

<<3ds max 9+Photoshop >>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9+Photoshop CS2园林效果图经典案例解析>>

13位ISBN编号：9787121046001

10位ISBN编号：7121046008

出版时间：2007-7

出版时间：电子工业出版社

作者：袁紊玉

页数：324

字数：505000

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

为了让不同层次的读者能够轻松、快速地掌握园林效果图的制作，本书先从园林设计效果图基本构件的制作讲起，从简单入手，引导读者一步步地了解园林效果图的制作手法。

本书介绍了许多园林建筑的制作实例，从结构简单的古桥到构造复杂的皇家宫殿；从传统的古典园林到现代化的城市广场；从基本的实例建模到材质、灯光、相机到后期处理的制作，通过对这些实例制作的详细讲解，向读者介绍了园林建筑制作手法的全部详细过程，并从中介绍了古典园林效果图与现代园林效果图制作技法的一些不同之处。

本书配有一张DVD光盘，此光盘收录了大部分园林场景实例的线架文件，以及通过Photoshop CS2后期处理的效果图、多媒体教学内容等。

书中的每个实例都是经过作者精心设计的，所列的各个操作步骤详尽易懂，适用于园林行业的广大读者，具有很强的可读性和参考性。

书籍目录

第1章 园林设计概述 1.1 园林设计的历史演变 1.2 传统园林 1.2.1 东方传统园林的文化意境 1.2.2 东方古典园林的组成元素 1.2.3 西方古典园林 1.3 现代城市规划和园林设计 1.3.1 现代城市道路的设计 1.3.2 现代城市广场的设计 1.3.3 现代城市公园的设计 1.4 本章小结第2章 园林设计的效果表现 2.1 园林设计效果图的作用 2.1.1 园林设计的效果图表现 2.1.2 园林设计效果图赏析 2.2 园林设计效果图的制作软件 2.2.1 3ds max 9简介 2.2.2 Photoshop CS2简介 2.3 园林设计效果图的制作流程 2.3.1 创建模型 2.3.2 制作材质 2.3.3 设置摄影机 2.3.4 设置灯光 2.3.5 渲染输出 2.3.6 后期处理 2.4 本章小结第3章 园林设计元素的制作 3.1 花盆的制作 3.1.1 花盆的建模 3.1.2 制作材质 3.2 花窗的制作 3.2.1 花窗的建模 3.2.2 制作材质 3.3 亭的制作 3.3.1 亭的建模 3.3.2 制作材质 3.4 桥的制作 3.4.1 桥的建模 3.4.2 制作材质 3.5 拉膜的制作 3.5.1 拉膜的建模 3.5.2 制作材质 3.6 本章小结第4章 城市街道景观设计 4.1 地面的处理 4.1.1 创建模型 4.1.2 制作材质 4.2 树的模拟 4.3 合并建筑组合和路灯 4.4 创建摄影机和设置灯光 4.5 渲染输出 4.6 城市街道景观的后期处理 4.7 本章小结第5章 小区景观设计 5.1 地形的制作 5.1.1 河道的制作 5.1.2 草地的制作 5.1.3 路面的制作 5.2 河水的制作 5.2.1 水的制作 5.2.2 自然石的制作 5.3 场景的制作 5.3.1 建筑的制作 5.3.2 天空的制作 5.3.3 合并场景 5.4 植树造林 5.5 摄影机和灯光的设置 5.6 渲染输出 5.7 小区景观设计后期处理 5.8 本章小结第6章 庭院景观设计 6.1 地面的创建 6.1.1 创建模型 6.1.2 制作材质 6.2 合并建筑 6.3 摄影机和灯光的设置 6.4 渲染输出 6.5 庭院景观的后期处理 6.6 本章小结第7章 民俗古镇的效果表现 7.1 民俗古镇建筑的建模 7.1.1 民俗古镇建筑的建模 7.1.2 街道的建模 7.2 民俗建筑材质的制作 7.3 民俗场景的搭建 7.4 创建摄影机和设置灯光 7.5 渲染输出 7.6 后期处理 7.7 本章小结第8章 古典园林效果表现 8.1 水榭模型的制作 8.2 园林材质的制作 8.3 摄影机和灯光的设置 8.4 渲染输出 8.5 古典园林效果表现的后期处理 8.6 本章小结

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>