

## <<3DS MAX 5 室内装潢效果图制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5 室内装潢效果图制作基础与提高>>

13位ISBN编号：9787508412313

10位ISBN编号：7508412311

出版时间：2004-7

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：329

字数：495000

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 5 室内装潢效果图制作>>

### 内容概要

本书是一本专为初学者学习效果图制作而写的基础教材。

本书的定位,是在“基础与提高”五个字上,从效果图整体的构思创意、造型的创建及组合布局、材质的协调分配以及灯光的合理布局、相机视角的合理调配等制作步骤入手,强调所学知识的循序渐进性及系统性。

学习完本书后,不仅使读者能顺利入门,还可以使读者有一定程度的提高,达到可以独立制作完成实用作品的水平。

本书可以制作实例为先导,结合分析3DS MAX 5的命令和工具,重点讲述了室内效果图制作的特点和专业技法。

为了方便读者创作和自学,将本书所制作实例线架的演示过程制作成与本书配套的多媒体教学光盘,通过教学光盘的演示,使读者的学习过程轻松愉悦;本书的配套光盘中还收录了书中所有实例造型线架以及与线架相对应的图片,同时还收录了大量在效果图制作时非常有用的贴图和背景素材图片,读者在学习和创作中可以随时调用。

## 书籍目录

第一章 3DS MAX 5界面介绍 1.1 3DS MAX 5的新增功能和特点 1.2 3DS MAX操作基础 1.3 3DS MAX 5系统界面简介 1.4 【材质编辑器】(Material Editor)介绍 1.5 本章小结第二章 效果图制作预备知识 2.1 设置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 2.7 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"于对象" 3.3 编辑样条曲线(Edit Spline) 3.4 制作装饰花造型 3.5 制作墙面造型 3.6 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 编辑网格 4.6 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--制作一个玩具桶造型 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 5.6 本章小结第六章 认识3DS MAX中的材质 6.1 材质的概念 6.2 浏览【材质编辑器】(Material Editor)对话框 6.3 【材质/贴图浏览器】(Material Browser)对话框 6.4 材质类型 6.5 贴图类型 6.6 本章小结第七章 灯光和相机简介 7.1 相机简介 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 7.5 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 8.7 本章小结第九章 会议厅效果图的制作 9.1 会议厅的设计要点 9.2 制作吊顶造型 9.3 制作会议厅的墙面 9.4 为室内各部分造型赋材质 9.5 桌椅的调用 9.6 为会议厅设置灯光效果 9.7 本章小结第十章 KTV包间效果图的制作 10.1 KTV包间的设计要点 10.2 分层式吊顶的制作 10.3 墙面的制作 10.4 为造型赋材质 10.5 合并家具 10.6 为场景设置灯光效果 10.7 本章小结

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>