第一图书网, tushu007.com

<<渲染王>>

图书基本信息

书名：<<渲染王>>

13位ISBN编号：9787302190813

10位ISBN编号：730219081X

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：实景工作室

页数：309

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

前言

作为一名建筑设计师或者室内设计师，一项重要的工作就是及时地与业主沟通交流。
为了以最直观最绚丽的方式向业主表达自己的设计，设计师们从早先使用铅笔、针管笔、马克笔、喷笔等工具到现在使用3dsMax等制作效果图的软件都是在想方设法使用最便捷最好效果的方式方法。
但随之而来的问题就是花在设计表达上的时间越来越多，而真正沉醉于设计构思的时间却越来越少了。
许多建筑设计师和室内设计师不得不变成了一名绘图员，思想的创新不得不越来越多地让位于难于掌握的建筑表现软件的束缚。
这肯定不会是设计领域正确的发展方向，思维上的创作永远是设计师最鲜明的标志。
建筑设计和室内设计领域的设计师们也渐渐意识到问题的严重性。
一方面，随着设计表达的日趋真实、具体、绚丽，设计师们已经难于退到以前单纯用针管笔绘制草图的年代了；另一方面，随着计算机曰益深入地影响着人们的生活，不借助计算机来为设计做些什么，似乎也是不可能的。
SketchUp软件正是在这样的时刻应运而生。
SketchUp软件是_款有别于以往建筑辅助设计软件的设计工具，它给建筑师带来边构思边表现的体验，打破了建筑师设计思想表现的束缚，以最快的速度形成建筑草图和模型，因此Sketchup软件甚至被一些建筑师称为建筑创作上的一大革命。
SketchUp是相当简便易学而同时又拥有强大功能的辅助设计工具，一些不熟悉建筑表现软件甚至不熟悉电脑的建筑师都可以在很短的时间内掌握它，它融合了手绘潇洒自然的笔触，同时又可以迅速地构建、显示、编辑三维建筑模型，也可以非常方便地导出透视图、DWG或DXF格式的2D向量文件等尺寸正确的平面图形，完全解决了及时与业主交流的问题。
SketchUp自从被开发出来，一直不断地向前发展，现在已经发展到了SketchUp6．0版本。

内容概要

本书针对初中级读者进行设计。
第1章是SketchUp的基本设置和基本操作的介绍，基本设置包括工作界面、工作环境的设置，以及物体的显示设置；基本操作则包括文件的打开和保存、物体的选择、图层的管理。
第2章介绍了VRay渲染器的基本知识。
从第3章开始到第8章，都是SketchUp以及VRay相结合的实际案例。
从简单的卧室室内效果图入手到全部家装案例制作；到办公室的室内模型；欧式别墅的模型创建，都是建筑设计时经常能够用到的；还有室内轴测图的制作；小区规划的草案以及别墅效果图的应用等。
　　本书光盘包含了书中实例的模型、贴图等源文件，同时赠送了大量的相关模型文件和贴图文件，方便读者进一步学习。

