

<<(特价书)3ds max 5/AutoCA>>

图书基本信息

书名：<<(特价书)3ds max 5/AutoCAD 2002 Photoshop 7室内外设计全面速成>>

13位ISBN编号：9787502759667

10位ISBN编号：7502759662

出版时间：2003-11

出版时间：海洋出版社

作者：李铁，陈瑾曦编著

页数：352

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>

前言

当今，越来越多的建筑师对用计算机画建筑效果图情有独钟。

还有更多致力于从事此行业的爱好者对此颇感兴趣，却苦于没有找到入门的途径。

为此，我们总结使用计算机设计制作建筑效果图的经验，从电脑效果图理论知识着手，同时结合相关软件功能的基础知识，并配以典型室内外效果图制作范例，全面细致、循序渐进、系统地讲解室内外电脑效果图设计制作的方法、原理和技巧。

3dsmax是优秀的三维制作软件，它具有强大的三维建模和动画功能。

Photosklop是一款优秀的二维图像处理软件，用于效果图的后期处理。

两者配合使用，进行建筑表现图的创作具有传统表现图技法不能比拟的优势，如高效率、高精度、效果生动逼真等。

毫无疑问，借助电脑绘出的建筑效果图给人的视觉感受要比一般摄影照片强得多。

本书从初学者的角度出发，用典型范例与软件功能相结合的方式，详细介绍AutocAD2002、3dsmax5、Photoshop7.0在室内外建筑效果图中的绘制方法和技巧。

语言通俗易懂，学习轻松，上手容易。

本书内容安排主要分为三大块：第1章主要介绍绘制建筑效果图所需的基本美学知识和软件知识，让读者先理清电脑效果图制作的基础知识结构。

第2～6章结合小范例详细介绍软件的基础知识。

主要讲解用于绘制工程建筑平面图——AutoCAD2002的软件特点、基本操作命令和在实际中的一些应用；以及创建室内外造型——3dsmax5的基本概念，包括建模、贴图、灯光、渲染等知识；还有用于效果图后期处理的图形图像软件Photoshop7.0的基本功能和使用方法。

第7～9章讲解各个软件在具体效果图制作中的应用。

以高档写字楼、室内家具模型、餐厅的制作为主体，详细、清晰地为读者展现室内外建筑效果图完整的制作过程。

<<(特价书)3ds max 5/AutoCA>>

内容概要

本书从3ds max 5、AutoCAD 2002、Photoshop 7的基础知识入手，结合典型范例详细教授室内外建筑效果图设计制作的方法、原理和技巧。

本书共9章。

第1章介绍绘制建筑效果图所需要掌握的基本构图原则和色彩原理；第2章介绍AutoCAD 2002基础知识以及如何与3ds max互换文件；第3-5章重点介绍3ds max的使用基础、基本概念和建模、灯光、摄像机等知识；第6章介绍如何用Photoshop进行后期处理；第7章介绍典型实例高档写字楼的制作，包括建模、材质、渲染、灯光、摄像机和后期制作；第8章通过几款室内家具模型的制作，讲解室内建筑效果图制作的基础知识；第9章通过餐厅的制作，讲解室内外效果图的场景创作、单体家具的调入合成以及灯光效果的各种设置。

本书特点：内容丰富、详实，专业性、实用性、指导性强。

采用“基础知识+软件功能+范例制作”的模式，由点到面，由局部到整体地讲解室内外设计的方方面面。

光盘内容丰富实用，大大提高学习效率，活学活用，事半功倍。

光盘内容：学习中涉及到的素材、模型源文件；赠送100款室内模型库，400M贴切图、配置文件；建筑视频欣赏（MPEG）。

读者对象：从事室内外工程效果图设计的广大人员；高等美术院校、建筑学院及社会室内学外装潢设计培训班学员。

书籍目录

第1章 建筑效果图表现基础知识 1.1 建筑——建筑效果图永远的主体 1.2 视点选择——建筑效果图的关键 1.3 视觉中心——画面的高潮所在 1.4 明确表现重点 1.5 建筑效果图的意境追求 1.6 人物、汽车、绿化物的配置 1.7 色彩的运用 1.8 用光 1.9 建筑效果图制作软件 1.10 室内外建筑效果图制作的基本流程 1.11 本章小结 1.12 思考题第2章 AutoCAD 2002的使用 2.1 AutoCAD 2002的工作界面 2.2 主菜单 2.3 工具图标 2.4 命令行的使用 2.5 图纸空间与模型空间 2.6 常用命令 2.7 建筑施工图制图步骤 2.8 本章小结 2.9 思考题 2.10 动手练一练 第3章 3ds max使用基础 3.1 3ds max 5的界面介绍 3.2 菜单栏 3.3 工具栏 3.4 命令面板 3.5 视图 3.6 状态栏和时间控制区 3.7 自定义界面 3.8 本章小结 3.9 思考题 第4章 3ds max基本概念 4.1 对象 4.2 建模和修改 4.3 灯光和摄像机 4.4 材质和编辑器 4.5 层级 4.6 动画 4.7 外挂模块 4.8 本章小结 4.9 思考题 第5章 3ds max 5建模 5.1 3ds max 5基本操作 5.2 3ds max 5的建模工具与方法 5.3 编辑二维图形和修改模型 5.4 灯光与摄像机的设置 5.5 材质编辑的方法与技巧 5.6 渲染与输出 5.7 本章小结 5.8 思考题 5.9 动手练一练 第6章 Photoshop 7.0的使用 6.1 Photoshop 7.0的工作界面 6.2 Photoshop 7.0的菜单栏 6.3 Photoshop 7.0的工作台 6.4 Photoshop 7.0的浮动调板 6.5 建筑效果图的制作 6.6 本章小结 6.7 思考题 6.8 动手练一练 第7章 磨刀霍霍——高档写字楼效果图第8章 小试牛刀——高级公寓室内家具建模第9章 大展鸿图——家庭餐厅设计与制作附录常用的3ds max快捷键 室内外设计模型库 室内外设计材质库光盘使用说明

章节摘录

插图：

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>