

<<建筑与室内装潢效果图创意飓风>>

图书基本信息

书名：<<建筑与室内装潢效果图创意飓风>>

13位ISBN编号：9787505391291

10位ISBN编号：7505391291

出版时间：2003-11

出版时间：电子工业出版社

作者：(韩国)郑均翰等编

页数：601

字数：1054000

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>

<<建筑与室内装潢效果图创意飓风>>

内容概要

本书首先介绍了建筑图形学及相关软件3D Studio MAX、3D Studio VIZ、LightWave、Lightscape和Photoshop的基础知识，然后通过具体的实例讲解了建筑内部组件建模、室内透视图制作、室外透视图制作，以及建筑鸟瞰图和建筑透视图的制作方法。

书中的具体实例非常有实用和借鉴的价值。

随书附赠1张光盘，为书中实例所用的素材、纹理、MAX文件和最终效果图，以及部分MAX共享插件。

本书适合广大工程设计人员、效果图制作人员及图形图像制作爱好者和大中专学生学习、使用及在工作中作为参考书。

本书韩文版名为《Techniques for Construction and Interior Perspective Drawing with Actual Designers》，由韩国永进出版社（Youngjin.com）授权出版，版权归永进出版社所有。

本书简体中文版版权授权电子工业出版社独家出版发行，专有出版权属电子工业出版社所有，未经本书版权所有者和本书出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式和任何手段复制或抄袭本书的部分或全部内容。

书籍目录

PART 1 建筑图形学及其相关软件初探 1 建筑图形学概要 2 建筑图形中的照明与摄像机 3 初探3D Studio MAX 4 初探3D Studio VIZ 5 LightWave初探 6 Lightscape初探 7 Phototshop初探PART 2 房间内部组件建模 Chapter 1 利用基本对象制作内部组件—制作电冰箱 1 制作电冰箱模型 2 为电冰箱赋予材质 Chapter 2 对象曲面处理技术—制作椅子 1 制作椅子模型 2 为椅子对象进行贴图 Chapter 3 利用NURBS制作简单模型—制作床 1 制作床模型 2 为床对象进行贴图PART 3 室内透视图制作技巧 Chapter 1 设计宾馆的卫生间—制作卫生间透视图 1 理解CAD图面的结构 2 创建洗面池模型 3 制作坐便器模型 4 创建浴缸模型 5 创建其他卫生间部件模型 6 制作并应用材质 7 设置灯光与最后的首尾工作 Chapter 2 设计干净整洁的厨房—制作厨房透视图 1 创建厨房墙体模型 2 创建厨房操作台模型 3 创建饭桌模型 4 创建椅子模型 5 最终的修饰操作和渲染 Chapter 3 利用重复使用的图案创建真实的距离感—制作室内长廊透视图 1 创建墙壁模型 2 制作并赋予材质 3 完成室内长廊的建模过程 4 最终的修饰操作和渲染 Chapter 4 创建使用了多个不同图案的大厅—制作大厅透视图 1 整理CAD图面 2 左侧立面建模 3 垂直方向上的立面建模 4 创建地板和天棚模型 5 创建天棚上的光源对象及服务台模型 6 添加灯光并进行最后的修饰操作 Chapter 5 用Lightscape设计商店—制作会员商店透视图 1 学习Lightscape的基本知识及图面的整理 2 以立面图 (Elevation) 为基准进行建模 3 创建商店内的部件模型 4 对象的贴图工作 5 将3D Studio MAX建模数据导入到Lightscape中 6 用Lightscape添加灯光 7 修饰添加到商店中的衣服对象 Chapter 6 透视图设计高级技巧—制作展位透视图 1 开始展位建模之前的准备工作 2 展位建模 3 用Phototshop进行最后的修饰工作PART 4 室外透视图制作 Chapter 1 建筑鸟瞰图的制作方法及其修饰技巧 1 整理CAD文件 2 制作Condominium模型 3 制作周边附属设施模型 4 设置摄像机与灯光 5 利用Phototshop进行最后的修饰工作 Chapter 2 利用LightWave制作建筑透视图—016大厦建筑透视图 1 利用3DS MAX制作基本的建筑物模型 2 将3DS MAX中的模型导入到LightWave 3 利用LightWave编辑和赋予材质 4 设置摄像机与灯光 5 利用Phototshop进行最后的修饰工作

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>