书籍目录

第1章 SkerchUp简介　1.1 软件介绍　1.2 功能介绍　1.3 SketchUp界面的应用　1.3.1 SketchUp工具栏　1.3.2 SketchUp视图设置　1.3.3 SketchUp数值控制栏　1.3.4 SketchUp键盘快捷键设置　1.3.5 SketchUp页面标签　1.3.6 SketchUp的OpenGL设置　1.3.7 SketchUp的单位设置　1.4 SketchUp显示模式和阴影设置　1.4.1 SketchUp显示模式设置　1.4.2 SketchUp阴影设置　1.5 SketchUp导入模式　1.6 SketchUp导出模式第2章 VRay简介　2.1 渲染器的介绍　2.2 VRay的背景介绍　2.3 VRay渲染器的特点　2.3.1 优秀的全局光照系统　2.3.2 支持HDRI高范围动态贴图　2.3.3 焦散之王　2.3.4 参数设置相对简单　2.3.5 工作效率高　2.4 VRay渲染器基础　2.4.1 VRay光源　2.4.2 普通VRay灯光　2.4.3 VRay 阳光　2.5 VRay材质　2.5.1 VRay灯光材质　2.5.2 VRay材质包裹器　2.5.3 VRay材质　2.5.4 VRay双面材质　2.6 VRay渲染参数　2.6.1 VRay 帧缓冲器　2.6.2 VRay 全局开关　2.6.3 VRay 图像采样　2.6.4 VRay间接照明　2.6.5 VRay光照贴图　2.6.6 VRay灯光缓冲　2.6.7 准蒙特卡洛光影计算　2.6.8 VRay焦散　2.6.9 VRay环境　2.6.10 VRay颜色映射　2.6.11 VRay摄像机　2.6.12 VRay系统　2.7 本章小结第3章 小区草案效果图　3.1 用SketchUp创建模型　3.1.1 整理CAD图形　3.1.2 创建小区内的建筑物模型　3.1.3 创建小区内的场景模型　3.1.4 附属设施模型创建　3.2 导入模型　3.3 导出图片第4章 欧式别墅效果图　4.1 用SketchUp创建模型　4.1.1 创建建筑的框架　4.1.2 创建窗　4.1.3 创建门　4.1.4 创建其他窗户与组件　4.1.5 创建阳台门　4.1.6 创建房子外部组件　4.1.7 创建房子的另一部分　4.1.8 创建阳台与月层　4.1.9 创建建筑的顶部模型　4.1.10 制作房间的外部环境　4.2 设置显示风格并导出图片第5章 室内轴测图　5.1 绘制并整理AutoCAD文件　5.2 导入SketchUp软件　5.3 用SketchUp创建模型　5.3.1 创建墙体模型　5.3.2 创建其他空间框架模型　5.3.3 创建空间内部组件模型　5.4 导入模型　5.5 设置显示风格并添加页面　5.6 导出图片第6章 卧室效果图　6.1 用SketchUp创建模型　6.1.1 创建房间的框架　6.1.2 创建房间的构件　6.1.3 创建天花板的结构模型　6.1.4 创建空调的机构模型　6.1.5 创建房门的模型　6.1.6 创建床的模型　6.1.7 创建枕头的模型　6.1.8 创建橱柜模型　6.1.9 创建电视机模型　6.1.10 创建吊灯模型　6.2 导入模型文件　6.3 导出图片第7章 家装效果图　7.1 用SketchUp创建空间模型　7.2 导出室内模型　7.3 在3ds Max中导入模型　7.4 设置场景灯光　7.5 测试渲染　7.6 渲染图片　7.7 后期处理第8章 办公室效果图　8.1 用SketchUp创建模型　8.1.1 创建房间的框架　8.1.2 创建房间的构件　8.1.3 创建天花板模型　8.1.4 创建装饰灯　8.1.5 创建房间组件　8.1.6 创建阳台窗户　8.2 在3ds Max中设置模型及灯光　8.2.1 设置摄像机　8.2.2 合并办公用具模型　8.3 调出Vray材质　8.3.1 指定渲染器为Vray 1.5渲染器　8.3.2 高柜、矮柜的木纹材质　8.3.3 设置白色墙体、天花板材质　8.3.4 设置踢脚材质　8.3.5 不锈钢材质　8.3.6 桌面板材质　8.3.7 地毯材质　8.3.8 穿孔金属板材质　8.3.9 办公椅材质　8.3.10 玻璃材质　8.3.11 挂画材质　8.4 布置灯光　8.4.1 布置主灯光阵列　8.4.2 布置窗口灯光阵列　8.4.3 布置太阳光　8.4.4 布置八角补光　8.4.5 布置灯带　8.5 渲染　8.5.1 设置渲染参数　8.5.2 渲染图片

章节摘录

插图：

编辑推荐

《渲染王:SketchUp+VRay效果图表现技法》：9个完整的案例文件，300多个3D贴图文件，700个3D模型文件。

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