

<<3DS MAX 6建筑装潢设计精彩实例>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 6建筑装潢设计精彩实例>>

13位ISBN编号：9787302074380

10位ISBN编号：7302074380

出版时间：2004-3-1

出版时间：清华大学出版社

作者：孟昭宏,全龙,朱涛

页数：375

字数：575000

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

本书全面介绍了Autodesk公司最新推出的3ds max 6与Adobe公司的Photoshop 7.0在建筑与装饰表现图设计中的相关功能,并由浅入深地讲解了这两个软件在该领域中应用的各种方法和实用技巧。

本书共分为9章,其中第1章介绍了建筑与装饰表现图的制作原理和一般过程,第2章介绍了3ds max 6的新功能以及一些与本书内容相关的使用技巧和开发环境的设置方法,第3章通过一个家居装修实例介绍了制作三维设计表现图的一般流程,第扣9章提供了6个完整的建筑与室内装饰表现图的范例及其制作方法。

本书内容丰富、实例典型、步骤详细,适合使用电脑进行室内外装饰、装修设计人员、房地产广告及表现图设计、多媒体制作、影视制作人员及美术工作者使用参考,也可供大专院校工艺设计相关专业的师生临摹或参考。

本书实例设计中用到的所有贴图和素材文件,以及最终的模型文件,读者可以从<http://www.tupwk.com.cn>下载直接使用。

书籍目录

第1章 概述1.1 建筑室内、外设计与表现1.1.1 三维设计表现图的特点1.1.2 三维设计表现图的构图1.2 计算机与设计表现1.3 计算机三维设计表现图制作流程第2章 3ds max 6基础2.1 3ds max 6的新增加功能2.1.1 操作和管理性能2.1.2 建模增强2.1.3 材质增强2.1.4 动画增强2.1.5 照明和渲染器的增强2.2 3ds max 6的工作界面2.2.1 3ds max 6的界面介绍2.2.2 自定义界面2.3 3ds max 6的基本操作2.3.1 使用选择2.3.2 使用选择集2.3.3 使用组2.3.4 对象的变换2.3.5 使用镜像和阵列2.3.6 使用对齐工具2.4 图形文件交换2.4.1 图形文件合并或输入2.4.2 图形文件输出第3章 三维设计表现图制作流程例解3.1 绘图环境设置3.1.1 重设系统3.1.2 定置绘图单位3.1.3 设置快捷键3.2 建立模型3.2.1 建立基本界面模型3.2.2 利用布尔运算挖出门洞3.2.3 建立顶棚及电视墙造型3.2.4 建立阳台推拉门造型3.3 设置摄像机与灯光3.3.1 设置摄像机3.3.2 设置灯光3.4 设置材质与贴图3.4.1 材质编辑器3.4.2 材质类型3.4.3 贴图类型3.4.4 贴图坐标3.4.5 赋予客厅场景材质与贴图3.5 调整与渲染3.5.1 调整场景3.5.2 渲染场景3.6 Photoshop后期处理3.6.1 植物与灯具的合成3.6.2 图像色彩调整第4章 会议室室内环境表现实例4.1 建立模型4.1.1 建立界面模型4.1.2 建立墙面及柱子造型4.1.3 建立形象墙造型4.1.4 建立筒灯模型4.1.5 引入外部模型4.2 设置摄像机4.3 设置灯光4.3.1 设置背景灯光4.3.2 设置界面及家俱灯光4.4 设置材质与贴图4.4.1 为天花板及墙面赋予材质4.4.2 为墙面造型及地面赋予材质4.4.3 为筒灯及其他装饰造型赋予材质4.5 调整与渲染4.5.1 调整场景4.5.2 渲染场景4.6 Photoshop后期处理4.6.1 室内配景的合成4.6.2 调整光效的色彩第5章 厅堂空间表现图设计5.1 建立模型5.1.1 建立墙面和地面模型5.1.2 建立柱子模型5.1.3 建立天花模型5.1.4 建立形象墙及电梯入口模型5.1.5 合并外部家具模型5.2 设置摄像机5.3 设置灯光5.3.1 设置背景灯光和面光5.3.2 设置界面光源5.3.3 设置环境照明5.3.4 设置局部家具照明5.4 设置材质与贴图5.4.1 为天花赋予材质5.4.2 为一层天花及楼栏杆赋予材质5.4.3 为墙界面赋予材质5.4.4 为形象墙赋予材质5.4.5 为柱子赋予材质5.4.6 为地面及地花赋予材质5.4.7 为家具赋予材质5.4.8 制作人物透视材质5.5 渲染场景5.6 Photoshop后期处理5.6.1 调整图像的光效和色彩5.6.2 室内配景的融入第6章 办公楼外观设计实例6.1 建立模型6.1.1 创建底层营业厅外立面模型6.1.2 建立楼体模型6.1.3 建立塔楼模型6.2 设置摄像机6.3 设置材质与贴图6.3.1 为塑铝板材质部分模型赋予材质6.3.2 为玻璃材质部分赋予材质6.3.3 为石材材质部分模型赋予材质6.3.4 为不锈钢材质部分模型赋予材质6.3.5 为地面赋予材质6.4 设置灯光6.5 调整及渲染输出6.6 Photoshop后期处理6.6.1 调整画面及色彩6.6.2 室外配景的融入第7章 娱乐空间表现图设计7.1 建立模型7.1.1 建立墙面和地面模型7.1.2 建立墙体装饰造型模型7.1.3 建立天花板装饰造型模型7.1.4 建立场景家具模型7.1.5 建立场景灯具模型7.1.6 引入外部模型7.2 设置摄像机7.3 为场景对象赋予材质7.4 设置场景灯光7.4.1 设置背景灯光和面光7.4.2 设置界面光源7.4.3 设置环境光源7.5 渲染场景7.6 Photoshop后期处理第8章 建筑夜景效果图制作实例8.1 建立模型8.1.1 创建大厦底座的模型8.1.2 创建大厦底座层楼梯的模型8.1.3 创建大厦底层柱子模型8.1.4 创建大厦底层玻璃幕墙部分的模型8.1.5 创建大厦底层入口部分的模型8.1.6 创建大厦底层顶部的墙体模型8.1.7 创建大厦标准层模型8.1.8 创建大厦顶层部分的模型8.1.9 创建大厦侧楼部分的模型8.1.10 创建大厦周围环境物体的模型8.2 材质与灯光8.3 技术精要—贴图坐标第9章 建筑动画制作实例9.1 制作场景9.2 动画制作9.3 技术精要—3ds max 场景照明

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>