

<<3ds max6室外建筑经典作品赏析>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6室外建筑经典作品赏析>>

13位ISBN编号：9787508327433

10位ISBN编号：7508327438

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力出版社

作者：凝工作室 编著

页数：321

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 max6室外建筑经典作品赏析>>

内容概要

本书全面地介绍了室外建筑效果图的制作，具体讲解了建筑建模、材质贴图的原则和方法、灯光和渲染技巧及后期配置的方法等，并提供了大量精彩的模型及效果图以供读者自由发挥和欣赏。

全书共分为4章，第1章通过别墅详细地介绍了小空间建筑的效果图制作技巧；第2、3章以大空间建筑效果表现为主，详细地讲解了建筑效果图的日景与夜景、平视与鸟瞰的表现方法和技巧；第4章则主要介绍一个有代表性的经典建筑的表现，通过立面模型来介绍涂料及石材两种材质贴图的制作方法。

本书语言通俗易懂、图文并茂，讲解循序渐进，适合于从事建筑设计和效果图制作的专业用户使用。

书籍目录

丛书序前言开始之前第1章 别墅建筑的场景表现 1.1 建模部分 1.1.1 导入AutoCAD文件到3ds max软件中 1.1.2 创建墙体部分 1.1.3 创建窗框部分 1.1.4 创建屋顶部分 1.2 日景渲染部分 1.2.1 创建主光源系统 1.2.2 创建仿天光的“全聚光照明系统” 1.2.3 创建补光光源,完成灯光设置 1.2.4 调整场景中的材质 1.2.5 调整渲染参数,正式渲染出图并渲染“后期通道” 1.3 后期部分 1.3.1 制作背景天空,调整别墅局部的关系 1.3.2 制作其他的配景部分 1.3.3 调整画面的层次关系,完善效果 1.3.4 制作铅笔淡彩效果 1.4 雪景效果后期部分 1.4.1 制作整体的雪景环境 1.4.2 制作雪景中的细节配景 1.4.3 制作下雪效果,完成全部制作 1.5 章末总结第2章 大玻璃幕建筑的日景、夜景效果 2.1 建模部分 2.1.1 在AutoCAD中将平面、立面进行必要的调整,然后将其导入到3ds max软件中 2.1.2 创建底层部分 2.1.3 创建主要楼体部分 2.1.4 创建楼体顶部、地形,完成整个建模过程 2.1.5 创建摄像机,初步渲染模型 2.2 日景渲染部分 2.2.1 创建主光源系统,按材质将模型进行塌陷 2.2.2 创建仿天光的“全聚光照明系统” 2.2.3 将材质对号入座,细调主要材质 2.2.4 调整其他材质,完成渲染 2.2.5 调整渲染参数,正式渲染出图 2.3 夜景渲染部分 2.3.1 创建外环境灯光系统 2.3.2 创建建筑室内的灯光系统 2.3.3 针对夜景效果,对部分材质再进行调整 2.3.4 调整渲染参数,渲染场景 2.3.5 制作“后期通道”,为下一步的工作打基础 2.4 日景后期部分 2.5 夜景后期部分 2.6 章末总结第3章 概念性建筑效果——平视与鸟瞰 3.1 建模部分 3.1.1 熟悉AutoCAD图纸,创建“A楼”模型 3.1.2 创建“B楼”部分 3.1.3 创建“C楼”部分 3.1.4 创建“D楼”部分 3.1.5 合成场景,从而完成整个建模的工作 3.2 黄昏渲染部分 3.2.1 创建人视角度的摄像机,初步渲染模型 3.2.2 创建主光源系统,塌陷模型 3.2.3 创建仿天光的“全聚光照明系统” 3.2.4 将主要材质分别进行调整 3.2.5 调整其他材质,完成最终渲染 3.3 鸟瞰渲染部分 3.3.1 创建鸟瞰角度的摄像机,初步渲染场景 3.3.2 创建场景中的主光源系统 3.3.3 创建其他的光源 3.3.4 调整材质的参数,进行正式渲染 3.3.5 制作“后期通道”,为下一步的工作打基础 3.4 黄昏后期部分 3.4.1 制作背景天空及建筑,调整建筑的素描及色彩关系 3.4.2 制作其他的配景部分 3.4.3 调整画面总的色调,存盘完成鸟瞰前期制作 3.5 鸟瞰后期部分 3.5.1 利用“后期通道”调整建筑的相互关系 3.5.2 制作其他配景,调整画面效果,完成鸟瞰制作 3.6 章末总结第4章 超级链接——材质篇 4.1 涂料材质 4.2 石材附录1 3ds max 6快捷键大全附录2 Photoshop技巧大全

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>