

<<建筑表现图绘制技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<建筑表现图绘制技术精粹>>

13位ISBN编号：9787508433646

10位ISBN编号：7508433645

出版时间：2005-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：慧维科技工作室

页数：211

字数：326000

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>

## <<建筑表现图绘制技术精粹>>

### 内容概要

本书主要讲解运用3ds max7、Photoshop CS两个软件，绘制建筑效果图的全过程。全书以建筑效果图的制作过程为主线，由浅入深，循序渐近地进行讲解，旨在使读者一步一步地学会并掌握建筑效果图制作的具体方法和技巧。

本书不仅注重对软件使用方法和详细制作步骤的讲解，而且还总结了建筑领域效果图制作的技巧和经验。

本书内容丰富，图文并茂，是一本实用性很强的专业化学习教材，可作为各高校建筑专业的辅助教材，也可作为广大建筑设计师、室内外家装设计者参考用书。

## &lt;&lt;建筑表现图绘制技术精粹&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 建筑表现图建模常用方法 1.1【挤出】建模法 1.2【编辑网格】建模法 1.3【车削】建模法 1.4【倒角】建模法 1.5【放样】建模法 1.6【布尔运算】建模法第2章 建筑表现图常用材质 2.1 初识材质 2.2 初识材质编辑器 2.2.1 材质编辑器菜单 2.2.2 材质示例窗 2.2.3 工具栏 2.2.4 参数设置 2.2.5 贴图类型 2.3 贴图坐标 2.4 调整贴图坐标 2.4.1 在视图中显示贴图 2.4.2 调整材质贴图坐标 2.4.3 平移并旋转贴图 2.4.4 UVW坐标系统的使用 2.4.5 使用(UVW贴图)修改功能 2.4.6 贴图坐标的贴图方式第3章 建筑表现图常用灯光 3.1【标准】灯光 3.1.1【泛光灯】 3.1.2【目标聚光灯】 3.1.3【自由聚光灯】 3.1.4【目标平行光】 3.1.5【自由平行光】 3.1.6【天光】 3.2【光度学】灯光 3.2.1【目标点光源】 3.2.2【自由点光源】 3.2.3【目标线光源】 3.2.4【自由线光源】 3.2.5【目标面光源】 3.2.6【自由面光源】 3.2.7【IES太阳光】 3.2.8【IES天光】第4章 摄像机与渲染输出 4.1【目标】摄像机 4.2【自由】摄像机 4.3 摄像机共同参数 4.4 渲染器参数 4.5 渲染方式 4.6 Alpha通道第5章 项目实战--枫叶家园3号区 5.1 创建住宅楼模型 5.1.1 制作标准层墙面和窗户 5.1.2 制作窗台、窗棂和玻璃 5.1.3 制作阳台和栏杆 5.1.4 完成全部标准层的制作 5.1.5 制作住宅楼建筑顶部和其他建筑构件 5.2 住宅楼的材质、摄像机、灯光制作与渲染输出 5.2.1 制作住宅楼的材质 5.2.2 设置摄像机和灯光 5.2.3 渲染输出 5.3 后期制作 5.3.1 制作天空和草地 5.3.2 处理背景和中景配景 5.3.3 制作前景配景第6章 项目实战--商务中心表现图 6.1 模型的创建 6.1.1 创建商务中心主体 6.1.2 创建建筑内部构件 6.1.3 创建建筑外部构件和建筑顶部 6.1.4 创建商务中心入口与周围地面 6.2 为模型制作材质、灯光、摄像机与渲染输出 6.2.1 为模型制作材质 6.2.2 设置摄像机与灯光 6.2.3 渲染输出 6.3 后期制作 6.3.1 制作天空和草地 6.3.2 制作背景 6.3.3 调整路面第7章 项目实战--别墅雪景效果图绘制 7.1 创建别墅模型 7.1.1 创建一层墙面 7.1.2 创建门窗和玻璃 7.1.3 创建一层屋顶 7.1.4 创建一层窗框、门框、窗台 7.1.5 创建一层其他物体 7.1.6 创建二层墙面和窗子 7.1.7 创建二层玻璃、窗框和阳台等物体 7.1.8 创建二层屋顶 7.1.9 创建烟筒 7.2 为别墅制作材质、灯光、摄像机与渲染输出 7.2.1 制作墙面材质 7.2.2 制作小房子和烟筒等物的材质 7.2.3 制作屋顶和玻璃的材质 7.2.4 设置摄像机、灯光 7.2.5 最终渲染 7.3 后期制作 7.3.1 制作背景 7.3.2 制作雪地 7.3.3 制作屋顶 7.3.4 虚化中景

<<建筑表现图绘制技术精粹>>

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>