

<<Autodesk建筑可视化设计师 >

图书基本信息

书名：<<Autodesk建筑可视化设计师标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115160874

10位ISBN编号：7115160872

出版时间：2007-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：赵阳,颜博,王琦 编

页数：574

字数：871000

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

本书是Autodesk建筑可视化设计师认证的标准配套教材，在创作过程中严格按照认证考试大纲进行编写。

本书注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，由浅入深地讲解了使用各种软件进行建筑可视化设计的基本流程。

其中包括AutoCAD工程图的识别和应用，使用3ds Max软件进行三维建模、渲染、设置动画的方法，以及使用Photoshop和Combustion软件对图像或者是动画进行美化处理。

精心设计的案例灵活有趣，步骤条理清晰。

无论是作为培训中心标准教材还是自学用书，都可以发挥非常大的作用。

本书由Autodesk公司与火星时代（www.hxsd.com.cn）联合倾力打造，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体，在教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

书籍目录

- 第1章 建筑可视化概述 1.1 知识重点 1.2 行业概述 1.3 行业的历史和发展 1.4 行业的现状 1.5 行业的应用与展望 1.6 本章小结 1.7 参考习题 第2章 建筑建模基础 2.1 知识重点 2.2 ds Max基础设置 2.2.1 首选项的定制 2.2.2 [常规]选项卡 2.2.3 [文件]选项卡 2.2.4 [Gizmo]选项卡 2.2.5 快捷键的定制 2.2.6 界面颜色的定制 2.2.7 捕捉的定制 2.3 AutoCAD基础知识 2.3.1 初始绘图环境设置 2.3.2 AutoCAD命令的输入及执行方式 2.3.3 坐标系统与坐标输入 2.3.4 图层控制 2.3.5 绘图辅助工具 2.3.6 文字、图表与标注样式 2.4 AutoCAD常用操作 2.4.1 部分绘图命令 2.4.2 修改命令 2.5 AutoCAD识图基础 2.5.1 施工图纸的分类和编排顺序 2.5.2 识图应注意的问题 2.5.3 怎样看建筑总平面、平面、立面、剖面施工图 2.5.4 怎样看建筑装饰平面图、装饰立面图、装饰剖面图、装饰详图 2.6 本章小结 2.7 参考习题 第3章 室内建模应用 3.1 知识重点 3.2 应用案例——卧室 3.2.1 摄影机视角与建模方式 3.2.2 整理CAD图纸 3.2.3 写块 3.2.4 导入图纸 3.2.5 创建墙体框架 3.2.6 制作天花板 3.2.7 制作门窗 3.2.8 制作床背景墙 3.3 应用案例——起居室 3.3.1 整理CAD图纸 3.3.2 制作墙体 3.3.3 制作天花板 3.3.4 制作电视背景墙 3.3.5 制作沙发背景墙 3.3.6 制作阳台门窗 3.4 应用案例——窗帘 3.4.1 设置单位 3.4.2 绘制路径 3.4.3 [放样]操作 3.4.4 使用reactor对窗帘进一步加工 3.5 应用案例——被褥 3.5.1 打开场景文件 3.5.2 制作被子 3.5.3 制作被子材质 3.5.4 调整模型细节 3.5.5 完成被子模型 3.6 贴图坐标技术 3.6.1 粗调材质 3.6.2 调整贴图坐标和贴图比例 3.6.3 收集存储外部文件 3.7 本章小结 3.8 参考习题 第4章 室外建模应用 4.1 知识重点 4.2 应用案例——别墅 4.2.1 整理图纸 4.2.2 将图纸导入3ds Max 4.3 应用案例——制作地形 4.3.1 整理图纸 4.3.2 将图纸导入3ds Max 4.3.3 制作地形 4.4 本章小结 4.5 参考习题 第5章 建筑渲染基础 5.1 知识重点 5.2 构成基础 5.2.1 平面构成 5.2.2 立体构成 5.2.3 色彩构成 5.3 灯光阵列模拟渲染技术概述 5.4 光能传递高级渲染技术概述 5.4.1 光能传递概述 5.4.2 全局照明与光能传递概述 5.5 本章小结 5.6 参考习题 第6章 室内渲染应用 6.1 知识重点 6.2 应用案例——卧室 6.2.1 布光思路 6.2.2 操作流程 6.2.3 灯光阵列布光 6.2.4 细调材质效果 6.2.5 最终渲染输出 6.2.6 后期合成处理 6.3 应用案例——起居室 6.3.1 布光思路及准备工作 6.3.2 灯光阵列布光 6.3.3 细调材质效果 6.3.4 最终渲染输出 6.4 应用案例——阁楼 6.4.1 日景阁楼 6.4.2 布光思路 6.4.3 光能传递操作流程 6.5 本章小结 6.6 参考习题 第7章 室外渲染应用 7.1 知识重点 7.2 应用案例——日景 7.2.1 日景光照分析 7.2.2 调整摄影机角度 7.2.3 基本灯光参数 7.2.4 创建灯光阵列 7.2.5 调节墙体质感 7.2.6 创建补光照明 7.2.7 调节玻璃质感 7.2.8 创建球天反射 7.2.9 最终渲染输出 7.2.10 图像后期处理 7.3 应用案例——夜景 7.3.1 夜景光照简单分析 7.3.2 主灯光参数 7.3.3 辅光参数 7.3.4 底光 7.3.5 中庭灯光 7.3.6 楼板灯光 7.3.7 玻璃的透明方式 7.3.8 玻璃反射及球天 7.3.9 核心筒光灯 7.3.10 柱后灯光 7.3.11 侧立面褪晕光 7.3.12 正立面褪晕光 7.3.13 柱前灯光 7.3.14 格栅灯 7.3.15 最终渲染输出 7.4 本章小结 7.5 参考习题 第8章 建筑动画制作 8.1 知识重点 8.2 应用案例——住宅区动画效果 8.2.1 动画基础设置 8.2.2 为[目标摄影机]设置[关键点]动画 8.2.3 制作[路径约束]动画 8.3 本章小结 8.4 参考习题 第9章 动画后期处理 9.1 知识重点 9.2 应用案例——小区 9.2.1 从3ds Max中输出文件 9.2.2 Combustion后期效果合成 9.3 应用案例——室内 9.3.1 从3ds Max中输出文件 9.3.2 Combustion效果合成 9.4 本章小结 9.5 参考习题

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>