

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 8室内装潢效果图制作基础与提高>>

13位ISBN编号：9787508442563

10位ISBN编号：7508442563

出版时间：2007-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：张爱城,张爱城 编,孙春,周云

页数：300

字数：443000

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

本书是一本专为初学者学习效果图制作而编著的基础教材。

本书定位在“基础与提高”五个字上，从效果图整体的构思、模型的创建、材质的协调分配以及灯光的合理布局、相机视角的调配等方面入手，强调所学知识的循序渐进性和系统性。

学习完本书后，不仅能使初学者顺利入门，还可以使有一定基础的读者有进一步的提高。

本书以实例制作为先导，结合分析了3ds max中的常用命令和工具，重点讲述了室内效果图的制作特点和专业技法。

为方便读者自学，本书的部分实例以多媒体演示教学的形式保存在配套光盘的“多媒体”文件夹中，读者可以更加直观地学习其制作过程，使学习变得更轻松愉悦；另外，光盘中还收录了书中所制作实例的线架造型以及与线架相对应的贴图图片，同时还附赠了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片，为读者学习和创作提供了方便。

书籍目录

本书导读第一章 效果图制作基础知识 1.1 3ds max操作基础 1.2 3ds max8系统界面简介 1.3 Material Editor (材质编辑器)介绍 本章小结第二章 效果图制作预备知识 2.1 设备3ds max的单位和空间与物体捕捉功能 2.2 精确建模 2.3 创建组 2.4 文件的格式 2.5 其他格式文件的引入 2.6 建筑装潢效果图制作的一般步骤 本章小结第三章 线形的创建与编辑 3.1 创建线形 3.2 如何选择“物体”或“子对象” 3.3 Edit Spline (编辑样条曲线) 3.4 制作装饰花造型 3.5 制作窗造型 本章小结第四章 物体的编辑与修改 4.1 物体修改的一般步骤 4.2 修改器及修改堆栈的基本概念 4.3 将二维线形改造成三维造型的修改器 4.4 介绍几种常用修改器 4.5 编辑网络 本章小结第五章 布尔运算及放样的概念及应用 5.1 布尔运算的基本概念 5.2 布尔运算的应用——制作钟表造型 5.3 放样物体的基本概念及制作方法 5.4 单截面放样造型的生成——桌腿 5.5 多截面放样造型的生成——洗面器第六章 认识3ds max中的材质 6.1 材质的概念 6.2 浏览Material Editor (材质编辑器)对话框 6.3 Material Editor (材质/贴图浏览器)对话框默认效果 6.4 材质类型 6.5 贴图类型 本章小结第七章 灯光和摄像机简介 7.1 摄像机简介 7.2 灯光简介 7.3 确定主光源、辅助光源与背景光源 7.4 设置灯光的一般步骤 本章小结第八章 卧室效果图的制作 8.1 卧室的设计要点 8.2 吊顶的制作 8.3 墙面的制作 8.4 材质的处理 8.5 构件的合并 8.6 灯光的设置 本章小结第九章 会议厅效果图的制作第十章 KTV包间效果图的制作

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>