

<<建筑表现零起点教程>>

图书基本信息

书名：<<建筑表现零起点教程>>

13位ISBN编号：9787302088950

10位ISBN编号：7302088950

出版时间：2004-7

出版时间：清华大学出版社

作者：伊利奇编

页数：195

字数：335000

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>

## <<建筑表现零起点教程>>

### 内容概要

本书从建筑建模的角度，由浅入深地介绍了使用3ds max进行建筑建模的相关技巧和注意事项，结合3ds max的具体特点，以工作中的具体问题作为实例，对建筑计算机表现的一般性问题和初学者经常遇到的难点进行了讨论和总结，使读者对建筑计算机表现的一般过程和相关技巧有一个完整和深入的了解，并能在实际工作中得到应用。

全书共分12章，详细介绍了使用3ds max进行建筑表现的基础知识、编辑面板的使用、建筑表现模型的管理、建筑建模中的圆弧问题、建筑建模的思路、建筑建模中材质的设置和使用、建筑建模中灯光和相机的使用技巧以及渲染和后期制作中应注意的一些问题。

本书语言流畅、重点突出、实例丰富，适合于建筑设计和装饰设计专业的读者使用，也可以作为初学建筑建模读者的自学教材。

对于建筑建模的专业人员，也能从本书中获取一些新的收获。

## &lt;&lt;建筑表现零起点教程&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 初识3ds max 1.1 怎样学习3ds max 1.2 初识创建面板 1.3 创建一个Box 1.4 创建一个圆柱 1.5 圆球的创建与参数 1.6 其他的标准几何体 1.7 视图控制工具 1.8 移动、旋转、选择和变化 1.9 创建扩展几何体 1.10 创建Shape 1.11 复合物体 1.12 布尔运算 1.13 用Loft的方法建模 1.14 鼠标右键 1.15 初始设置和热键

第2章 认识编辑面板 2.1 从找回参数来认识编辑面板 2.2 编辑器和编辑堆栈 2.3 Bend编辑器 2.4 再探编辑面板 2.5 转换物体类型 2.6 网格体的构成——点图形学 2.7 网格体编辑面板 2.8 复制的三种联动关系 2.9 样条编辑 2.10 带洞口的墙体

第3章 模型的一般管理 3.1 编组 3.2 物体的隐藏和冻结 3.3 XRef Scene 3.4 Merge

第4章 圆弧问题 4.1 用圆环做弧墙 4.2 用Lathe编辑器做弧墙上的线脚 4.3 用Bend编辑器做弧墙 4.4 环形阵列 4.5 Pivot 4.6 看起来比较圆——Smooth 4.7 Twist编辑器

第5章 建模思路 5.1 一个常见的错误 5.2 从体块开始 5.3 墙体的单元拆分 5.4 单体的立体构成分析 5.5 制作流程总结 5.6 建模时的尺寸真实性问题 5.7 建模时立体构成的真实性问题 5.8 什么时候给物体赋材质 5.9 墙体单元的边界配合问题之一——对阳角 5.10 完美弧墙 5.11 团队建模 5.12 省面——免费的渲染加速器 5.13 一个简单模型的立体构成分析 5.14 精细建模技巧

第6章 材质 6.1 初识材质面板 6.2 认识和设置材质编辑器 6.3 展开材质面板 6.4 贴图材质 6.5 反向和折射贴图 6.6 多维材质 6.7 材质信息 6.8 建筑建模常用贴图 6.9 常见室外材质的性质举例 6.10 带肌理材质的贴图坐标问题 6.11 材质的表现力和后期处理的关系

第7章 先进光 第8章 常规光 第9章 相机 第10章 渲染和后期准备 第11章 技巧6则 第12章 建模实例

<<建筑表现零起点教程>>

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>