

<<别墅建筑建模实例>>

图书基本信息

书名：<<别墅建筑建模实例>>

13位ISBN编号：9787111100812

10位ISBN编号：7111100816

出版时间：2002-4-1

出版时间：机械工业出版社

作者：梁栋

页数：359

字数：573000

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>

<<别墅建筑建模实例>>

内容概要

本书介绍了一些具有代表性的别墅实例，如欧美式别墅与加拿大别墅。

在本书中，读者不但可以学会如何利用3ds max创建别墅，还能了解到每个别墅的构造与特点，别墅与别墅之间的共同点与不同点。

在创建模型时，一定要抓住每个模型的“发光点”，就会创建出比书中更好的模型。

在书中，作者尽量以简洁、明了的语句并加以图片的讲解，来讲述每个模型的创建过程。

使读者在创建时很轻松的掌握并学会如何创建别墅模型。

书中的“指点”可以使读者在操作过程中避免误操作。

本书中的所有实例代表了建筑模型制作方面的发展趋势。

本书不仅是建筑设计者、建筑系学生必备的工具书，同时也可以作为相关专业的师生自学、教学参考书和社会电脑设计培训教材。

<<别墅建筑建模实例>>

书籍目录

前言及本书使用说明第1章 欧式别墅A 1.1 创建主墙体与窗户 1.2 创建别墅的屋顶与墙线 1.3 创建阳台与车库第2章 欧式别墅B 2.1 创建主墙体、窗户与门 2.2 创建阳台与屋顶 2.3 创建栅栏与整个场景第3章 加拿大别墅A 3.1 创建基座与主墙体 3.2 创建墙线、屋顶与天窗 3.3 创建梁架、台阶与整个场景第4章 加拿大别墅B 4.1 墙体与门窗的创建 4.2 屋顶与阳台的创建 4.3 创建整个场景并添加灯光与摄像机第5章 中式别墅A 5.1 创建整体的墙体与门窗 5.2 创建屋顶与阳台 5.3 创建车库与整个场景 5.4 调整整体结构并创建灯光与摄像机第6章 中式别墅B 6.1 创建墙体与窗孔 6.2 创建窗框、玻璃与屋顶 6.3 创建烟囱、台阶与整个场景 6.4 为整个场景添加灯光与摄像机第7章 美式别墅A 7.1 创建墙体与门窗孔 7.2 创建窗框与玻璃 7.3 创建屋顶与阳台 7.4 创建整个场景、灯光与摄像机第8章 美式别墅B 8.1 创建基座与内墙体 8.2 创建外墙体与门窗 8.3 创建屋顶与阳光 8.4 调整场景、创建灯光与摄像机

<<别墅建筑建模实例>>

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>