

### 图书基本信息

书名：<<3ds max6室外建筑效果图经典作品解析(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115129093

10位ISBN编号：7115129096

出版时间：2005-1-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：沈菁,王华

页数：264

字数：414000

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>

## 内容概要

要制作出精美的建筑效果图，不仅需要掌握软件技巧，还需要了解一定的操作细节和美学知识，并在实际制作中不断地积累经验。

本书是一本室外建筑效果图的经典案例作品分析教程，精心选择了茶室、宿舍、游泳馆、超市及景观鸟瞰图等5个具有代表性的案例，将各种软件技巧和设计思路融入其中，并对效果图制作过程中的各个环节进行了深入、详尽的介绍，极具针对性和实用性。

本书适合有一定制作基础、需要掌握更多技巧的效果图制作者，也可作为相关培训班的教材。为方便读者学习，本书附带了软件操作基础的多媒体视频教学光盘。

## 书籍目录

第1章 建筑效果图制作软件简介	11.1 AutoCAD的使用	11.1.1 读AutoCAD图纸和建筑模数
11.1.2 AutoCAD描线	21.1.3 将AutoCAD文件导入3ds max	21.2 3ds max的操作
31.2.1 操作界面介绍	31.2.2 设定系统配置	41.2.3 材质面板介绍
51.3 Photoshop的使用	51.3.1 操作界面介绍	51.3.2 图层控制
61.3.3 滤镜运用	61.4 本章小结	62.2 茶室效果图的制作
72.1 实例分析	72.1.1 设计风格分析	72.1.2 重要知识点
82.2 茶室效果图的建模	82.2.1 制作茶水准备间	82.2.2 制作品茶室
262.2.3 制作走廊	382.3 茶室效果图的材质设置	462.4 灯光和摄像机的设置
512.4.1 摄像机设置	512.4.2 创建灯光	522.4.3 渲染文件
562.5 茶室效果图的后期处理	572.5.1 新建画布和图像导入	572.5.2 天空和地面制作
592.5.3 植物配景	622.5.4 建筑图案处理	662.6 本章小结
68.3.1 实例分析	693.1 实例分析	693.1.1 设计风格分析
693.1.2 重要知识点	693.2 宿舍效果图的建模	703.2.1 认识宿舍的CAD文件
703.2.2 宿舍墙体的制作	733.2.3 宿舍楼板和屋顶的制作	863.2.4 宿舍的地面制作
933.3 宿舍效果图的材质设置	953.3.1 墙面材质的设置	953.3.2 门窗材质的设置
963.3.3 其他材质的设置	983.4 灯光和摄像机的设置	993.4.1 摄像机设置
993.4.2 灯光设置	1003.4.3 渲染文件	1013.5 宿舍效果图的后期处理
1033.5.1 天空和地面制作	1033.5.2 建筑图案的处理	1083.5.3 配景制作
1103.6 本章小结	114.4.1 实例分析	1154.1.1 设计风格分析
1154.1.2 重要知识点	1154.2 游泳馆效果图的建模	1164.2.1 游泳馆前部楼梯间的造型制作
1164.2.2 游泳馆前部正室的造型制作	1304.2.3 游泳馆后部造型的制作	1474.3 游泳馆效果图的材质制作
1584.3.1 金属板屋顶及墙材质制作	1584.3.2 其他材质制作	1604.4 灯光和摄像机的设置
1604.4.1 摄像机设置	1604.4.2 灯光设置	1614.4.3 渲染文件
1654.5 游泳馆效果图的后期处理	1654.5.1 新建画布和图像导入	1664.5.2 天空制作和地面调整
1674.5.3 配景制作	1694.6 本章小结	172.5.1 实例分析
1735.1.1 设计风格分析	1735.1.2 重要知识点	1735.2 超市夜景效果图的建模
1735.2.1 超市中间部分的制作	1745.2.2 超市的环境制作	1955.3 超市夜景效果图的材质设置
1995.3.1 玻璃材质设置	1995.3.2 墙面材质制作	2005.3.3 广告牌及霓虹灯材质制作
2015.3.4 地面材质调节	2025.3.5 其他材质调节	2025.4 灯光与摄像机的设置
2045.4.1 摄像机设置	2045.4.2 灯光设置	2055.4.3 渲染文件
2185.5 超市夜景效果图的后期处理	2185.5.1 天空制作和建筑图案调整	2185.5.2 添加配景
2215.6 本章小结	224.6.1 实例分析	2256.1.1 设计风格分析
2256.1.2 重要知识点	2256.2 景观鸟瞰效果图的地形制作	2256.2.1 3ds max建模
2266.2.2 3ds max模型导入	2396.3 景观鸟瞰效果图的材质制作	2456.3.1 缺失贴图路径指定
2456.3.2 铺地材质制作	2466.3.3 其他贴图制作	2506.4 灯光和摄像机的设置
2516.4.1 摄像机设置	2516.4.2 创建灯光	2526.4.3 渲染文件
2536.5 景观鸟瞰效果图的后期处理	2546.5.1 渲染图案整体调整	2546.5.2 创建景观环境
2546.5.3 水面的制作	2586.5.4 环境的制作	2616.6 本章小结
264		

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>