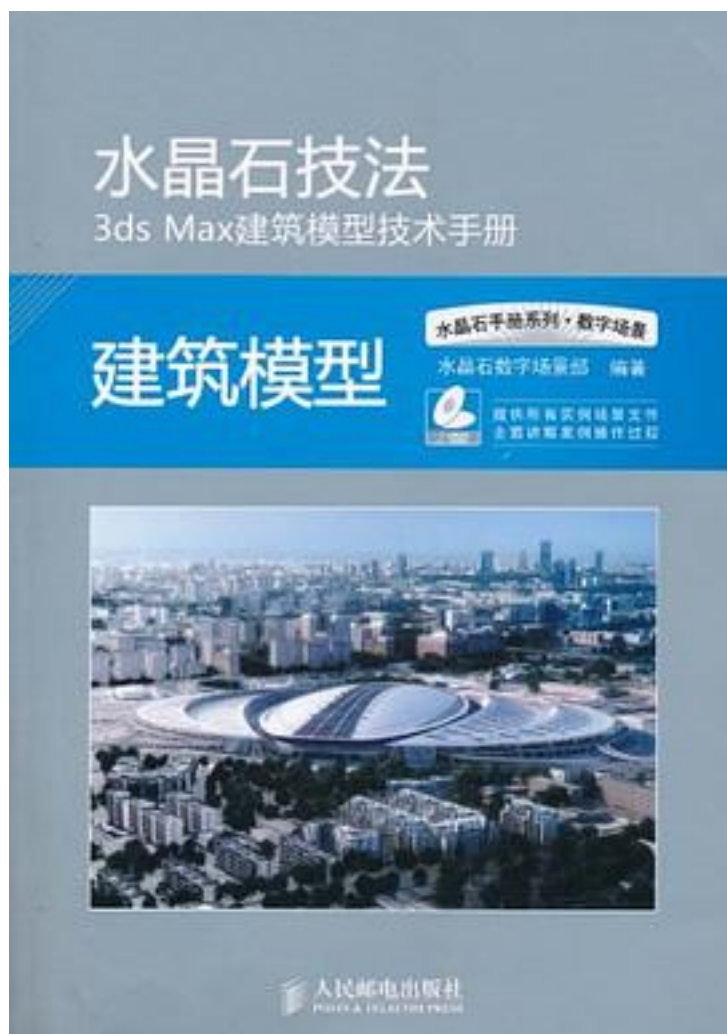


# 水晶石技法3ds Max建筑模型技术手册



[水晶石技法3ds Max建筑模型技术手册\\_下载链接1](#)

著者:水晶石数字场景部 编

出版者:人民邮电

出版时间:2010-10

装帧:

isbn:9787115236234

《水晶石技法3ds

Max建筑模型技术手册:建筑模型》是北京水晶石数字场景部推出的专门针对建筑表现行业的精品教材。以模型场景制作规范为核心,以水晶石实际项目为案例。

### 《水晶石技法3ds

Max建筑模型技术手册:建筑模型》主要通过实例教学的形式介绍用3dsMax制作建筑模型的方法、技巧和规范。全书共12章,其中第1章至第3章为建筑模型的基础知识及贴图资源采集,第4章至第10章为各类模型制作案例及相应规范,第11章至第12章为建筑模型存放验收及手册规范。全书共列举了6个案例,分门别类、独具特色,且均有典范意义。

### 《水晶石技法3ds

Max建筑模型技术手册:建筑模型》附带两张DVD多媒体教学光盘,内容包括书中所有案例的视频教学以及书中所有案例的场景源文件,读者可以通过书盘结合的形式学习《水晶石技法3ds

Max建筑模型技术手册:建筑模型》中的技术知识。光盘中还第一次免费提供了水晶石公司内部使用的著名插件——晶石利器,有助于读者快速掌握建筑模型行业诸多规范与实际

操作。

### 《水晶石技法3ds

Max建筑模型技术手册:建筑模型》适合从事建筑表现相关工作的初、中级读者阅读。

作者介绍:

