

<<3ds max 9 中文版室内外效果图>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9 中文版室内外效果图实例精讲>>

13位ISBN编号：9787115176141

10位ISBN编号：7115176140

出版时间：2008-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：前沿建筑图像工作室

页数：534

字数：945000

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 9 中文版室内外效果图>>

### 内容概要

3ds max 9是最新的三维造型及动画设计专业软件，在影视、特效、建筑、工业设计、游戏娱乐业等许多领域有着广泛的应用。

本书通过讲解56个具体实例，展示如何使用3ds max 9制作高品质的室内外建筑效果图。全书共分为17章，实例都是经精心挑选和制作的，将3ds max 9枯燥的知识点融入其中，并进行简要而深刻的说明。

读者通过对这些实例的学习，将能够举一反三，由此掌握室内外建筑效果图制作的精髓。

本书按照效果图的制作方法以及实际应用进行划分，每一章的实例在编排上循序渐进，其中既有打基础、筑根基的部分，又不乏综合创新的例子。

书中融入3ds max和Photoshop CS的知识点，读者将从中学到基本室内外造型方法、复杂形体塑造、实体细节刻画、灯光材质、特殊效果、建筑形体塑造，以及如何使用Photoshop CS制作后期的处理、日景和夜景效果图的制作等技术。

本书可以帮助读者更好地掌握3ds max 9的使用方法，以及如何应用3ds max 9来进行三维室内外建筑效果图设计，迅速提高读者的软件应用以及效果图制作水平。

## 书籍目录

第1章 认识计算机建筑效果图	1.1 什么是计算机建筑效果图	1.2 计算机建筑效果图的用途
1.2.1 模拟实际效果	1.2.2 艺术效果的表现	1.2.3 研究建筑模型
1.3 计算机建筑效果图的特色	1.4 计算机建筑效果图与手绘图的区别与联系	1.5 如何更好地掌握建筑效果图的制作方法
1.5.1 万事开头难,但一定要迈出第一步	1.5.2 再接再厉,观察分析	
1.6 色彩的使用	1.6.1 色彩的心理作用	1.6.2 色彩的视觉感受
1.6.3 室内外绿化		
第2章 效果图制作基础	2.1 必备常识	2.1.1 操作系统
2.1.2 效果图制作常识	2.1.3 相关的专业知识	2.2 系统配置
2.2.1 硬件配置	2.2.2 常用的应用软件	
2.3 制作基础	2.3.1 工作分析	2.3.2 单位的设置
2.3.3 文件的转换	2.3.4 贴图路径的设置	2.4 效果图建模须知
2.4.1 建模准则	2.4.2 分解文件	2.4.3 简化场景建模
2.5 模型复杂度控制	2.5.1 减少分段或步数	2.5.2 使用优化
2.6 场景元素的命名	第3章 熟悉效果图制作过程	3.1 模型的制作与表现
3.1.1 定制单位	3.1.2 创建模型	3.2 摄像机和灯光
3.2.1 创建摄像机	3.2.2 创建灯光	3.3 输出图像
3.4 后期处理	第4章 室内框架的制作	4.1 墙体
4.1.1 模型的创建	4.1.2 材质的编辑	4.1.3 举一反三
4.1.4 技术点评	4.2 地板	4.2.1 地板模型
4.2.2 地板材质	4.2.3 举一反三	4.2.4 技术点评
4.3 地板线	4.3.1 地板线模型	4.3.2 地板线材质
4.3.3 举一反三	4.3.4 技术点评	4.4 公共空间顶
4.4.1 模型的创建	4.4.2 材质的指定	4.4.3 举一反三
4.4.4 技术点评	4.5 采光天顶	4.5.1 模型的创建
4.5.2 材质的编辑	4.5.3 举一反三	4.5.4 技术点评
4.6 线角与踢脚线	4.6.1 模型的制作	4.6.2 材质的指定
4.6.3 举一反三	4.6.4 技术点评	4.7 门
4.7.1 模型的制作	4.7.2 材质的指定	4.7.3 举一反三
4.7.4 技术点评	4.8 窗	4.8.1 模型的制作
4.8.2 材质的指定	4.8.3 举一反三	4.8.4 技术点评
4.9 立柱	4.9.1 模型的制作	4.9.2 材质的表现
4.9.3 举一反三	4.9.4 技术点评	4.10 螺旋楼梯
4.10.1 模型的创建	4.10.2 材质的设置	4.10.3 举一反三
4.10.4 技术点评	4.11 栅栏	4.11.1 模型的制作
4.11.2 材质的设置	4.11.3 举一反三	4.11.4 技术点评
第5章 家具的制作	第6章 布艺饰物	第7章 家用电器的制作与表现
第8章 玻璃器皿的制作	第9章 客厅的制作技法	第10章 电梯间的制作技法
第11章 会议室的制作技法	第12章 室外建筑构件的制作技法	第13章 小型室外建筑的表现——值班室
第14章 居民楼的制作技法	第15章 室内外效果图后期处理技巧点拨	第16章 室外大型建筑日景后期处理
第17章 室外大型建筑夜景后期处理		

## 章节摘录

第1章 认识计算机建筑效果图 本章重点 认识计算机建筑效果图 计算机建筑效果图的用途 真正领悟计算机建筑效果图 建筑与人类有着密不可分的关系，人们一直在追求能提供安定、舒适、豪华甚至奢侈的居住及办公环境，因此建筑形成了一个相当庞大的商业市场。使计算机图形图像来表现建筑更加快速、灵活、随心所欲。

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>