

## <<3ds max6建筑装饰经典实例详>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max6建筑装饰经典实例详解>>

13位ISBN编号：9787302095484

10位ISBN编号：7302095485

出版时间：2004-9

出版时间：清华大学出版社

作者：朱仁成等编

页数：355

字数：514000

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 max6建筑装饰经典实例详>>

### 内容概要

3dsmax6是一款优秀的三维设计软件，可以完成建模、赋材质、设置灯光与相机、渲染输出等工作是制作建筑效果图的必备工具。

本书首先介绍了3ds max6和PhotoshopCS的基础知识，然后通过具体的实例讲解了建筑装饰效果图的制作方法、表现技术、后期处理技术等。

内容涉及民居效果图、办公建筑效果图、高层建筑效果图、田园小宅效果图、企业厂房效果图、广场效果图、厂区规划鸟瞰效果图等类型。

按照书中的步骤进行练习，就可以掌握建筑效果图的制作方法技巧。

本书语言流畅、结构清晰、实例经典，艺术性与实用性并举，适合于效果图制作爱好者或大中专学生使用，也可以作为培训教材和相关专业的教学参考书。

## <<3ds max6建筑装饰经典实例详>>

### 书籍目录

第1章 建筑装饰效果图综述 1.1 建筑装饰基础 1.1.1 建筑的色彩 1.1.2 建筑环境处理 1.1.3 效果图的构图 1.2 3dsmax6基础 1.2.1 界面介绍 1.2.2 几种常见的建模方法 1.2.3 材质编辑器 1.2.4 常用贴图类型 1.2.5 灯光的设置 1.2.6 渲染输出 1.3 PhotoshopCS简介 1.3.1 PhotoshopCS工作界面 1.3.2 选择对象的方法 1.3.3 图层的控制 1.3.4 色彩校正 1.3.5 图像的变形 1.4 建筑装饰效果图的制作流程 1.4.1 施工图的绘制 1.4.2 建模 1.4.3 赋材质 1.4.4 设置相机与灯光 1.4.5 渲染输出 1.4.6 后期处理 1.5 本章小结第2章 城市民居建筑的装饰 2.1 民居建筑模型的制作 2.1.1 墙体造型的制作 2.1.2 窗户造型的制作 2.1.3 制作阳台 2.1.4 其他造型的制作 2.1.5 制作侧墙造型 2.1.6 制作顶造型 2.1.7 建筑的整合 2.2 调整民居建筑的材质 2.2.1 玻璃材质的调整 2.2.2 阳台玻璃的调整 2.2.3 墙材质的调整 2.3 相机与灯光的设置 2.3.1 相机的设置 2.3.2 灯光的设置 2.4 渲染输出 2.5 后期处理 2.6 本章小结第3章 现代高层建筑的装饰 3.1 高层建筑模型的创建 3.1.1 建筑主体的制作 3.1.2 顶部造型的制作 3.1.3 侧面墙体的制作 3.1.4 中间墙体的制作 3.1.5 建筑模型的整合 3.2 材质的制作 3.2.1 底墙材质的制作 3.2.2 玻璃材质的制作 3.2.3 黄漆材质的制作 3.2.4 卷帘门材质的制作 3.2.5 墙材质的制作 3.2.6 墙线材质的制作 3.2.7 材质的制作 3.2.8 蓝板材质的制作 3.2.9 绿板材质的制作 3.2.10 板材质的制作 3.2.11 白板材质的制作 3.3 相机与灯光的设置 3.3.1 相机的设置 3.3.2 灯光的设置 3.4 后期处理 3.5 本章小结第4章 田园小宅的装饰第5章 现代办公楼的装饰第6章 厂房建筑的装饰第7章 公共建筑的装饰第8章 鸟瞰效果图的制作

## <<3ds max6建筑装饰经典实例详>>

### 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>