

<<3ds MAX5 Photoshop 7>>

图书基本信息

书名：<<3ds MAX5 Photoshop 7.0建筑效果图制作完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787111123385

10位ISBN编号：7111123387

出版时间：2004-2-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民

页数：416

字数：665000

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

本书从培训/自学要求出发，以建筑效果图制作流程为主线，系统、全面地介绍了使用3DS MAX 5和Photoshop7.0制作建筑效果图所需的基础知识、操作方法及应用技巧。

第一篇为基础篇，讲解了3DS MAX 5软件的基本操作、建筑建模、材质编辑和环境设置，以及Adobe公司最新的平面设计软件Photoshop7.0的后期处理技巧，使读者能够快速掌握制作效果图所需的软件基本知识和操作技能；第二篇为实战篇，详细介绍了效果图制作中的常用构件：门、窗、地面、室内家具、灯具、楼梯的建模方法和材质编辑技巧，使读者在每一篇的基础上进行巩固与提高；第三篇为综合应用篇，选取室内、室外两个典型建筑效果图实例：民居楼和客厅，细致讲解了其整个制作流程，使读者能够将所学的知识快速投入到实际的工作当中，从而完成学员从入门、到提高、再到精通的三级飞跃。

本书内容丰富，讲解精辟，注重实用，是作者多年的教学与实际工作经验的提炼和总结。在每个知识点讲解之后，都给出了黄型的实例和操作步骤，边讲边练，可操作性强，特别适合于自学/教学使用。

本书可作为美术院校及电脑培训班电脑美术专业、建筑设计、室内外装潢、广告制作专业自学、教学用书，也可供广大电脑一维爱好者阅读参考。

本书配套光盘包括书中所有范例的场景文件、效果图及相关贴图，并随盘赠送了本书作者多年来精心收集的近千张材质贴图，供大家练习使用。

## 书籍目录

前言 第一篇 基础篇 第1章 建筑效果图制作概述 1.1 建筑效果图制作流程 1.2 3DS MAX与Photoshop使用中的常见问题 第2章 3DS MAX 5的基本操作 2.1 3DS MAX 5的界面布局 2.2 创建基本几何体模型 2.3 视图操作 2.4 选择对象 2.5 物体变换 2.6 复制物体 2.7 对齐与捕捉 2.8 场景管理 第3章 建筑建模 3.1 创建基本几何体 3.2 创建二维图形 3.3 编辑二维图形 3.4 二维图形建模 3.5 放样建模 3.6 布尔运算建模 3.7 常用编辑修改器 3.8 编辑网格物体 第4章 灯光与摄像机 4.1 灯光 4.2 摄像 第5章 材质编辑 5.1 材质编辑器 5.2 编辑简单材质——基本参数的调整 5.3 编辑真实的材质——贴图的使用 5.4 贴图的类型 5.5 指定贴图坐标 5.6 高级材质和复合材质 第6章 渲染与输出 6.1 渲染 6.2 渲染设置 6.3 环境贴图 6.4 常用图像文件格式 第7章 Photoshop7.0后期处理 7.1 Photoshop在效果图制作中的应用 7.2 Photoshop7.0的工作环境 7.3 制作无缝贴图 7.4 效果图配景的合成 7.5 调整图像的色调和色彩 第二篇 实战篇 第8章 门、窗、地面制作实例 8.1 门 8.2 窗帘 8.3 拼花地面一 8.4 拼花地面二 第9章 室内家具制作实例 9.1 旋转椅 9.2 欧式沙发 9.3 床 第10章 楼梯制作实例 10.1 曲式楼梯 10.2 旋转楼梯 第11章 灯具制作实例 11.1 工作台灯 11.2 吊灯 第三篇 综合应用篇 第12章 民居楼室外效果图制作 12.1 制作建筑模型 12.2 建立摄像机和灯光 12.3 Photoshop后期处理 第13章 客厅室内效果图 13.1 客厅整体框架的制作 13.2 室内构件的合并与制作 13.3 建立摄像机与灯光 13.4 渲染出图 13.5 Photoshop后期处理

<<3ds MAX5 Photoshop 7>>

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>