

<<3DS MAX 建筑表现电脑制作精髓>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 建筑表现电脑制作精髓>>

13位ISBN编号：9787500647805

10位ISBN编号：7500647808

出版时间：2002-6

出版时间：第1版 (2002年1月1日)

作者：李绍勇

页数：290

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 建筑表现电脑制作精髓>>

### 内容概要

本书采用由易到难，循序渐进的方法，分别对三维建模的使用原则和技巧、建筑设计图纸、系统在使用中的优化、场景的制作、后期图像的调整、材质的应用以及灯光等诸多问题进行了详尽细致的讲解。

书籍目录

第1章 导论

- 1.1 建模概念
- 1.2 材质
- 1.3 灯光
- 1.4 摄像机
- 1.5 后期合成
- 1.6 小结

第2章 建筑设计图纸的分析

- 2.1 图纸的用途
- 2.2 建筑工程施工图的识读方法和识读步骤
- 2.3 图纸中常用符号的认识
- 2.4 小结

第3章 系统的优化

- 3.1 优化物理内存与虚拟内存
- 3.2 隐藏几何体
- 3.3 使用替换
- 3.4 塌陷堆栈
- 3.5 简化纹理贴图
- 3.6 并不是所有细节都需要建模
- 3.7 小结

第4章 场景的制作

- 4.1 墙体建模
- 4.2 楼梯和阳台建模
- 4.3 楼层的组合
- 4.4 环境建模
- 4.5 小结

第5章 后期图像的调整

- 5.1 认识图像
- 5.2 Photoshop在效果图制作中的作用
- 5.3 贴图素材的收集与编辑
- 5.4 使用滤镜制作复杂的纹理
- 5.5 后期图像的调整
- 5.6 小结

第6章 材质的应用

- 6.1 材质的概念
- 6.2 材质面板的使用
- 6.3 建筑表面材质练习
- 6.4 小结

第7章 灯光与摄像机在效果图中的应用

- 7.1 什么是灯光
- 7.2 在场景中建立标准的光源
- 7.3 灯光的有效控制
- 7.4 阴影在效果图中的设置
- 7.5 认识摄像机
- 7.6 小结

第8章 室外效果图的制作

8.1 模型的创建

8.2 灯光与摄像机

8.3 渲染输出

8.4 后期图像的处理

8.5 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>