目录: 第1章 建筑模型基础 1.1 建筑基础 2 1.1.1 背景 2 1.1.2 作用 2 1.1.3 软件 2 1.1.4 尺寸 3 1.1.5 内容 4 1.2 建筑规范 9 1.2.1 建筑制图标准(GB/T 50104—2001) 9 1.2.2 房屋的基本构成 9 1.3 建筑、地形常用尺寸 10 1.3.1 建筑模型常用尺寸 10 1.3.2 景观地形模型常用尺寸 11 1.4 施工图(DWG)常用图例 12 1.4.1 建筑图 12 1.4.2 景观图 17 1.5 本章总结 18 第2章 建立基本贴图资源库 2.1 基本贴图库 20 2.1.1 贴图库的位置 20 2.1.2 贴图库的命名 22 2.1.3 贴图尺寸及格式 25 2.2 贴图库的使用和材质命名 27 2.3 模型材质应用流程 30 2.4 本章总结 33 第3章 贴图资源的采集 3.1 贴图资源的收集及处理 35 3.1.1 贴图采集的应用范围 35 3.1.2 天气对采集工作的影响 37 3.1.3 有目的地进行采集 38 3.2 场景贴图采集及处理 45 3.2.1 制作前的分析 45 3.2.2 基本素材搜集 46 3.2.3 调整贴图纹理 47 3.2.4 合成贴图 47 3.2.5 制作无缝贴图 49 3.3 本章总结 50 第4章 建筑模型分级 4.1 建筑模型分级 52 4.1.1 精模型 52 4.1.2 中模型 53 4.1.3 简模型 54 4.2 本章总结 55 第5章 根据施工图制作精模 5.1 整理DWG文件 57 5.1.1 打开DWG文件 58 5.1.2 删减辅助参考线 58 5.2 导入DWG文件 59 5.2.1 导入DWG文件 60 5.2.2 成组 60 5.3 DWG文件对位 61 5.3.1 平面图纸对位 62 5.3.2 立面图纸对位 62 5.4 根据施工图制作精模案例 64 5.4.1 竖向墙体结构 65 5.4.2 赋予材质与调整UVW坐标 67 5.4.3 横向墙体结构 69 5.4.4 窗框与玻璃 71 5.4.5 转角窗 77 5.4.6 百叶、阳台及栏杆 80 5.4.7 正立面其他结构 89 5.4.8 背立面 94 5.4.9 顶层空间 95 5.4.10 顶层构架 102 5.4.11 楼板 103 5.4.12 整体镜像 105 5.4.13 模型整理 105 5.5 渲染模型 107 5.5.1 选择V-Ray渲染器 107 5.5.2 V-Ray渲染器的基本设置 108 5.5.3 创建相机与灯光 108 5.5.4 渲染效果 110 5.6 本章总结 110 第6章 根据图片制作精模 6.1 根据图片制作精模简介 112 6.2 制作精模前的准备 112 6.3 谷歌地球截图 112 6.4 根据图片制作精模案例 114 6.4.1 现实建筑 115 6.4.2 完成模型 115 6.4.3 模型底图 116 6.4.4 建筑体块 118 6.4.5 建筑立面 121 6.4.6 弧形墙面 127 6.4.7 其他建筑立面 132 6.4.8 广告牌 133 6.4.9 台阶 136 6.4.10 弧形台阶 141 6.4.11 建筑分割线 145 6.4.12 楼板 148 6.4.13 女儿墙 150 6.4.14 材质塌陷 151 6.4.15 建筑成组 152 6.4.16 渲染模型 153 6.5 本章总结 153 第7章 根据图片制作中模 7.1 制作中模前的准备 155 7.1.1 中模制作分析 158 7.1.2 资料图片整理 159 7.2 根据图片制作中模案例 163 7.2.1 图片结构对位 164 7.2.2 建筑大结构关系 170 7.2.3

外部结构 173 7.2.4 结构细节 181 7.2.5 材质处理 189 7.3 本章总结 202第8章  
根据照片制作简模 8.1 制作简模前的准备 204 8.2 根据照片制作简模案例 205 8.2.1  
前期的分析和贴图处理 207 8.2.2 将照片处理成建筑贴图 208 8.2.3 体块制作和分析 214  
8.2.4 细节处理与贴图技巧 224 8.2.5 烘焙处理 226 8.3 本章总结 237第9章  
根据资料制作平地形模型 9.1 根据图片制作平地形模型案例 239 9.1.1 资料整理 240 9.1.2  
定义基础元素 243 9.1.3 平地形的制作 246 9.2 根据施工图制作平地形模型案例 291 9.2.1  
文件导入 291 9.2.2 模型制作 295 9.3 本章总结 296第10章 根据资料制作高差地形模型  
10.1 高差地形模型资料简介 298 10.1.1 区域位置 298 10.1.2 高差关系 300 10.1.3  
颜色划分 301 10.2 根据资料制作高差地形模型案例 302 10.2.1 平面制作 303 10.2.2  
高差定位 306 10.2.3 地形各元素之间的衔接 309 10.2.4 山形制作 313 10.2.5  
山体各元素之间的衔接 318 10.3 本章总结 331第11章 模型存放和验收标准 11.1  
模型项目路径设置及使用 333 11.1.1 单机目录的建立 333 11.1.2 单机目录的使用 333  
11.1.3 服务器目录的建立和使用 335 11.2 模型单位变换 337 11.2.1 模型单位设置 338  
11.2.2 模型单位变换 338 11.3 模型完成后检验标准 341 11.3.1 模型的基本规范 341  
11.3.2 模型的提交规范 345 11.4 模型打包存放规范 347 11.5 本章总结 347第12章  
数字场景建筑模型规范 12.1 建筑基本规范 349 12.1.1 软件设置 349 12.1.2 模型精度 349  
12.1.3 基本尺寸 350 12.2 材质贴图规范 350 12.2.1 贴图规范 350 12.2.2 材质规范 351  
12.2.3 材质应用规范 352 12.3 模型制作规范 354 12.3.1 线形制作规范 354 12.3.2  
建筑制作规范 355 12.3.3 模型操作规范 357 12.4 模型验收规范 358 12.4.1 标准规范 358  
12.4.2 特例(非3ds Max制作) 358 12.5 本章总结 358  
• • • • • [\(收起\)](#)

[水晶石技法3ds Max建筑模型技术手册 下载链接1](#)

## 标签

建筑

水晶石

模型

hao

## 评论

我的水晶石生涯3

-----  
[水晶石技法3ds Max建筑模型技术手册 下载链接1](#)

书评

-----  
[水晶石技法3ds Max建筑模型技术手册 下载链接1](#)