

<<效果图制作套餐>>

图书基本信息

书名：<<效果图制作套餐>>

13位ISBN编号：9787533127541

10位ISBN编号：7533127544

出版时间：2001-02

出版时间：山东科学技术出版社

作者：于健,蒋宁等

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>

<<效果图制作套餐>>

书籍目录

- 第一部分 准备篇 软件安装
- 第一章 怎样才能设计好效果图
 - 1.1 设计效果图的一般要求
 - 1.2 怎样才能更好地设计效果图
- 第二章 软件安装
 - 2.1 AutoCAD 2000软件的安装
 - 2.2 安装3DS MAX 3.0
 - 2.3 安装Photoshop 5中文版
- 第二部分 基础篇 设计入门
- 第三章 AutoCAD 2000设计入门
 - 3.1 AutoCAD 2000窗口和命令
 - 3.2 常用编辑命令
 - 3.3 尺寸标注
 - 3.4 常用显示命令
 - 3.5 系统变量
 - 3.6 坐标系统
 - 3.7 设置绘图环境和绘图单位
- 第四章 基本的绘图技术
 - 4.1 画线及其绘制
 - 4.2 颜色的设置 (COLOR)
 - 4.3 视图缩放
 - 4.4 文本操作
 - 4.5 块操作 (Block)
 - 4.6 层操作
 - 4.7 保存和打印图形
 - 4.8 对象的选定
- 第五章 3DS MAX 3.0入门
 - 5.1 3DS MAX 3.0主界面
 - 5.2 工具栏及其具体操作
 - 5.3 命令面板及其使用
 - 5.4 菜单栏
- 第六章 场景技术和动画实例
 - 6.1 场景基本技术
 - 6.2 一个简单的示例 弹跳的台球
- 第六章 Photoshop 5入门
 - 7.1 Photoshop 5界面和菜单
 - 7.2 基本技术
- 第八章 文字特效和名片制作实例
 - 8.1 文字特效
 - 8.2 一个简单的实例 制作名片
- 第三部分 进阶篇 常用技术精选
- 第九章 AutoCAD 2000常用技术
 - 9.1 二维图形绘制
 - 9.2 着色和渲染
 - 9.3 AutoCAD设计中心

<<效果图制作套餐>>

9.4 数据库操作

9.5 有关INTERNET操作

第十章 3DS MAX 3.0技巧精选

10.1 建模技术

10.2 材质处理技术

10.3 利用光线追踪制作的一个例子

第十一章 Photoshop常用技术精选

11.1 阴影处理

11.2 光照处理

11.3 数字技术的应用

11.4 艺术历史画笔的应用

第四部分 高级篇 综合实战

第十二章 建筑艺术 “商业大厦”效果图

12.1 AutoCAD 2000设计

12.2 建筑物底层基楼的绘制

12.3 建筑物主体的绘制

12.4 利用Photoshop准备贴图的材质

12.5 利用3D Studio MAX进行贴图和场景制作

<<效果图制作套餐>>

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>