第一图书网, tushu007.com

<<3ds max+VRay+Photosh>>

图书基本信息

书名：<<3ds max+VRay+Photoshop建筑与室内效果图设计入门提高精通>>

13位ISBN编号：9787111227311

10位ISBN编号：711122731X

出版时间：2008-1

出版时间：机械工业

作者：徐阳杰

页数：376

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

本书全面系统地介绍如何使用3ds max 9、VRay和Photoshop CS2进行建筑与室内效果图设计，是一本指导初学者快速入门，通过大量案例结合知识点快速提高，最后达到综合应用3ds max、VRay和Photoshop进行建筑与室内效果图制作的技术类图书。
全书分为基础知识篇、技能训练篇和行业应用篇，共15章，主要内容包括：建筑与室内效果图基础、3ds max 9快速入门、创建基本模型、模型修改基本方法、较复杂模型的创建方法、使用3ds max 9制作材质、3ds max 9灯光和摄像机、3dsmax 9渲染场景、VRay渲染器快速入门、VRay灯光和摄影机、VRay渲染器渲染场景、效果图后期处理，以及建筑设计、室内设计等应用领域中的案例制作。
　　本书版式新颖，内容浅显易懂，注重“知识+技能”的结合，实用性强。
本书在正文讲解中穿插大量与实际应用相结合的案例以及内容丰富的小栏目，每章最后通过本章小结、学习笔记、常见问题答疑、应用技巧与提高以及上机练习来帮助读者巩固所学的知识，达到学以致用的目的。
本书附带一张精心开发的多媒体教学光盘，采用全程语音讲解和情景式教学，读者可对照光盘学习本书内容。
　　本书适合建筑与室内效果图设计的初、中级用户使用，也可作为大、中专院校及各类电脑培训班环境艺术课程的教材。

书籍目录

丛书序前言基础知识篇　第1章 建筑与室内效果图基础　1.1 三维效果图基础知识　1.1.1 效果图预备知识　1.1.2 效果图制作流程　1.2 建筑与室内效果图设计软件　1.2.1 建模软件3ds max 9　1.2.2 VRay渲染器　1.2.3 后期处理Photoshop CS2　1.3 3ds max 9的工作环境　1.3.1 工作界面简介　1.3.2 自定义工作环境　1.4 本章小结　1.5 常见问题答疑　1.6 巩固练习　第2章 3ds max 9快速入门　2.1　文件管理　2.1.1　导入文件　2.1.2　合并文件　2.1.3　基础实例——合并室内家具　2.2　场景对象的管理　2.2.1　场景对象隐藏和显示　2.2.2　场景对象的冻结、解冻与孤立选择　2.2.3　组和层　2.2.4　进阶实例——管理场景文件　2.3　常用建模工具　2.3.1　选择物体　2.3.2　单位设置　2.3.3　变换工具　2.3.4　捕捉功能的设置与应用　2.3.5　复制物体　2.3.6　镜像物体　2.3.7　进阶实阶——创建室内墙体　2.4　本章小结　2.5　常见问题答疑　2.6　巩固练习　第3章 创建基本模型　3.1　创建三维物体　3.1.1　三维物体的类型　3.1.2　创建及修改标准几何体　3.1.3　创建其他三维模型　3.1.4　基本实例——创建住宅墙体　3.2　创建二维曲线　3.2.1　二维曲线的类型　3.2.2　二维曲线的创建　3.2.3　二维曲线的特性　3.2.4　进阶实例——创建住宅窗户　3.3　本章小结　3.4　常见问题答疑　3.5　巩固练习　第4章 模型修改基本方法　4.1　修改面板……　第5章 较复杂模型的创建方法　第6章 使用3ds max 9制作材质技能训练篇　第7章 3ds max 9灯光和摄像机　第8章 3ds max 9渲染场景　第9章 VRay渲染器快速入门　第10章 ARay灯光和摄影机　第11章 ARay渲染器渲染场景　第12章 效果图后期处理行业应用篇　第13章 制作住宅楼效果图　第14章　黄昏小客厅表现技巧　第15章 阳光餐厅表现技巧

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