

<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787508410593

10位ISBN编号：7508410599

出版时间：2002-05-01

出版时间：中国水利水电出版社

作者：张明辉

页数：301

字数：428

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>

<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

内容概要

本书以制作建筑效果图为主线，详细讲述了利用AutoCAD 2002、3D Studio MAX R4.2和Photoshop 6.0这三个重量级软件制作效果图的全过程。

全书分为三部分。

首先是全书的概论，简要介绍了有关建筑效果图的基础知识；第一篇是软件基础知识，主要介绍AutoCAD 2002、3D Studio MAX R4.2软件的操作和简单使用；第二篇是实例演练，以4个精彩的建筑效果图实例为载体，从建模、渲染和后期配景三个方面，详细地论述了制作建筑效果图的技能和技巧。

。

本书既有基础知识的简要介绍，又有精彩实例的详细演练，适合初中级读者学习使用，对高级用户也有一定的参考价值。

书籍目录

前言

第零章 建筑效果图制作概论

0.1 建筑效果图简介

0.1.1 电脑效果图的优点

0.1.2 电脑效果图的用途

0.1.3 电脑效果图的类型

0.1.4 电脑效果图制作常用软件

小结

第一篇 软件基础介绍

第一章 使用AutoCAD 2002建模

1.1 AutoCAD 2002的基础操作

1.1.1 AutoCAD 2002的建模特点

1.1.2 AutoCAD 2002建模环境

1.1.3 绘图工具及显示控制

1.1.4 绘图区

1.1.5 标题栏

1.1.6 菜单栏

1.1.7 命令行

1.1.8 状态栏

1.1.9 滚动条

1.1.10 用户坐标系图标

1.1.11 光标

1.1.12 输入命令的方法

1.1.13 Help

1.1.14 AutoCAD支持

第二章 3D Studio MAX R4.2操作环境

2.1 3D Studio MAX R4.2操作环境

2.1.1 File文件菜单

2.1.2 Edit编辑菜单

2.1.3 Tools工具菜单

2.1.4 Group分组菜单

2.1.5 Views视图菜单

2.1.6 图标工具栏

2.1.7 命令面板

第三章 基础建模

3.1 创建基本三维几何体

3.1.1 长方体

3.1.2 球体

3.1.3 圆柱体

3.1.4 茶壶

3.2 创建扩展三维几何体

3.2.1 多面体

3.2.2 有倒角的长方体

3.2.3 有倒角的圆柱体

3.2.4 圆环结

<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

3.2.5 回转圈

3.3 二维模型的创建

3.3.1 二维图形的创建

3.3.2 线

3.3.3 圆弧

3.3.4 星形

3.3.5 螺旋线

3.3.6 文本

3.4 组合建模

3.4.1 Boolean建模

3.4.2 Loft建模

第四章 材质编辑

4.1 基础材质编辑

4.1.1 材质编辑器

4.1.2 将材质赋予指定对象

4.1.3 热、冷材质

4.1.4 Standard材质的基本参数设置

4.1.5 材质扩展参数的设置

4.2 复合材质的设计

4.2.1 材质/贴图浏览器

4.2.2 混合材质

4.2.3 了解层级的概念

第五章 灯光与摄像机

5.1 灯光的类型

5.1.1 默认光源

5.1.2 泛光灯

5.1.3 目标聚光灯

5.1.4 自由聚光灯

5.1.5 平行光灯

5.2 为场景加上灯光

5.2.1 室内照明

5.2.2 自然光

5.2.3 照明的类型

5.3 摄像机的类型

5.3.1 摄像机类型

5.3.2 镜头类型

5.3.3 感光概念

5.4 镜头概念

现实世界的摄像机

第二篇 效果图制作实例

第六章 小客厅设计

6.1 建立客厅场景

6.1.1 建立左墙

6.1.2 建立厨房

6.1.3 洗手间墙

6.1.4 天花板

6.1.5 地板、右墙

<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

- 6.1.6 梯子
- 6.1.7 围墙板
- 6.2 制作家具
 - 6.2.1 制作沙发
 - 6.2.2 制作餐桌和椅子
 - 6.2.3 制作茶几
 - 6.2.4 灯具的制作
- 6.3 渲染场景
 - 6.3.1 合并场景
 - 6.3.2 指定材质
 - 6.3.3 设定灯光
 - 6.3.4 设定摄像机
- 小结
- 第七章 高级会客厅
 - 7.1 建立会议厅模型
 - 7.1.1 建立天花板
 - 7.1.2 制作墙壁
 - 7.1.3 制作地面
 - 7.1.4 制作沙发
 - 7.1.5 制作茶几
 - 7.1.6 装饰会议厅
 - 7.2 渲染场景
 - 7.2.1 指定材质
 - 7.2.2 设定灯光
 - 7.2.3 设定摄像机
- 小结
- 第八章 乡村俱乐部设计
 - 8.1 建立模型
 - 8.1.1 建立侧墙
 - 8.1.2 制作后墙
 - 8.1.3 制作前墙
 - 8.1.4 制作屋顶
 - 8.1.5 挖窗洞
 - 8.1.6 制作玻璃
 - 8.1.7 制作窗框
 - 8.1.8 制作二层前墙玻璃
 - 8.1.9 制作青色幕墙
 - 8.1.10 制作玻璃墙
 - 8.1.11 门墙
 - 8.1.12 门框
 - 8.1.13 制作柱子
 - 8.1.14 制作地面配景
 - 8.2 渲染场景
 - 8.2.1 添加摄像机
 - 8.2.2 添加灯光
 - 8.2.3 设定材质
 - 8.3 配景修饰

<<建筑效果图制作基础与实例教程>>

8.3.1 添加花朵

8.3.2 汽车

8.3.3 添加左侧树

8.3.4 添加路灯

8.3.5 添加右侧树木

8.3.6 添加人

小结

第九章 高层建筑设计

9.1 建立模型

9.1.1 建立地面

9.1.2 绘制地基台阶

9.1.3 制作一层裙房

9.1.4 制作二、三层裙房

9.1.5 制作大厦4到25层

9.1.6 制作圆顶

9.1.7 制作避雷针

9.1.8 组装大厦

9.1.9 制作地面

9.2 渲染场景

9.2.1 设置摄像机

9.2.2 添加灯光

9.2.3 指定材质

9.3 添加配景

9.3.1 建筑意图

9.3.2 添加热气球

小结

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>