

<<人视与鸟瞰建筑景观效果图全程大制作>>

图书基本信息

书名：<<人视与鸟瞰建筑景观效果图全程大制作>>

13位ISBN编号：9787030147097

10位ISBN编号：703014709X

出版时间：2005-1

出版时间：科学出版社

作者：陈翰 等编著

页数：218

字数：32300

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>

## <<人视与鸟瞰建筑景观效果图全程大制作>>

### 内容概要

本书综合了3ds max 6、AutoCAD 6、Photoshop 6建筑效果图制作中的应用技术，给读者提供了制作人视视点建筑效果图与鸟瞰视点建筑效果图及环境处理的完整的解决方案。

本书讲述了人视视点与住宅小区与商厦的制作模型、材质、阳光与摄像机出图Photoshop处理全部过程，以鸟瞰视点住宅小区为例讲述在Photoshop中如何处理大场景的鸟瞰建筑效果图及其周围环境的制作过程。

本书配套的光盘中有与各软件对应的文件(.max,.psd,.tif,.dwg,.dxf)，可以将这些文件调入，与参数面板、制作步骤的讲解对照学习。

本书范例完整，光盘演示文件全面，以效果图专业工作都为主要读者对象。

## <<人视与鸟瞰建筑景观效果图全程大制作>>

### 书籍目录

第1章 民用建筑制作 1.1 设置单位参数 1.2 导入AutoCAD文件 1.3 制作楼房正面 1.4 制作楼房侧面 1.5 制作楼房材质 1.5.1 制作楼房墙体材质 1.5.2 制作楼房顶材质 1.5.3 制作楼房栏杆材质 1.5.4 制作楼房雕花材质 1.5.5 制作楼房窗框材质 1.5.6 制作楼房玻璃材质 1.5.7 制作楼房分线材质 1.6 建立灯光 1.6.1 建立主光光源 1.6.2 建立楼体正面的补光光源 1.6.3 建立楼体侧面的补光光源 1.6.4 建立楼体后方的补光光源 1.7 地面的制作第2章 商业建筑 2.1 设置单位参数 2.2 导入底层AutoCAD文件 2.3 制作楼体底层 2.4 导入楼体AutoCAD文件 2.5 制作窗户玻璃 2.6 门的制作 2.7 导入AutoCAD文件 2.8 楼房的制作 2.9 地面的制作 2.10 楼房材质的制作 2.10.1 楼房顶层墙体材质的制作 2.10.2 楼房玻璃材质的制作 2.10.3 制作楼房金属栏杆材质 2.10.4 楼房隔断材质的制作 2.10.5 制作楼房金属材质 2.10.6 楼房底层墙体材质的制作 2.11 建立灯光 2.11.1 建立主光光源 2.11.2 建立辅助光光源 2.11.3 建立环境光光源 2.11.4 建立平行光灯 2.11.5 建立泛光灯 2.12 Photoshop 7.0效果图后期处理 2.12.1 雪景的处理 2.12.2 春景的处理第3章 鸟瞰 3.1 导入模型 3.1.1 导入矮楼楼体 3.1.2 建立物体替换楼体 3.2 制作地面 3.2.1 制作路面 3.2.2 制作人行道 3.2.3 制作小区地面 3.2.4 建立附楼 3.3 建立灯光 3.4 建立摄像机 3.5 渲染输出 3.6 Photoshop 7.0效果图后期处理 3.6.1 导入渲染文件 3.6.2 加入草地 3.6.3 加入配景 3.6.4 加入树木 3.6.5 添加人物、汽车、路灯 3.6.6 最后画画处理

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>