第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8典型建筑效果图艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8典型建筑效果图艺术表现>>

13位ISBN编号：9787121020797

10位ISBN编号：7121020793

出版时间：2006-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王华

页数：384

字数：620800

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8典型建筑效果图艺术>>

内容概要

本书通过对学校大门、会所、住宅、客运站和高层办公楼等典型建筑效果图制作实例的讲解，由浅入深、循序渐进地把读者领进3ds max建筑效果图制作的殿堂。
本书不仅详尽剖析了效果图的制作流程和技巧，还涵盖了目前需求较大的工程项目。
通过阅读本书读者可分享到作者多年从事建筑设计及效果图制作所积累的经验和心得。
另外，该书还向读者介绍了制作建筑效果图时涉及到的AutoCAD、Photoshop等应用软件，并同时分析了制作时不同软件相互配合使用的技巧，从而使读者更能轻松应对各类实际工程项目。
本书光盘内容为书中所用实例文件和素材及多媒体视频教学文件。
本书适合使用3ds max软件学习建筑设计的读者，同时也适合从事建筑设计的人员学习提高。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8典型建筑效果图艺术>>

书籍目录

第1章　建筑效果图制作软件及流程简介 1.1　建筑效果图发展趋势　1.2　AutoCAD的使用　1.2.1　建筑基础知识　1.2.2　AutoCAD描线　1.2.3　CAD图纸整理与转换 1.3　3ds max的操作　1.3.1　操作界面介绍　1.3.2　建筑效果图系统参数设定　1.3.3　建筑效果图常用面板设置 1.4　Photoshop的使用　1.4.1　操作界面介绍　1.4.2　图层的作用　1.4.3　滤镜的运用 1.5　效果图实际工程应对　1.5.1　建筑效果图修改技巧　1.5.2　建筑方案变动应对措施　1.5.3　工程流程和时间控制 1.6　本章小结第2章　校门效果图制作 2.1　实例分析　2.1.1　设计风格分析　2.1.2　重要知识点 2.2　校门效果图的建模　2.2.1　校门制作　2.2.2　建筑小品制作　2.2.3　周边环境制作 2.3　校门效果图的材质设置　2.3.1　石材、砖材制作　2.3.2　金属、玻璃、水面材质制作　2.3.3　其他材质设置　2.3.4　按材质塌陷模型　2.4　灯光和摄像机的设置　2.4.1　摄像机设置　2.4.2　创建灯光　2.4.3　渲染文件　2.4.4　制作材质通道 2.5　校门效果图的后期处理　2.5.1　导入图像和构图　2.5.2　天空和地面制作　2.5.3　植物配景制作　2.5.4　其他配景制作　2.5.5　润色建筑　2.5.6　添加人物与整体调整 2.6　本章小结第3章　山地会所效果图制作 3.1　实例分析　3.1.1　设计风格分析　3.1.2　重要知识点 3.2　山地会所效果图的建模　3.2.1　山地会所墙体与窗户制作　3.2.2　屋顶与平台制作　3.2.3　挡土墙、烟囱和山地制作 3.3　山地会所效果图的材质设置　3.3.1　玻璃、金属材质制作　3.3.2　石材、墙面材质制作　3.3.3　按材质塌陷模型 3.4　灯光和摄像机的设置　3.4.1　摄像机设置　3.4.2　创建灯光　3.4.3　渲染文件 3.5　山地会所效果图的后期处理　3.5.1　图像导入和构图　3.5.2　天空和远景制作　3.5.3　山地和瀑布制作　3.5.4　近景制作和整体调整 3.6　本章小结第4章　住宅效果图制作 4.1　实例分析　4.1.1　设计风格分析　4.1.2　重要知识点 4.2　住宅效果图的建模　4.2.1　住宅门窗模型制作　4.2.2　住宅墙体造型制作　4.2.3　沿街商业造型制作　4.2.4　导入其他配景模型 4.3　住宅效果图的材质制作　4.3.1　墙面材质制作　4.3.2　其他材质制作　4.3.3　VRay材质的转换 4.4　灯光和摄像机的设置　4.4.1　摄像机设置　4.4.2　灯光设置　4.4.3　渲染设置　4.4.4　通道图片制作 4.5　住宅效果图的后期处理　4.5.1　图像导入和构图　4.5.2　天空制作和地面调整　4.5.3　配景制作　4.5.4　润色建筑 4.6　本章小结第5章　公交客运站效果图制作 5.1　实例分析　5.1.1　设计风格分析　5.1.2　重要知识点 5.2　客运站效果图的建模　5.2.1　客运站屋顶的制作　5.2.2　客运站墙体幕墙制作　5.2.3　客运站入口制作　5.2.4　客运站的环境制作 5.3　客运站效果图的材质设置　5.3.1　玻璃、金属材质设置　5.3.2　墙面、地面材质制作　5.3.3　其他材质制作　5.3.4　按材质塌陷模型 5.4　灯光与摄像机的设置　5.4.1　摄像机设置　5.4.2　灯光设置　5.4.3　网络渲染设置 5.5　现代建筑效果图的后期处理　5.5.1　画面构图和天空制作　5.5.2　地面和远景制作　5.5.3　植物、人和汽车等配景制作　5.5.4　修饰建筑和总体调整 5.6　本章小结第6章　高层办公楼效果图制作 6.1　实例分析　6.1.1　设计风格分析　6.1.2　重要知识点 6.2 高层办公楼模型制作　6.2.1　弧形幕墙建模　6.2.2　主体高层建模　6.2.3　楼梯盒及屋顶建模 6.3　高层办公楼的材质制作　6.3.1　玻璃、金属材质调节　6.3.2　实墙、楼板材质制作　6.3.3　其他贴图制作 6.4　灯光和摄像机的设置　6.4.1　摄像机设置　6.4.2　创建灯光　6.4.3　渲染文件 6.5　办公楼效果图的后期处理　6.5.1　画面构图和天空制作　6.5.2　地面和远景制作　6.5.3　植物、人和汽车等配景制作　6.5.4　润色建筑 6.6　本章小结

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8典型建筑效果图艺术>>

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