

## <<建筑装饰计算机效果图制作>>

### 图书基本信息

书名：<<建筑装饰计算机效果图制作>>

13位ISBN编号：9787030178459

10位ISBN编号：7030178459

出版时间：2006-8

出版时间：科学出版社

作者：逮海勇

页数：293

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>

## <<建筑装饰计算机效果图制作>>

### 前言

3dsMAX和Photoshop是目前国内外使用最为广泛的建模、动画、图像处理的应用软件，也是建筑效果图制作中必不可少的软件工具。

在学习这种软件的过程中，了解制作程序和牢固掌握各制作环节关键技术、技巧是两个重点；因此，本书在这两方面下了很大工夫，加强了内容的系统性、实用性及前瞻性，强调整体流程，分析各制作环节的技术、方法并加以归类细化。

而事实上，这种详尽、系统总结性的内容在当前市面上的同类书籍中大多做得不够充分，结构松散，尤其是对重点内容的整合不够，缺乏实用性。

有鉴于此，本书在内容安排上加强了系统性，强调整个建筑效果图制作过程分为前期制作和后期处理的两大阶段，并分别总结了这两大阶段中的技术环节：效果图制作前期包括模型创建、材质调制、摄像机控制、创建灯光、光能传递、渲染与输出；后期包括图像大小调整、色彩调整、局部修改、配景及背景添加等。

这样，读者就可以通过本书安排的学习顺序，系统、完整地掌握建筑装饰效果图制作技术。

总的说来，本书条理清楚、结构严谨、内容丰富、系统全面、实用性强，既有3dsMAX和Photoshop的基础知识，又有优秀精品欣赏。

为了方便教师教学以及学生课余的自学、复习，本书严格按照建筑效果图的制作流程，系统地设置了各章节的各个环节，包含制作流程中的所有重要内容。

本书案例是作者结合多年的教学和实践精心编写的，在编写上注意了易于学生掌握，在描述教学内容上提供了大量功能示例以及图示说明，并安排了室内、室外两部分完整案例，插图丰富，步骤详尽。此外，为便于复习、巩固，还在每章后面安排了思考题与练习题，这些题覆盖了各章中的重点内容。

本书的第1章、第7章、第9章由逯海勇编写，第2章由霍拥军编写，第3章、第4章由李凤伟编写，第5章由张恒飙编写，第6章由冯国营编写，第8章由苗蕾、姚志奇编写，第10章由陈爽、王小康编写。全书由逯海勇统编。

本书内容涉及的光盘素材可从网站[www.abook.cn](http://www.abook.cn)下载，如遇问题请与kexuejianzhu@126.com联系。

山东轻工业学院设计学院王东辉教授对全书作了认真的审核，中央美术学院朱力博士对本书给予了大力指导与帮助，并提出了很多宝贵意见，特在此一并表示衷心感谢。

由于时间仓促和作者能力有限，书中的不足之处在所难免，望广大读者不吝指正。

## <<建筑装饰计算机效果图制作>>

### 内容概要

《建筑装饰计算机效果图制作》系统地介绍了运用3dsMAX和Photonhop软件制作建筑装饰效果图的过程、方法与技巧，以实例的方式阐述了建筑装饰效果图的制作理论、表现方法、后期处理等技巧，涉及实例包括起居室、会议室、办公楼门厅、办公楼外观效果图等，读者通过学习，可以举一反三，制作出更精美的效果图。

