

<<3ds Max建筑表现教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max建筑表现教程>>

13位ISBN编号：9787112086238

10位ISBN编号：711208623X

出版时间：2006-10

出版单位：中国建筑工业出版社

作者：王景阳，汤众，邓

页数：286

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建筑表现教程>>

内容概要

随着计算机技术的发展,数字化技术在建筑领域中的应用也快速发展起来。

运用计算机进行建筑渲染和动画是辅助建筑设计与建筑表现的又一主要手段,是建筑CAD技术的重要组成部分。

本书以3ds Max为基础,以全新的方式,由浅入深,循序渐进地对计算机建筑渲染表现和动画的基本方法和原理进行了系统的分析和讲解。

全书以计算机渲染表现和动画制作的工作流程为主线,按照概述、模型、材质、渲染和动画5个部分进行阐述。

本书的重点是尽量从相关的基本原理和概念出发,探讨和总结了很多涉及建筑领域的计算机表现技巧、经验和解决方案,而不过多对软件的具体使用方法和制作步骤进行详细讲解。

本书理论性、技术性、实用性较强,可作为高校建筑、规划、室内设计等相关专业的基础课的学习教材,以及ATC培训中心高级课程培训教材,也可以作为有一定专业知识和CAD基础的爱好者、建筑设计、室内设计和美术设计人员的自学教材。

<<3ds Max建筑表现教程>>

书籍目录

第一篇 概述 1 建筑设计与表现 1.1 建筑设计过程 1.2 建筑表现与设计的关系 2 建筑表现手段 2.1 传统表现手段 2.2 数字化表现手段 3 Autodesk 3ds软件 3.1 软件发展历史 3.2 软件主要特点及功能 3.3 软件在建筑表现中的应用 3.4 Max与其他软件的数据交换第二篇 模型 4 建模基础知识 4.1 建模的基本过程 4.2 其他重要概念 4.3 建模的常用变换工具 5 二维建模——从平面图形到立体构件的建模方式 5.1 二维平面图形在建模中的用途 5.2 利用二维样条曲线的绘制得到平面图形 5.3 利用AutoCAD生成的平面文件建立模型 5.4 Loft (放样) 命令的使用 6 三维建模——直接建立立体构件的建模方式 6.1 三维参数化模型实体的建立 6.2 三维网络化模型实体的建立 6.3 Modifiers(修改器) 工具对三维实体进行修改 7 建筑建模实例分析 7.1 建筑建模的方法比较 7.2 建筑建模的过程注意事项第三篇 材质 8 材料色彩表现 8.1 色彩基本概念 8.2 物体表现色彩 8.3 环境色彩变化影响 8.4 特殊气氛色彩配合 9 材料质感表现 9.1 基本材质 9.2 贴图材质 9.3 贴图坐标 9.4 贴图尺度控制 10 常用材料质感 10.1 3ds Max材质编辑器 10.2 大理石 10.3 木材 10.4 金属 10.5 玻璃(幕墙) 10.6 草地 10.7 水面第四篇 渲染 11 视图控制 11.1 透视原理 11.2 摄影镜头 11.3 视点设置 12 照明表现 12.1 照明与阴影 12.2 自然照明 12.3 人工照明 12.4 画面明暗控制 13 渲染输出第五篇 动画篇 14 建筑动画概述 15 场景与动画设置 16 建筑动画渲染 17 建筑动画实例——建筑设计概念动画参考文献

<<3ds Max建筑表现教程>>

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>