

<<3ds max室外建筑效果表现原动力>>

图书基本信息

书名：<<3ds max室外建筑效果表现原动力>>

13位ISBN编号：9787113066314

10位ISBN编号：7113066313

出版时间：2005-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：吕建

页数：266

字数：395000

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>

<<3ds max室外建筑效果表现原动>>

内容概要

本书是讲述3ds max的渲染插件VRay在室外建筑效果表现上的应用的教材，对VRay渲染器的功能进行了详细地讲解。

全书共分13章，第1章主要讲述建筑设计的基础知识，主要包括建筑概论、建筑的等级划分、建筑的色彩和建筑设计的流程。

第2章主要讲述本书中所用到的软件，如AutOCAD 2006、3ds max 7，以及VRay渲染器常用面板的讲解。

本书的重点从第2章开始，详细地讲述了建筑设计的基础知识并通过10个精彩实例讲述建筑的渲染和后期表现。

本书是作者多年来从事表现工作的经验结晶，不仅适合从事建筑表现设计的读者使用，也可以作为高等艺术院校相关专业师生、社会相关专业领域培训班的首选教材。

<<3ds max室外建筑效果表现原动>>

书籍目录

第1章 建筑设计的基础知识 1.1 建筑概论 1.2 建筑的常规知识 1.3 建筑的色彩 1.4 建筑设计的流程 1.5 本章总结第2章 建筑设计绘图软件的基本介绍 2.1 AutoCAD 2006简介 2.2 3ds max 7简介 2.3 V-Ray渲染简介 2.4 本章总结第3章 建筑设计模型的基本创建 3.1 室外建筑设计效果图制作流程 3.2 室外建筑设计模型的建立过程 3.3 本章总结第4章 建筑单体会所渲染表现 4.1 项目的背景与要求 4.2 分析模型 4.3 材质的创建 4.4 灯光的创建 4.5 后期处理 4.6 本章总结第5章 建筑单体幼儿园渲染表现 5.1 项目的背景与要求 5.2 分析模型 5.3 材质的创建 5.4 灯光的创建 5.5 后期处理 5.6 本章总结第6章 建筑高层公建渲染表现 6.1 项目的背景与要求 6.2 分析模型 6.3 材质的创建 6.4 灯光的创建 6.5 后期处理 6.6 本章总结第7章 建筑单体住宅渲染表现第8章 建筑单体酒店黄昏渲染表现第9章 建筑单体小办公楼黄昏渲染表现第10章 建筑商业街夜景渲染表现第11章 建筑单体幼儿园后期处理第12章 建筑单体小办公楼黄昏处理第13章 建筑鸟瞰渲染表现

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>