

<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图表现案例教程>>

13位ISBN编号：9787301156407

10位ISBN编号：7301156405

出版时间：2009-8

出版时间：北京大学出版社

作者：伍福军，史晓云，伍乐生 主编

页数：233

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 室外建筑艺术与效果图>>

前言

本书是根据编者多年的教学经验和对高职高专、中等职业学校及技工学校学生实际情况（强调学生的动手能力）的了解编写的，精心挑选了6个案例进行详细讲解，全面介绍了室外建筑设计的基础理论、建模技术、材质贴图技术、摄影机技术、灯光技术、渲染技术和利用。

Photoshop进行后期处理技术等。

全书知识结构如下：第1章建筑效果图表现概述，主要介绍建筑效果图的表现要点、建筑效果图制作的基本流程、3ds Max 9.0效果图的制作基础和Photoshop CS3简介。

第2章公共设施效果图表现，主要通过公共设施中的喷水池和亭子的制作案例，详细介绍【编辑网格】、【挤出】、【车削】、【锥化】、【倒角】和【阵列】等命令的使用及运用不同的贴图技术来表现建筑效果。

第3章某高校校门效果图表现，主要通过介绍某高校校门的创建案例，详细介绍【布尔】、【轮廓】、【镜像】、【弯曲】等命令的使用及摄影机的创建和使用Photoshop CS3对模型进行后期处理等知识。

第4章某小区建筑效果图表现，主要介绍图样的整理及导入、分析图样、小区模型制作、贴图材质、摄影机、灯光、渲染输出和后期处理等知识点。

第5章高层建筑效果图表现，主要介绍高层建筑模型的制作、摄影机和灯光的设置、高层建筑效果图渲染输出和利用Photoshop CS3对效果图进行后期处理。

第6章小区鸟瞰效果图的制作，主要介绍小区鸟瞰图地形模型的制作、场景整合、摄影机及灯光的设置、后期渲染和后期处理。

<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图>>

内容概要

本书是根据编者多年的教学经验和对高职高专、中等职业学校及技工学校学生实际情况（强调学生的动手能力）的了解编写的，精心挑选了6个案例进行详细讲解，全面介绍了室外建筑设计的基础理论、建模技术、材质贴图技术、摄影机技术、灯光技术、渲染技术和利用Photoshop进行后期处理技术等。

本书内容分为建筑效果图表现概述、公共设施效果图表现、某高校校门效果图表现、某小区建筑效果图表现、高层建筑效果图表现和小区鸟瞰效果图的制作6部分。

本书将3ds Max 9.0的基本功能和新增的功能融入实例进行讲解，使读者可以边学边练，既能掌握软件功能，又能快速地进入案例操作的过程中。

本书不仅适用于高职高专及中等职业院校学生，也适于作为短期培训的案例教材，对于初学者和自学者尤为适合。

<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图>>

书籍目录

第1章 建筑效果图表现概述 1.1 建筑效果图的表现要点 1.2 建筑效果图制作的基本流程 1.2.1 创建模型 1.2.2 材质调配 1.2.3 灯光与摄影机设置 1.2.4 后期处理 1.3 3ds Max 9.0效果图的制作基础 1.3.1 3ds Max 9.0界面简介 1.3.2 单位的设置 1.3.3 对象的选择操作 1.3.4 复制对象 1.3.5 空间捕捉 1.3.6 打通贴图通道 1.4 Photoshop CS3简介 本章小结 练习第2章 公共设施效果图表现 2.1 喷水池的制作 2.1.1 喷水池模型的创建 2.1.2 喷水池的材质调配 2.2 亭子的制作 2.2.1 亭子基座的创建 2.2.2 亭子顶的创建 2.2.3 亭身的创建 2.2.4 亭子中“凳子”的创建 本章小结 练习第3章 某高校校门效果图表现 3.1 校门值班室的制作 3.1.1 校门值班室的模型创建 3.1.2 校门值班室模型材质的创建 3.1.3 校门值班室门和窗户的创建 3.2 校门支柱的制作 3.2.1 校门支柱模型的创建 3.2.2 校门支柱模型材质的创建 3.3 校门顶面的创建 3.3.1 校门顶面模型的创建 3.3.2 校门顶面模型贴图 3.4 校门其他装饰的创建 3.4.1 校门围墙的创建 3.4.2 校门电动门及侧门的创建 3.5 文件的合并 3.6 校门效果图的渲染输出 3.7 校门效果图后期处理 本章小结 练习第4章 某小区建筑效果图表现 4.1 图样的整理及导入 4.1.1 图样的整理 4.1.2 图样的导入第5章 高层建筑效果图表现第6章 小区鸟瞰效果图的制作参考文献

<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图>>

章节摘录

插图：第1章建筑效果图表现概述技能点1.建筑效果图的表现要点2.建筑效果图制作的基本流程3.3ds Max 9.0效果图的制作基础4.Photoshop CS3简介说明本章主要介绍建筑效果图的表现要点、建筑效果图制作的基本流程、3ds Max 9.0效果图的制作基础和Photoshop CS3简介。

用户重点要掌握建筑效果图的表现要点和3ds Max9.0效果图的制作基础，其他知识作了解即可。

1.1 建筑效果图的表现要点在建筑效果图中，氛围的表现不仅需要考虑光影、明暗、层次和退晕，最重要的是要烘托主题和环境。

随着科技的发展和城市规划的加快，对现代建筑而言，造型趋向简单，很少有复杂的轮廓和变化的细节，因此在制作建筑效果图时需要有丰富生动的环境要素来烘托整个建筑效果。

建筑效果图的环境表现一般在后期处理中完成，主要使用平面设计软件将准备好的天空、山水、道路、地面、树木花草、人物、车辆和周围环境素材添加到效果图中。

这是制作建筑效果环境的重要环节，也对一幅完美生动的建筑效果图的诞生起到举足轻重的作用。

配景是制作建筑效果图的重要步骤之一，是建筑环境及其规划的再现，在烘托建筑主体、表现空间、渲染气氛、增强画面艺术效果方面起到了很大的作用。

在制作建筑效果图时，设计者需要把握好以下几个方面。

<<3ds Max 室外建筑艺术与效果图>>

编辑推荐

《3ds Max室外建筑术艺术与效果图表现案例教程》为21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材之一。

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>