第一图书网, tushu007.com

<<建筑及室内效果图制作教程>>

图书基本信息

书名：<<建筑及室内效果图制作教程>>

13位ISBN编号：9787111274155

10位ISBN编号：7111274156

出版时间：2009-8

出版时间：机械工业出版社

作者：陈雪杰，邓远宝，万莎 编

页数：330

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

第一图书网, tushu007.com

前言

本书主要针对3DS MAx9.0和VRay1.5 Rc5的各项功能，围绕建筑及室内效果图制作的实际选择组织内容编写。

本书共分6章，由浅入深，图文并茂，将基础学习与实战技巧融为一体，以通俗易懂的语言，较全面地向读者讲解了如何使用3DS MAx软件制作效果图。

第1章效果图表现综述，介绍目前国内较为流行的渲染器，使读者能了解当前效果图制作的主要趋势。

第2章3DS MAX9.0基础知识，介绍了3DS MAX9.0的基础内容以及效果图制作的一般流程。

第3章建模篇，介绍建模常用工具的使用以及室内常用物品的建模方法与技巧。

第4章材质篇，介绍3Ds MAx和VRay材质设置的基本命令及技法。
同时分类讲解效果图制作常用的材质，如石材、木地板、金属、玻璃、水面等。

第5章灯光篇，介绍灯光的基本类型以及灯光的设置方法。
同时通过5种不同灯光打法的实例详细讲解了灯光的妙用。
5种灯光打法分别为：VRay室内白天打法、VRay室内夜景打法、室内天光漫射打法、建筑三点照明打法、VRay建筑白天打法及VRay建筑夜景打法。

第6章综合实战篇，分别以建筑及室内综合实例讲解效果图制作的全过程，其中很多技能在效果图的表现上起到了很大的作用，能大幅度地提高效果图的质量。

本书适合建筑及室内专业的学生、效果图制作人员以及广大3Ds MAx爱好者学习使用，同时也可以作为社会培训教材、大中专院校相关专业的教学参考书。
本书对于初学者特别适用，有一定基础的读者则可根据自己的需要选择相关章节或实例阅读。

另外，本书配套光盘中收集了所有实例的素材、MAx原始文件以及最终效果的MAX文件。

第一图书网, tushu007.com

<<建筑及室内效果图制作教程>>

内容概要

《建筑及室内效果图制作教程（第2版）》主要围绕“建筑及室内效果图制作”这一主题，详细讲解了3DS MAX9.0和VRay1.5RC5在建筑室内外效果图制作上的各种方法和技巧，全书共6章，分别为效果图表现综述、3DS MAX 9.0基础知识、建模篇、材质篇、灯光篇及综合实战篇。

《建筑及室内效果图制作教程（第2版）》内容翔实，图文并茂，操作性强，技术含量高，从基础到深入。

循序渐进，使读者真正全面地了解3DS MAX和VRay1.5RC5制作效果图的精髓。

《建筑及室内效果图制作教程（第2版）》可作为本专科建筑及室内设计、建筑装饰设计、环境艺术设计专业学生的学习用书，同时对于那些希望在效果图制作水平上有进一步提高的读者亦有指导作用。

