

<<建筑室内外效果图表现进阶与实例>>

图书基本信息

书名：<<建筑室内外效果图表现进阶与实例>>

13位ISBN编号：9787122100146

10位ISBN编号：7122100146

出版时间：2011-2

出版时间：化学工业出版社

作者：逯涨勇，胡海燕 编著

页数：312

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>

<<建筑室内外效果图表现进阶与实例>>

内容概要

在建筑室内外效果图设计工作中，学好和用好3ds Max 9软件的制作是成功设计的关键。

作者根据多年实际工作经验，采用最新版本计算机软件和建筑设计规范进行编写，内容包括：详细讲解3ds Max 9软件的基础知识；详细讲解3ds Max 9的建模技术，包括二维图形创建、标准基本体建模、扩展基本体建模、复合物体建模、NURBS高级建模等；详细介绍材质编辑器基础，讲解基本材质的制作和参数调整，以及基本贴图纹理训练和制作复杂材质及其处理技巧；详细讲解灯光、摄像机和渲染的设置与应用；详细讲解VRay渲染器基础知识等。

本书还以大量典型实例的方式向读者详细展示了建筑室内外效果图的全部制作过程，包括：门厅效果图的制作方法和技巧；经理办公室效果图的制作方法和技巧；室外日景效果图的制作方法和技巧；室外夜景效果图的制作方法和技巧等。

读者通过本书学习，可以达到举一反三、事半功倍的效果。

全书重点突出实际操作、实践步骤还附有大量案例，力求丰富、实用、可操作性强。

本书既可作为广大建筑装饰设计人员、室内设计人员、建筑设计人员的良好自学指导用书，也可以作为建筑装饰专业、室内设计专业、环境艺术专业和建筑专业等在校师生的教学参考书或教材使用。

书籍目录

第1章 计算机建筑效果图制作概述 1.1 建筑效果图制作技术与工具综述 1.1.1 建模常用软件简介 1.1.2 图像处理常用软件 1.2 渲染器基础知识 1.2.1 默认扫描线渲染器 1.2.2 Mentalray渲染器 1.2.3 Lightscape渲染器 1.2.4 VRay渲染器 1.3 建筑效果图表现方法与制作流程 1.3.1 创建模型 1.3.2 设置材质 1.3.3 创建灯光 1.3.4 创建摄像机 1.3.5 渲染图像 1.3.6 后期处理 1.4 建筑效果图建模的注意事项 1.4.1 统一建筑单位 1.4.2 模型的制作方法 1.4.3 灯光的使用 1.4.4 摄像机的使用 1.4.5 材质和纹理贴图的编辑 1.5 设计素材的获取 1.6 设计软件的配合使用 1.7 设计师必备素质 1.7.1 敏感性 1.7.2 表现力 1.7.3 色彩与灯光的掌握 1.7.4 掌握设计软件的应用 1.7.5 形成自己的风格 第2章 3ds max 9基本操作 2.1 3ds max 9系统界面介绍 2.1.1 标题栏 2.1.2 菜单栏 2.1.3 工具栏 2.1.4 视图区 2.1.5 视图控制区 2.1.6 命令面板 2.1.7 提示栏和状态栏 2.2 文件管理 2.2.1 新建文件 2.2.2 重置场景 2.2.3 打开文件 2.2.4 保存文件 2.2.5 合并场景文件 2.2.6 替换、导入、导出场景文件 2.2.7 文件归档 2.3 系统单位设置 2.4 对象的基本操作 2.4.1 创建物体 2.4.2 选择对象 2.4.3 隐藏和冻结对象 2.4.4 选择并移动对象 2.4.5 选择并旋转对象 2.4.6 选择并缩放对象 2.4.7 复制物体 2.4.8 物体的轴心控制 2.4.9 对齐物体 2.4.10 捕捉物体 2.4.11 组合操作 第3章 3ds max 9建模技术 第4章 材质编辑与纹理贴图 第5章 灯光、摄像机和渲染的设置与应用 第6章 VRay渲染器基础知识 第7章 某售楼处效果图表现实例 第8章 门厅效果图表现实例 第9章 经理办公室效果图表现实例 第10章 某办公楼日景效果图表现实例 第11章 某酒店外观夜景效果图表现实例 参考文献

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>