

<<巅峰之路>>

图书基本信息

书名：<<巅峰之路>>

13位ISBN编号：9787508346625

10位ISBN编号：7508346629

出版时间：2006-8

出版时间：中国电力出版社

作者：王一霏

页数：282

字数：461000

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>

<<巅峰之路>>

内容概要

本书从建筑美术理论知识开始讲起，通过大量的实例详细介绍了建筑效果图制作中常用的3ds max命令的使用方法和技巧，建筑模型制作的规范、方法和技巧，室外效果图制作中常用的黄昏、夜景、鸟瞰、写意、单体别墅和景观等常用表现手法的制作方法和技巧，最后又详细介绍了写意住宅和古建筑的制作方法和表现技巧。

能够把美术知识和构图的理论知识始终贯穿于书中各个实例的制作过程中，是本书不同于市面上其他图书的一大特点。

书中还介绍了目前国内一些比较大的效果图制作公司在使用的灯光阵列布光方法，同时还介绍了V-Ray渲染器的使用方法，告诉读者如何快速高效地使用V-Ray渲染器渲染出照片级别的效果图。

本书适合3ds max的初、中、高级用户和效果图从业人员阅读，不仅是建筑设计和建筑表现师的重要参考书，也可作为高等院校以及各类社会培训班建筑设计、建筑表现及其相关专业的教材。

书籍目录

- 第1章 电脑建筑效果图美术基础 1.1 平面构成 1.1.1 平面构成基础知识 1.1.2 平面构成的基本造型元素——点 1.1.3 平面构成的基本造型元素——线 1.1.4 平面构成的基本造型元素——面 1.1.5 平面构成中的形式美法则 1.1.6 平面层次感和空间感的构成 1.2 色彩构成 1.2.1 色彩与视觉的原理 1.2.2 色彩的三要素及色彩对比 1.2.3 色彩推移 1.2.4 综合对比及色调变化? 1.2.5 色调变化及类型 1.2.6 色彩混合 1.2.7 色彩形式美手法 1.2.8 色彩感情 1.3 传统美术在电脑CG中的应用 1.3.1 造型表现手段 1.3.2 造型的素描关系
- 第2章 电脑建筑效果图模型制作 2.1 初识3ds max 8窗口 2.1.1 菜单栏 2.1.2 工具栏 2.1.3 命令面板 2.2 模型创作 2.2.1 田园小屋 2.2.2 欧式住宅 2.2.3 现代化办公楼 2.2.4 规范模型制作要求
- 第3章 电脑建筑效果图质感表现 3.1 材质与灯光 3.1.1 材质 3.1.2 灯光 3.2 3ds max 的灯光类型 3.3 3ds max 的布光 3.4 摄像机的运用
- 第4章 电脑建筑效果图制作实战 4.1 办公楼黄昏表现 4.1.1 分析模型 4.1.2 定摄像机角度 4.1.3 布置简单灯光 4.1.4 赋材质 4.1.5 布置全面的灯光 4.1.6 后期处理 4.1.7 小结 4.2 某商场夜景 4.2.1 分析模型 4.2.2 场景布光 4.2.3 后期制作 4.2.4 小结 4.3 群体鸟瞰写意表现 4.3.1 鸟瞰的定义 4.3.2 调整材质 4.3.3 布置灯光 4.3.4 后期处理 4.3.5 小结
- 第5章 写意住宅的制作 第6章 大雄宝殿

<<巅峰之路>>

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>