第一图书网, tushu007.com

<<建筑及室内效果图制作教程>>

书籍目录

前言第1章 效果图表现综述1.1 效果图制作前的准备1.1.1 效果图制作对硬件的要求1.1.2 效果图制作的一般流程1.2 常用渲染器介绍1.2.1 国内最主流的渲染器——VRay1.2.2 3DS MAX自带渲染器1.2.3 Final Reader渲染器1.2.4 Brazil渲染器1.2.5 Lightscape渲染器1.2.6 Insight渲染器第2章 3DS MAX 9.0基础知识2.1 初识3DS MAX9.02.2 3DS MAX9.0界面操作2.2.1 菜单栏2.2.2 工具栏2.2.3 坐标系统2.2.4 视图区2.2.5 动画控制区2.2.6 信息提示区2.2.7 命令面板第3章 建模篇3.1 标准预置模型与扩展预置模型3.1.1 Standard Primitives（标准预置模型）3.1.2 Extended Primitives（扩展预置模型）3.2 对象的基本操作3.2.1 选择对象3.2.2 精确绘图工具3.2.3 Move（移动）、Rotate（旋转）、Scale（缩放）3.2.4 键人数值进行变换3.2.5 Clone（克隆）与Mirror（镜像）3.2.6 Array（阵列）与Align（对齐）3.2.7 物体的参考坐标系统3.3 二维造型3.3.1 创建二维造型3.3.2 编辑二维曲线3.4 创建复合物体3.4.1 Boolean（布尔运算命令）3.4.2 Loft（放样命令）3.5 3DS MAX修改器3.5.1 修改命令面板3.5.2 Bend（弯曲修改器）3.5.3 Taper（锥化修改器）3.5.4 Twist（扭曲修改器）3.5.5 Extrude（挤压修改器）3.5.6 Lathe（旋转修改器）3.5.7 Mesh Smooth（光滑修改器）3.5.8 FFD（自由变形修改器）3.5.9 Edit Mesh（编辑网格修改器）3.5.10 Cap Holes（补洞修改器）3.5.11 修改器堆栈3.6 建筑及室内常用模型建模实战3.6.1 创建台灯3.6.2 创建门3.6.3 创建沙发3.6.4 创建弧形楼梯3.6.5 创建柔性布料第4章 材质篇4.1 材质编辑器及基本材质参数4.1.1 材质编辑器4.1.2 基本材质参数4.2 材质贴图4.2.1 位图贴图4.2.2 贴图坐标参数卷展栏4.2.3 位图参数卷展栏4.2.4 程式贴图4.2.5 贴图通道4.3 复合材质4.3.1 Blend(混合材质)4.3.2 DoubleSided(双面材质)4.3.3 Multi／Sub-Object(多／子物体材质)4.4 材质修饰器4.5 VRay材质介绍4.5.1 VRayMtl参数4.5.2 VRay2SidedMtl(VRay双面材质)4.5.3 V.RayBlendMtl(VRay混合材质)4.5.4 VRayMtlWrapper(VRay包裹材质)4.5.5 VRaylightMtl(VRay灯光材质)4.5.6 VRayOverrideMtl(VRay代理材质)4.5.7 VRay程序贴图第5章 灯光篇5.1 标准灯光5.1.1 默认灯光5.1.2 泛光灯5.1.3 聚光灯5.1.4 平行灯5.1.5 天光5.2 光度学灯光5.2.1 TargetPoint(目标点光源)5.2.2 FreePoint(自由点光源)5.2.3 TargetLinear(目标线光源)5.2.4 FreeLinear(自由线光源)5.2.5 TargetArea(目标面光源)5.2.6 FreeArea(自由面光源)5.2.7 IESSun(IEs太阳光)5.2.8 IESSky(IEs天光灯)5.3 设置摄像机5.3.1 创建摄像机5.3.2 摄像机参数5.4 渲染5.4.1 渲染对话框5.4.2 输出文件类型5.4.3 渲染工具按钮5.5 VRay灯光、摄像机、渲染参数介绍5.5.1 VRaylight5.5.2 VRaySun5.5.3 VRaySky5.5.4 VRay摄像机5.5.5 VRay渲染参数5.6 灯光实战5.6.1 建筑VRay灯光打法5.6.2 建筑三点照明灯光打法5.6.3 室内VRay灯光打法5.6.4 室内天光漫射打法第6章 综合实战篇6.1 VRav天光会议室6.1.1 创建摄像机6.1.2 场景材质设置6.1.3 场景灯光设置6.1.4 渲染参数设置6.1.5 VRay客厅天光及夜景效果制作6.2 VRay建筑制作6.2.1 建筑白天效果制作6.2.2 建筑夜景效果制作

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　效果图表现综述　　1.1　效果图制作前的准备　　效果图制作是一个循序渐进的过程，其不但要求设计者有丰富的想象力、创造力，有较高的审美观和艺术造诣，而且还要求设计者在建模、结构布局、色彩、材质、灯光和特殊效果等方面有深厚的功底。
正因为效果图制作体现了设计者的素质和修养，因此我们在学习效果图制作软件的同时，还必须培养设计上的修养，只有这样才能制作出在设计和效果上都很完美的效果图。
1.1.1　效果图制作对硬件的要求　　随着计算机硬件技术的飞速发展，应用于三维领域的产品也在不断增多，甚至到了让人眼花缭乱的地步。
因此，挑选合适的三维软件计算机平台是效果图制作的前提，下面就针对建筑及室内效果图制作方面的要求对计算机配置进行一个大概的说明。
1.CPU　　市面上销售的CPU主要是INTEL和AMD的产品，考虑到CPU对于效果图渲染速度影响极大，不管买何种品牌的CPU，都应尽可能配置高频率的产品，最好还是多核的处理器，现在市场上已经有了四核的CPU产品。

第一图书网, tushu007.com

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