《建筑装饰计算机效果图制作》所选用的室内外实例都是真实的工程案例，极具实用价值。

《建筑装饰计算机效果图制作》可作为高职高专建筑装饰技术、建筑设计、室内设计、环境艺术设计等专业的教材或相关人员培训教材。

# <<建筑装饰计算机效果图制作>>

## 书籍目录

第1章 计算机效果图制作概述 11.1 计算机效果图简介 11.1.1 计算机效果图的概念 11.1.2 计算机效果图表现的目的 21.1.3 计算机效果图与手绘建筑效果图的比较 41.2 计算机效果图制作的常用软件介绍 51.2.1 建模常用的软件 51.2.2 图像处理常用软件 61.3 计算机效果图制作的基本程序 71.3.1 前期建模 71.3.2 后期处理 7小结 7思考题与习题 8第2章 3ds MAX 7建模技术 92.1 3ds MAX 7的基本操作 92.1.1 3ds MAX 7的操作界面 92.1.2 系统单位与坐标系统设置 122.1.3 物体捕捉功能 132.1.4 物体的变换 142.1.5 创建对象副本 202.2 二维图形创建与调整 232.2.1 二维图形的创建 242.2.2 二维图形的调整 312.2.3 二维图形转化三维图形 372.3 三维几何体建模 442.3.1 三维图形创建 442.3.2 基本三维对象的编辑 462.3.3 编辑网格 502.3.4 布尔运算 54小结 58思考题与习题 58第3章 材质与纹理贴图 593.1 材质编辑器与材质调节参数 593.1.1 材质编辑器界面 593.1.2 标准材质调节参数 613.1.3 高级复合材质 683.2 贴图的使用 703.2.1 贴图的类型 703.2.2 位图的使用 723.2.3 复合贴图 763.3 贴图坐标 793.2.1 坐标指定 793.2.2 贴图坐标的使用 793.4 室内效果图常用材质编辑 813.4.1 Flat Mirror(镜面材质) 823.4.2 Raytrace(光线追踪) 833.4.3 卫浴陶瓷材质 843.4.4 马赛克材质 863.4.5 不锈钢材质 88小结 90思考题与习题 90第4章 光与摄影机设置 914.1 灯光的设置 914.1.1 标准灯光 914.1.2 光度学灯光 994.1.3 灯光在效果图中的应用与布局技巧 1014.2 摄像机设置 1034.2.1 摄像机在建筑效果图制作中的应用 1034.2.2 摄像机的控制 1044.2.3 视点选择 106小结 108思考题与习题 108第5章 效果图渲染 1095.1 渲染的基本设置 1095.1.1 渲染设置 1095.1.2 渲染输出 1125.2 光能传递 1145.2.1 Radiosity全局光照明方式的工作流程 1145.2.2 Radiosity全局光照明的参数面板 1145.3 效果图制作中3dsMAX 7渲染速度优化 117小结 117思考题与习题 117第6章 计算机效果图后期处理 1186.1 效果图后期处理的作用 1186.2 效果图的调整 1216.2.1 画面构图调整 1216.2.2 色调调整 1226.3 常用工具介绍 1326.3.1 选择工具在效果图后期处理中的妙用 1326.3.2 滤镜工具的使用 1336.4 配景处理 1366.4.1 天空 1366.4.2 环境绿化 1366.4.3 车辆人物 137小结 139思考题与习题 139第7章 起居室室内效果图制作 1407.1 起居室效果图设计分析 1407.2 起居室效果图表现技巧 1417.3 起居室效果图表现程序 1417.3.1 创建墙体、地面和顶棚 1417.3.2 创建摄像机 1497.3.3 创建室内构件模型 1497.3.4 家具模型的调用 1617.3.5 家具模型的材质编辑 1657.3.6 制作筒灯与吊灯 1687.3.7 灯光布置 1707.3.8 光能传递 1717.3.9 渲染场景与输出设置 1737.3.10 效果图的后期处理 175小结 184思考题与习题 184第8章 会议室室内效果图制作 1858.1 会议室效果图设计分析 1858.2 会议室效果图表现技巧 1868.3 会议室效果图表现程序 1868.3.1 创建墙体和地面 1868.3.2 创建窗户、门和柱体 1908.3.3 创建摄像机 1908.3.4 创建顶棚和侧柱 1928.3.5 室内装饰物体的创建及材质编辑 1958.3.6 会议桌建模与椅子模型调用 1998.3.7 创建筒灯、射灯、灯带 2028.3.8 创建灯光及灯光分布 2048.3.9 光能传递 2048.3.10 渲染场景与输出设置 2078.3.11 会议室效果图后期处理 209小结 216思考题与习题 216第9章 门厅室内效果图制作 2179.1 门厅效果图设计分析 2179.2 门厅效果图表现技巧 2189.3 门厅效果图表现程序 2189.3.1 墙体和地面的模型制作 2189.3.2 创建摄像机 2229.3.3 创建顶棚和灯具模型 2239.3.4 柱子制作与材质编辑 2319.3.5 地面拼花制作与材质编辑 2329.3.6 室内空间构件模型制作与材质编辑 2369.3.7 创建楼梯模型及材质编辑 2399.3.8 休息区家具调用与材质编辑 2439.3.9 创建灯光 2469.3.10 光能传递 2509.3.11 渲染输出设置 2539.3.12 效果图后期处理 255小结 264思考题与习题 264第10章 办公楼室外效果图日景制作 26510.1 办公楼日景效果图设计分析 26510.2 办公楼日景效果图表现技巧 26510.3 办公楼日景效果图表现程序 26610.3.1 主体模型制作及材质编辑 26610.3.2 制作地面 27610.3.3 创建摄像机 27610.3.4 附楼模型制作及材质编辑 27810.3.5 创建灯光 28110.3.6 渲染与输出设置 28310.3.7 效果图后期处理 284小结 293思考题与习题 293参考文献 294效果图精品欣赏

## <<建筑装饰计算机效果图制作>>

### 章节摘录

1.1.3 计算机效果图与手绘建筑效果图的比较 与传统手绘建筑效果图相比, 计算机建筑效果图具有独特的魅力和优越性。

其主要表现在以下几个方面: 1) 传统的手绘建筑效果图是运用绘制几何体方法绘制透视图, 完全依靠人的感觉, 要求制作者具有一定的绘画功底和空间想像能力。因此空间的透视往往直接受到绘画者个人的主观局限, 不能做到非常准确, 偏差、变形很难避免, 甚至会出现明显的失真。

而计算机建筑效果图中的透视由计算机通过科学计算得到, 各构件的尺度、远近关系都以数据形式定义得十分精确, 这样创作者就可以节省下来一部分时间, 多在艺术创意上动脑筋。

2) 在计算机场景中模型允许创作者以各种视角来观看, 可以方便地修改和替换材料、材质, 可以利用同一场景创作出不同的环境效果, 有利于设计人员对方案进行推敲和修改。此外, 计算机建筑效果图还可以方便地进行不同比例的输出、修改与保存, 彻底改变了传统手绘建筑效果图的一次性使用弊端。

3) 计算机建筑效果图的色彩、材料质感、配景等比较真实精细, 具有准确性和科学性。计算机对场景中所有要素都采用数字化参数形式来表达, 使得场景、模型、灯光、透视等的绘制和编辑变得容易控制。

另外, 计算机所特有的精确计算能力和绘图能力, 使得建筑不仅透视关系正确, 各部件的关系也被描述得十分准确。

而且计算机通过复杂的光照模拟技术使室内的建筑材料质感、植物、人物、光影、色彩和环境空间的空气感都能得到较为真实的表达, 如图1.4所示。

有些真实照片场景可以通过计算机融入到建筑效果图中, 以体现计算机建筑效果图真实性和准确性。

## <<建筑装饰计算机效果图制作>>

### 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>