

<<3ds max 8/Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8/Lightscape 3.2/Photoshop CS室内外效果图实例完全解析>>

13位ISBN编号：9787111179306

10位ISBN编号：7111179307

出版时间：2006-5

出版时间：机械工业出版社

作者：王海燕

页数：314

字数：515000

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

全书共3个部分。

第1部分为基础知识，包括3ds max 8基础知识、Lightscape和Photoshop基础知识等2章；第2部分为室内空间效果图场影制作，包括卧室空间效果图制作、商场空间制作和展示空间效果图场景制作等3章；第3部分为室外效果图场景，包括别墅场景、办公楼场景、商业楼场景、酒店场景等4章。

实例都是作者日常工作中积累的典型案例。

每个实例均以“练习目标+实例分析+制作步骤+本例小结+课后练习”的结构由浅入深、层次分明地进行讲述，可使读者轻松掌握3ds max 8的各种功能、建筑效果图的制作技术要点和一般方法。

本书结构清晰、语言简洁，图文并茂，专业性强，注重方法与技巧。

书中所有的实例都在计算机实际操作完成，从而保证了实践操作的准确性。

本书定位于书定位于3ds max初学者和建筑效果图设计、建模、渲染、后期处理等相关人员以及电脑爱好者学习使用，也可用作建筑类、土木类大中专院校的教材和3ds max培训(提高)班的培训教材及自学参考书。

书籍目录

前言	第1部分 基础知识	第1章 3ds max 常用命令及创作技巧详解	1.1 单位尺寸的设置	1.2
		对齐工具和阵列工具使用	1.3 二维样条曲线的创建与编辑	1.4 建造室内框架模型的3种方法
		1.5 Extude命令的使用	1.6 弯曲命令的使用	1.7 FFD4×4×4命令
		1.9 椎化命令	1.10 导角命令	1.11 Beve Profile与Loft命令
		的应用	1.12 UVVmaps贴图坐标	1.16
		1.13 布尔运算命令介绍	1.14 面结合线命令	1.15 各种灯光类型的介绍
		1.17 文件的导出	1.18 本章小结	第2章 Lightscape 和Photoshop常用命令及创作技巧详解
		2.1 Lightscape 常用命令模块	2.2 Lightscape 操作技巧	2.3 Photoshop常用工具详解
		2.4 Photoshop色彩的调节命令	2.5 本章小结	第2部分 室内效果图实例详解
	第3章 卧室	3.1 练习目标	3.2 实例分析	3.3 制作步骤
		3.4 本例小结	3.5 课后练习	
	第4章 购物中心名店区	4.1 练习目标	4.2 实例分析	4.3 制作步骤
		4.4 本例小结	4.5 课后练习	
	第5章 文化用品展台	5.1 练习目标	5.2 实例分析	5.3 制作步骤
		5.4 本例小结	5.5 课后练习	
	第3部分 室外效果图场景制作	第6章 秋日别墅	6.1	
		6.2 实例分析	6.3 制作步骤	6.4 本例小结
		6.5 课后练习	第7章 办公楼	
		7.1 练习目标	7.2 实例分析	7.3 制作步骤
		7.4 本例小结	7.5 课后练习	
	第8章 商业楼	8.1 练习目标	8.2 实例分析	8.3 制作步骤
		8.4 本例小结	8.5 课后练习	
	第9章 酒店	9.1 练习目标	9.2 实例分析	9.3 制作步骤
		9.4 本例小结	9.5 课后练习	

<<3ds max 8/Lightscape>>

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>