

图书基本信息

书名：<<室内外建筑效果图制作入门与提高(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787302076858

10位ISBN编号：7302076855

出版时间：2004-1-1

出版时间：清华大学出版社

作者：李春江,戴风光

页数：401

字数：651000

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>

<<室内外建筑效果图制作入门与提高(附)>>

内容概要

本书以3ds max、AutoCAD、Photoshop为制作工具，全面介绍室内和室外建筑效果图的制作流程、方法和技巧。

本书共上下两篇，分为室内和室外两个方面。

在每篇的开始部分介绍基本的建模和材质制作方法，使读者能够在后面的实例制作中快速上手。

在实例介绍上突出制作前分析模型的环节，突出图纸分析以及对制作进行整体规划的重要性。

上篇为室内篇，包括前5章内容，主要介绍室内建筑表现的方法和技巧，并用一个完整的实例来讲述室内效果图的制作流程。

下篇为室外篇，主要通过两个完整的实例来介绍室外效果图制作的方法。

两个实例按照由易到难、由简到繁的顺序介绍。

在制作介绍中有大量的注意、提示和技巧的特色段落，帮助读者理解概念、分析技巧、总结经验。

本书可以说是一本建筑效果图制作流程的全方位攻略，从基本知识的准备、实例的分析直到具体制作，包括了制作的每一个步骤。

适合各种从事建筑效果图设计制作的工程人员使用，包括房地产公司、建筑设计院、规划设计院、装饰装潢设计公司、景观设计公司等相关的工作人员，特别适合作为各类电脑培训班、各类建筑学院和美术学院的主要辅助教材。

