

<<3ds max8建筑设计实例解析>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8建筑设计实例解析>>

13位ISBN编号：9787113083052

10位ISBN编号：7113083056

出版时间：2007-11

出版时间：中国铁道

作者：汪美玲

页数：376

字数：573000

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 max8建筑设计实例解析>>

内容概要

本书共收集了7个经典的室外建筑实例，涵盖了会馆、别墅、商业建筑、度假酒店、玻璃大厦、水边建筑和夜景建筑等方面的设计，力求在有限的实例中尝试各种光照效果，供读者在实际设计工作中进行参考。

在制作模型方面使用了多边形建模技巧、材质、贴图、灯光、摄像机的创建方法，使用技巧，环境控制技巧以及利Photoshop进行后期处理的方法和技巧供读者借鉴。

本书实例丰富、专业性强，对初学者及有一定基础的读者都有很高的参考价值。

本书结构清晰、内容详实、语言叙述言简意赅、通俗易懂，适用于作大、中专院校及各类3ds max培训班的教材，也可以作为从事二维造型、景观园林设计、室内外效果图制作人员及二维爱好者的指导用书。

<<3ds max8建筑设计实例解析>>

书籍目录

- 01 室外设计概述 1.1 建筑学的形成和发展 1.1.1 西方建筑学的源流 1.1.2 建筑学在中国的发展 1.1.3 建筑和建筑学的性质和特点 1.2 建筑与环境 1.2.1 建筑与环境的关系 1.2.2 建筑与建筑的关系 1.3 建筑色彩 1.3.1 色彩的情感与表达 1.3.2 色彩中的个性化城市 1.3.3 建筑语言之中的色彩
- 02 玻璃大厦 2.1 制作思路 2.2 制作大厦主体 2.2.1 创建大厦中部截面图形 2.2.2 细化大厦右侧主体 2.2.3 制作台阶和柱子 2.3 创建地面及摄影机 2.3.1 创建地面 2.3.2 创建摄影机 2.4 制作材质 2.4.1 指定渲染器 2.4.2 制作材质 2.5 创建背景 2.6 创建灯光 2.7 渲染 2.8 后期处理
- 03 水边的建筑 3.1 制作思路 3.2 制作建筑模型 3.2.1 创建建筑基本模型 3.2.2 细化主体 3.2.3 创建雨篷及台阶 3.3 制作地面及湖水 3.4 制作背景及材质 3.5 创建灯光及渲染输出 3.5.1 创建室外灯光 3.5.2 创建室内灯光 3.6 Photoshop后期处理
- 04 商业建筑 4.1 制作思路 4.2 制作单体商业建筑模型 4.2.1 创建商业建筑基本模型 4.2.2 创建商业建筑正面及侧面模型 4.3 创建背景及灯光 4.4 制作材质 4.5 Photoshop后期处理
- 05 度假酒店 5.1 制作思路 5.2 制作酒店模型 5.2.1 创建酒店模型截面图形 5.2.2 创建酒店主体模型 5.2.3 制作雨篷.....
- 06 椰林中的别墅
- 07 黄昏中的会馆
- 08 建筑夜景

<<3ds max8建筑设计实例解析>>

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>