

<<3ds Max 9建筑设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9建筑设计>>

13位ISBN编号：9787302175841

10位ISBN编号：7302175845

出版时间：2010-3

出版时间：清华大学出版社

作者：于广浩，张杰 编著

页数：344

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>

## <<3ds Max 9建筑设计>>

### 内容概要

本书深入浅出、系统全面地介绍了使用3ds Max 9进行室内和室外建模设计制作的相关技术和技巧。全书共分8章，第1章为理论部分，主要叙述了室内和室外设计的基本原则，通过这章的学习，读者可以轻松了解并掌握室内外设计所需的基本理论，为以后从事室内外设计行业打下基础。

第2~4章为室内部分，详细向读者演示了如何用3ds Max 9创建室内模型和用Lightscape进行渲染的技巧。

第5~8章向读者讲述了如何运用3ds Max 9进行室外效果图的制作。

本书以较强的综合实例作为全书的支柱，使读者进一步感受到3ds Max 9在各行业中的运用。

本书还配有光盘，里面包含了书中所有创作实例的原文档以及材质等相关内容。

本书适合专业三维设计人员及三维设计爱好者阅读，同时也可作为各大专院校相关专业的初、中级教材。

## &lt;&lt;3ds Max 9建筑设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 制作建筑图的常用软件分析	1.1 ds Max软件分析	1.1.1 菜单栏	1.1.2 工具栏	1.1.3 视图控制
1.2 Lightscape软件分析	1.2.1 菜单栏	1.2.2 工具栏	1.3 总结	第2章 会议室的设计与制作
2.1 会议室的装饰设计	2.2 小户型的建模和材质制作	2.2.1 小户型的建模	2.2.2 小户型家具的调用	2.2.3 小户型材质的制作
2.2.4 小户型灯光的设置	2.2.5 将max文件输出为LP格式的文件	2.3 小户型的灯光、材质和渲染处理	2.3.1 打开、输入文件	2.3.2 在Lightscape中调整灯光
2.3.3 在Lightscape中调整材质	2.3.4 光能传递处理参数的设置	2.3.5 光能传递处理、渲染输出	2.4 小户型的后期处理	第3章 售楼处大厅的设计与制作
3.1 售楼处大厅的装饰设计	3.2 售楼处大厅的建模和材质制作	3.2.1 售楼处大厅的建模	3.2.2 售楼处大厅家具的调用	3.2.3 售楼处大厅材质的制作
3.2.4 售楼处大厅灯光的设置	3.2.5 将max文件输出为LP格式的文件	3.3 售楼处大厅的灯光、材质和渲染处理	3.3.1 打开、输入文件	3.3.2 在Lightscape中调整灯光
3.3.3 在Lightscape中调整材质	3.3.4 光能传递处理参数的设置	3.3.5 光能传递处理、渲染输出	3.4 售楼处大厅的后期处理	第4章 营业大厅
4.1 制图之前的平面图分析	4.2 营业大厅的建模和材质制作	4.2.1 视图设置	4.2.2 营业大厅的建模	4.2.3 营业大厅的模型调用
4.2.4 营业大厅的材质制作	4.2.5 营业大厅灯光的设置	4.2.6 将max文件输出为LP格式的文件	4.3 营业大厅的灯光、材质和渲染处理	4.3.1 打开、输入文件
4.3.2 在Lightscape中调整灯光	4.3.3 在Lightscape中调整材质	4.3.4 光能传递处理参数的设置	4.3.5 光能传递处理、渲染输出	4.4 营业大厅的后期处理
第5章 别墅夜景	5.1 别墅夜景制作案例	5.1.1 创建模型	5.1.2 赋予材质	5.1.3 创建灯光
5.1.4 创建摄像机	5.2 在Adobe Photoshop中进行图像处理	第6章 幼儿园	6.1 幼儿园制作案例	6.1.1 创建模型
6.1.2 编辑材质	6.1.3 创建灯光	6.1.4 创建摄像机	6.2 在Adobe Photoshop中进行图像处理	第7章 住宅楼
7.1 住宅楼制作案例	7.1.1 创建模型	7.1.2 赋予材质	7.1.3 创建光学灯光	7.1.4 创建摄像机
7.2 在Adobe Photoshop中进行图像处理	第8章 办公楼	8.1 办公楼制作案例	8.1.1 创建模型	8.1.2 赋予材质
8.1.3 创建光学灯光	8.1.4 创建摄像机	8.2 在Adobe Photoshop中进行图像处理		

<<3ds Max 9建筑设计>>

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>