 【Raytrace】(光线跟踪) 6.5.3 【Flat Mirror】(镜面反射) 6.5.4 【Thin Wall Refraction】(窄壁折射)
6.6 反射材质在室内效果图中的应用 6.7 单元练习 第7单元 客厅场景的搭建及材质应用 第8单元 效果图的布光
第9单元 效果图渲染输出 第10单元 Photoshop后期处理 第11单元 综合练习 搭建走廊场景 第12单元 综合练习
合成走廊场景 附录 常用面板中英文对照图

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>