

<<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 71 . 3 . 3 小结 71 . 3 . 4 思考题与习题 81 . 4 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 . 3 . 5 小结 58 . 3 . 6 思考题与习题 58 . 3 . 7 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 . 3 . 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 . 4 . 6 小结 90 . 4 . 7 思考题与习题 90 . 4 . 8 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 . 2 . 4 小结 108 . 2 . 5 思考题与习题 108 . 2 . 6 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 . 3 . 4 小结 117 . 3 . 5 思考题与习题 117 . 3 . 6 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 . 4 . 4 小结 139 . 4 . 5 思考题与习题 139 . 4 . 6 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 . 3 . 11 小结 184 . 3 . 12 思考题与习题 184 . 3 . 13 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 . 3 . 12 小结 216 . 3 . 13 思考题与习题 216 . 3 . 14 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 . 3 . 13 小结 264 . 3 . 14 思考题与习题 264 . 3 . 15 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 . 3 . 8 小结 293 . 3 . 9 思考题与习题 293 . 3 . 10 参考文献 294 . 3 . 11 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。

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>