

<<效果图设计制作>>

图书基本信息

书名：<<效果图设计制作>>

13位ISBN编号：9787301189962

10位ISBN编号：7301189966

出版时间：2011-9

出版时间：北京大学出版社

作者：范旺辉 编

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>

<<效果图设计制作>>

内容概要

本书是根据编者多年的教学与实际工作经验编写而成的，书中案例以及知识点均来自编者的实际操作。

《效果图设计制作》案例均为目前最广为应用的设计案例，并根据课程的实际情况案例内容逐步深入。

《效果图设计制作》内容详略得当，知识结构清晰，系统讲授了建筑模型的常用技法与方法、vray渲染器的知识，包括vray的材质、灯光、相机等知识；还系统讲授了知识世界中的光影在3d中如何表现，包括室内、室外、日景、夜景、鸟瞰等的效果图以及后期处理技巧。

同时，也融入了梅西知识，从而增加了效果图的整体艺术感染力。

本书可作为高等院校环境艺术设计、室内设计等相关专业的教材，也可作为从事建设装潢、室内设计爱好者和从业者得参考用书。

<<效果图设计制作>>

书籍目录

第1章 建筑效果图制作概述

- 1.1 行业概述
- 1.2 行业的历史与发展
- 1.3 行业的现状
- 1.4 行业的应用与展望
- 1.5 建筑效果图的制作流程
- 本章小结
- 习题

第2章 常见的空间尺寸和家具尺寸

- 2.1 常用的室内尺寸和家具尺寸
- 2.2 在软件中设置单位
- 本章小结
- 习题

第3章 建筑建模基础及参数化物体的创建

- 3.1 3ds max的基础设置
 - 3.1.1 首选项的设置
 - 3.1.2 界面颜色的定制
 - 3.1.3 捕捉的设置
- 3.2 参数化物体的创建与参数调整
 - 3.2.1 标准基本体的创建
 - 3.2.2 标准几何体的参数调整
 - 3.2.3 创建扩展基本体
 - 3.2.4 参数化建筑模型的建立与参数调整
- 本章小结
- 习题

第4章 室内建模应用

- 4.1 框架模型——卧室
 - 4.1.1 摄像机视角与建模方式
 - 4.1.2 导入cad图纸
 - 4.1.3 创建墙体框架
- 4.2 二维样条线建模
 - 4.2.1 用[车削]命令建模
 - 4.2.2 用[放样]命令建模
 - 4.2.3 用[挤出]、[倒角]命令建模
- 4.3 多边形建模
- 4.4 动力学建模
 - 4.4.1 自由的布料——衬布
 - 4.4.2 局部固定——毛巾
- 本章小结
- 习题

第5章 室外建模应用

- 5.1 sketchup基础入门
 - 5.1.1 sketchup简介
 - 5.1.2 sketchup工作界面介绍
- 5.2 sketchup创建建筑框架模型

<<效果图设计制作>>

5.3 su高层建筑模型

5.3.1 工作流程

5.3.2 第一阶段：推敲建筑体块

5.3.3 第二阶段：在立面上开门洞和窗洞

5.3.4 第三阶段：处理建筑细部

本章小结

习题

第6章 材质设置基础

6.1 材质的基本概念

6.1.1 材质的概念

6.1.2 材质的作用

6.1.3 材质编辑器的介绍

6.1.4 材质的基本属性

6.1.5 3ds max中的贴图

6.2 影响材质效果的重要因素

本章小结

习题

第7章 常用贴图的调整

7.1 贴图的坐标方式

7.2 贴图的坐标调整举例

7.3 常用贴图类型的调整

7.3.1 位图(bitmap)贴图类型

7.3.2 棋盘格(checker)贴图类型

7.3.3 衰减(falloff)贴图类型

7.3.4 渐变(gradient)贴图类型

7.3.5 渐变坡度(gradientramp)贴图类型

7.3.6 噪波(noise)贴图类型

本章小结

习题

第8章 创建最优化的材质

8.1 vraymtl材质参数详解

8.2 vray渲染器常用的其他材质类型，

8.2.1 vr灯光材质

8.2.2 vr材质包裹器

8.2.3 vr代理材质

8.3 常用材质参数设置

8.3.1 乳胶漆材质

8.3.2 真石漆材质

8.3.3 玻璃材质

8.3.4 金属材料

8.3.5 皮料材质

8.3.6 水材质

8.3.7 布艺材质

8.3.8 植物材质

8.3.9 藤条材质

本章小结

习题

<<效果图设计制作>>

第9章 灯光设置

9.1 真实世界中的光影

9.1.1 真实世界中的光影关系

9.1.2 真实世界的光影再现

9.2 3ds max中的灯光

9.2.1 标准灯光

9.2.2 光度学灯光

9.3 vray中的灯光

9.4 灯光的投影研究

本章小结

习题

第10章 效果图的美学知识

10.1 构成的分类

10.1.1 平面构成在表现图中的运用

10.1.2 色彩构成在表现图中的运用

本章小结

习题

第11章 温馨卧室(日景、夜景)

11.1 主要材质的设置

11.1.1 墙面材质的制作

11.1.2 地板材质参数的制作

11.1.3 床上用品的制作

11.1.4 窗纱的制作

11.1.5 木纹的制作

11.1.6 vray毛发

11.1.7 vray置换

11.2 设置测试渲染环境

11.3 灯光的初步设置

11.4 综合调节材质与灯光

11.5 渲染输出设置

11.6 夜景灯光环境的设置

11.7 photoshop后期处理

本章小结

习题

第12章 清晨客厅

12.1 布光思路

12.2 制作流程

12.3 清晨客厅制作详细过程

12.3.1 检查模型是否有问题

12.3.2 粗调材质效果

12.3.3 渲染速度的优化

12.3.4 灯光的设定

12.3.5 材质和灯光的细化

12.3.6 最终渲染输出

12.3.7 后期处理

本章小结

习题

<<效果图设计制作>>

第13章 建筑夜景

13.1 夜景灯光简单分析

13.2 多层建筑夜景效果

13.2.1 创建环境照明

13.2.2 辅光参数

13.2.3 室内灯光照明

13.2.4 户外灯光照明

13.2.5 材质的细化

13.2.6 制作玻璃的反射环境

13.2.7 渲染输出

本章小结

习题

第14章 建筑日景

14.1 从sketchup中导出模型

14.2 调整摄像机角度

14.3 日景光照分析

14.4 材质的初步调节

14.5 基本灯光参数

14.6 灯光阵列

14.7 最终渲染输出

14.8 图像后期处理

本章小结

习题

第15章 鸟瞰效果图的制作

15.1 场景摄像机及照明设计

15.2 场景材质设置

15.3 渲染设置

15.4 后期处理

本章小结

习题

参考文献

<<效果图设计制作>>

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>