书籍目录

第1章 室内基础设施建模1.1 墙体、造型吊顶的建模1.1.1 由二维线条扩展的墙体1.1.2 建立吊顶1.2 门及门套的建模1.2.1 制作简易的门套1.2.2 造型门1.3 石膏角线的建模1.3.1 标准墙体的石膏角线建模1.3.2 不规则墙体的石膏角线建模1.4 铁艺栏杆的建模1.5 射灯与艺术吊灯的建模1.5.1 射灯的制作1.5.2 艺术吊灯的制作1.6 转角楼梯的建模1.6.1 建立踏步1.6.2 建立栏杆与扶手1.6.3 生成转角楼梯1.7 本章小结第2章 材质的认识2.1 砖的材质2.1.1 Brick砖体程序贴图2.1.2 Checker棋盘格程序贴图2.1.3 其他的砖体材质2.1.4 小结2.2 玻璃材质2.2.1 镜面玻璃2.2.2 透明玻璃2.2.3 小结2.3 板材2.3.1 Wood程序贴图制作板材2.3.2 使用Bitmap贴图的制作木材质2.3.3 小结2.4 金属材料2.4.1 反光不锈钢的材质设置2.4.2 拉丝不锈钢的材质设置2.5 本章小结第3章 欧艺居室的建模3.1 场景建模3.1.1 建立场景空间3.1.2 建立吊顶、石膏角线、墙围与地台3.1.3 建立背景墙、柱子、铁艺栏杆3.2 完善场景3.2.1 调入模具3.2.2 完善场景3.3 本章小结第4章 欧艺居室的灯光布置与渲染4.1 灯光介绍与布光原理4.2 建立主光源4.2.1 建立主照明光源4.2.2 建立环境光源4.3 设置辅助光源4.4 渲染与输出4.5 本章小结第5章 室内效果图的后期加工5.1 灯光修正5.1.1 添加灯槽效果5.1.2 调整色调5.2 添加二维物体充实场景5.2.1 添加灯具5.2.2 放置雕像5.2.3 放置植物与其他物品5.3 本章小结第6章 室外材质建立6.1 外毡毛墙材质6.2 室外反光金属的表现6.3 水面表现6.3.1 使用Flat Mirror表现水面6.3.2 使用光学追踪表现水面6.4 本章小结第7章 小别墅外观建筑效果图建模7.1 项目概述7.1.1 建筑结构分析7.1.2 制作程序7.2 楼体的建模7.2.1 建立楼体底层7.2.2 建立二、三层的楼体7.2.3 建立楼体屋檐、窗户7.2.4 建立铁艺装饰线的建模和材质7.3 本章小结第8章 装饰对象的建立8.1 大门部分的建模8.1.1 制作门头雨棚8.1.2 建立大门8.2 围栏的建模8.3 外飘窗建模8.4 本章小结第9章 别墅的材质设定、渲染及合成9.1 整体材质设定9.1.1 木头材质的制作9.1.2 石头材质的制作9.1.3 底座石头材质9.1.4 楼体材质的设定9.1.5 制作石材材质9.1.6 窗体材质的制作9.1.7 金属材质的制作9.1.8 地坪材质的制作9.1.9 制作阳台的围栏材质(Blend程序贴图)9.1.10 其他材质的设定9.2 布光及渲染9.2.1 设定摄像机及布置灯光9.2.2 设定参数并渲染场景9.3 Photoshop后期合成9.3.1 合成背景(亮度、阴影的修正)9.3.2 建立配景9.4 本章小结第10章 单体大厦建模及材质10.1 项目概述10.1.1 建筑结构分析10.1.2 制作程序10.2 楼体标准层建模10.2.1 建立楼体建模所需的平面图10.2.2 建立外墙及材质10.2.3 阳台的建模及材质设定10.2.4 标准层的拼合及修正10.3 顶层的建模10.3.1 上层楼体的材质10.3.2 顶层及金属框架装饰架的建模10.3.3 顶层及金属框架装饰架的材质10.4 裙层建模10.4.1 装饰柱建模材质10.4.2 装饰铝架的建模材质10.4.3 雨棚的建模及材质10.4.4 雨棚的材质10.4.5 建立裙层的其他对象10.5 本章小结第11章 单体公建的外观建筑效果图场景、渲染及合成11.1 场景、布光、渲染11.1.1 场景建模及材质设定11.1.2 场景的布光及渲染11.2 在Photoshop中合成配景11.2.1 合成背景11.2.2 合成植物配景11.2.3 合成人物配景11.2.4 制作汽车配景11.2.5 整体的修正11.3 本章小结第12章 复合大厦的模型分析及标准层、装饰顶层的建模12.1 分析模型12.2 楼体标准层建模12.2.1 在AutoCAD 2002中建立外墙线框12.2.2 建立大厦肩部墙体及指定材质12.2.3 大厦主楼层区建模及材质12.2.4 标准层的拼合12.3 装饰顶层的建模12.3.1 椭圆形装饰顶的建模及材质12.3.2 方形装饰顶的建模12.4 本章小结第13章 复合大厦门廊、钢架的建模及模型的整合、修正13.1 复合大厦门廊的建模13.1.1 门廊装饰窗体的建模13.1.2 门的建模及材质13.1.3 门头的建模及材质13.2 装饰钢架的建模13.2.1 大厦两肩膀钢架的建模13.2.2 大厦标准层玻璃幕墙的金属窗框13.2.3 大厦整体钢架的建模13.3 大厦的拼合及修正13.3.1 大厦的拼合13.3.2 大厦的修正13.4 本章小结第14章 配景建筑的建模及场景合成14.1 双峰配景楼的建模及材质14.1.1 双峰配景楼的模型分析及主体建模14.1.2 双峰配景楼装饰顶及装饰钢架的建模14.2 车库通道的建模及材质14.2.1 模型分析14.2.2 通道的建模及材质14.3 场景拼合14.3.1 摆放建筑物14.3.2 设置摄像机14.4 本章小结第15章 布光、渲染与后期合成15.1 布光15.2 渲染、输出15.2.1 渲染15.2.2 输出15.3 后期合成15.3.1 天空及地面的拼合15.3.2 配景的合成15.4 本章小结第16章 制作夜景效果图16.1 夜景灯光的设置16.1.1 大厦灯光的设置16.1.2 设置车库通道的灯光16.1.3 为双峰配景楼设置灯光16.1.4 设置辅助光源16.1.5 渲染输出16.2 夜景效果图的二维合成16.2.1 效果图的充实16.2.2 阴影的添加16.3 本章小结

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>