

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

图书基本信息

书名：<<用3D Studio创作建筑效果图>>

13位ISBN编号：9787111062776

10位ISBN编号：7111062779

出版时间：1998-06

出版时间：机械工业出版社

作者：巴勒特(美)

译者：张乃琳/等

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>

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

书籍目录

目录

译者序

绪论

第1章 造型

1.1本章概论

1.2AutoCAD3D造型

1.2.1造型的类型

1.2.2为3DStudio构建物体的图层设置

1.2.3在基准楼层平面使用Xrefs

1.2.4开始构造3DAutoCAD造型

1.2.5AutoCAD3D造型过程练习

1.2.6为3DStudio/DXFOUT3DSOUT

准备3D造型

1.2.7从AutoCAD输入文件的若干提示

1.33DStudio中的3D造型处理

1.3.13DStudio五个功能模块概述

1.3.2AutoCAD与3D Studio之间的配合

1.3.3什么可以从AutoCAD输入到3DStudio

1.3.4被装入/移入3DStudio的AutoCADDXF/3DS

造型

1.3.5如何处理曲线与圆弧？

3DStudio中的分割处理

1.3.6造型何处去？

翻转Faces/Normals策略

1.3.7从3D Studio输出文件到AutoCAD

1.3.83D造型工作中使用AutoCAD与3DStudio的

策略

1.3.9练习：使用AutoCAD及3DStudio构造拱形门

1.4 小结

第2章 纹理和材质

2.1本章概论

2.2建筑纹理

2.2.1第三方纹理库

2.2.2扫描和制作自己的纹理

2.3起伏（Bump）贴图映像

2.3.1模拟棱纹金属板

2.3.2增强建筑石材和瓷砖的纹理

2.4对映像过程放样

2.5不透明映像过程

2.6光泽映像过程

2.7决定性的考虑

2.7.1输出类型和分辨率

2.7.2RAM和渲染时间

2.8小结

第3章 室内设计与巡视

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

- 3.1本章概论
- 3.2创建有效的室内造型
 - 3.2.1对室内环境增添细节
 - 3.2.2创造一个虚拟的室外环境
 - 3.2.3室内和户外的合成处理
- 3.3照明效果处理
 - 3.3.1环境光
 - 3.3.2泛光灯
 - 3.3.3聚集光源
 - 3.3.4效果照明处理
 - 3.3.5阴影映像图
 - 3.3.6光线跟踪 (RayTrace) 阴影
 - 3.3.7辐射密度与Lightscape渲染
- 3.4室内环境的动画处理
 - 3.4.1交流目标
 - 3.4.2剧本
 - 3.4.3建立运动
 - 3.4.4动态变化的居室
 - 3.4.5渲染与合成
 - 3.4.6导演处理和编辑工作
- 3.5小结
- 第4章 户外设计与飞视
 - 4.1 本章概论
 - 4.23DStudio的室外网格模型
 - 4.2.1构造户外3D造型
 - 4.2.2户外造型材质的选择
 - 4.2.3在户外视图中3D物件的使用与隐藏处理
 - 4.3路巡及飞视
 - 4.3.1移动的摄影机
 - 4.3.2剧情脚本的发展
 - 4.3.3飞视的背景设置
 - 4.3.4项目：堪培拉市议会建筑物的飞视
 - 4.4小结
- 第5章 白昼与黑夜的光线处理
 - 5.1本章概论
 - 5.2在效果图中照明处理的重要性
 - 5.3项目综述
 - 5.4造型设计
 - 5.4.1映像贴图处理与材质
 - 5.4.2透视
 - 5.5在3DStudio中使用灯光照明
 - 5.5.1环境光
 - 5.5.2泛光灯
 - 5.5.3聚光光源
 - 5.5.4在3DStudio中投射阴影
 - 5.5.5空中视图的照明效果
 - 5.5.6黄昏景色的光照

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

5.5.7夜景的照明效果

5.5.8室内空间的照明效果

5.6最后的渲染处理

5.7小结

第6章 摄影照片影像的替换

6.1本章概论

6.1.1优点

6.1.2不足

6.2项目：Victoria房屋

6.3扫描照片

6.4造型设计

6.5映像处理

6.6用照相机控制（CameraContral）设置相机角度和透视关系

6.6.1设置视图和移动选项

6.6.2在照相机控制中定位地平线

6.6.3设置比例

6.7照明处理

6.8组合影像

6.9对影像进行渲染处理

6.10输出选项

6.11小结

第7章 景观设计

7.1本章概论

7.2景观设计的元素

7.2.1场所

7.2.2植物景观

7.2.3背景

7.2.4道路

7.2.5人造景物

7.3凉亭项目

7.3.1建立场所

7.3.2地面

7.3.3道路

7.3.4植物

7.3.5人造景物

7.4 天空和背景

7.5提示和技巧

7.6 小结

附录

A.1概论

A.2演示带的组成部分

A.3制作演示带所需硬件

A.3.1Par及Perception板

A.3.2VTR或VCR

A.3.3编辑机

A.3.4音效

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

A.4制作演示带所需软件

A.4.1In : sync ' sRazorPr0

A.4.2Ad0bepremiere

A.4.3ElasticReality的Transjammer

A.4.4AdobePhotoshop

A.5设计演示带

A.5.1刺激性

A.5.2定时

A.5.3音效

A.5.4切换

A.5.5文本

A.6制作演示带

A.7 小结

<<用3D Studio创作建筑效果图>>

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>