

<<效果图设计全书>>

图书基本信息

书名：<<效果图设计全书>>

13位ISBN编号：9787302304272

10位ISBN编号：7302304270

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：视觉文化

页数：353

字数：711000

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>

<<效果图设计全书>>

前言

这是一部全面而系统地讲述效果图设计与制作的专著。

本书以效果图设计与制作的流程为依据、技术为核心，详细讲解了AutoCAD、3dsMax、VRay、Photoshop制作精品效果图的方法与技巧。

AutoCAD是由美国Autodesk公司推出的计算机辅助绘图与设计软件，其强大的功能和易于掌握的特点，在效果图设计领域的应用非常广泛，受到广大从业者的一致好评。

3dsMax是Autodesk公司推出的强大的三维设计软件，在效果图设计中是一款最为核心的软件，是设计师们用来完成设计作品的软件。

VRay是当前最流行的渲染器，其功能强大、渲染效率高、图像效果真实，很多人可能会觉得这样一个高级的渲染器学习起来一定很难，其实学习VRay难度并不高，只需要从灯光、材质、渲染参数三个角度把握住其学习方向即可。

Photoshop是一款强大的图像处理软件，在效果图设计中可以修改调整效果图不足的地方，通过对效果图的后期处理，使效果图达到令人满意的效果。

本书以实际经验为准则，强调了各个软件综合应用中的技巧，如何更方便、更快捷、更灵活地制作出超现实的效果图。

本书共分为五大部分，由24章组成，其主要内容如下：第一部分平面绘图篇 第1章介绍了AutoCAD在效果图设计与制作中的应用，内容包括装修设计概述、设计师简介、AutoCAD在装修行业中的应用、工程图纸在设计中的作用、建筑图纸的技术发展趋势、CAD技术在工程中的实施情况等。

第2章通过实例讲解基本图形的绘制和基本修改命令的应用等。

第3章通过实例讲解图层、图块的设置与应用，使读者掌握AutoCAD的图层和图块的控制、图块的定义与应用、图块的编辑、图块的属性、AutoCAD设计中心等内容。

第4章详细介绍了尺寸标注在图纸中的应用，并通过实例讲解尺寸标注的基础知识、尺寸标注的设置、尺寸标注的应用、尺寸标注的修改、距离与面积的应用等内容。

第5章通过实例详细讲解户型结构图的创建、样板文件的制作与调用，以及平面图的绘制方法和技巧。

第二部分三维制作篇 第6章介绍了有关3dsMax中的效果图概述，内容包括什么是电脑建筑效果图、电脑建筑效果图的用途、常用的效果图色彩搭配、设计风格、建筑效果图与美术基础、效果图的主要内容等。

第7章详细介绍了模型的创建和编辑，并通过实例讲解了使用标准基本体创建模型、使用扩展基本体创建模型、绘制与编辑曲线、将二维图形生成三维模型、使用“放样”工具制作复杂造型、使用修改器编辑三维模型、布尔运算等。

第8章详细介绍了高级建模技术，如多边形建模、优化物体面数、建模辅助命令的应用等。

<<效果图设计全书>>

内容概要

这是一部全面而系统地讲述效果图设计与制作的专著。

《效果图设计全书——autocad+3ds

max+vray+photoshop》以效果图设计与制作的流程为依据、技术为核心，详细讲解了autocad、3ds max、vray、photoshop在制作精品效果图中的作用，最为重点的是以实际经验为准则，强调了各个软件综合应用中的技巧，如何更方便、更快捷、更灵活地制作出超现实的效果图。

本书共分五大部分，第一部分为平面绘图篇，由第1~5章组成，主要讲述了autocad的基本操作以及绘制各种图纸的方法与技巧；第二部分为三维制作篇，由第6~10章组成，主要讲述了使用3ds max进行效果图设计与制作的思路和方法；第三部分为渲染效果篇，由第11~14章组成，主要讲述了vray的基本操作以及灯光、材质和渲染的设置；第四部分为后期处理篇，由第15~19章组成，主要讲述了photoshop在效果图后期处理中的重要性，以及如何修饰渲染出的效果图文件；第五部分为综合实战篇，由第20~24章组成，精选了5个效果图商业案例，以实战的形式全面阐述了效果图的制作构思和流程。

本书结构清晰、语言简洁、实例精彩，既可作为效果图设计与制作人员的参考手册，也可作为高等院校相关专业的教材，以及专业培训用书。

<<效果图设计全书>>

书籍目录

第1章 有关autocad在效果图中的应用

- 1.1 装修设计概述
- 1.2 设计师简介
- 1.3 autocad在装修行业中的应用
- 1.4 工程图纸在设计中的作用
- 1.5 建筑图纸的技术发展趋势
- 1.6 cad技术在工程中的实施情况
- 1.7 小结

第2章 基本图形的绘制与修改

- 2.1 基本图形的绘制
 - 2.1.1 直线的绘制
 - 2.1.2 多段线的绘制
 - 2.1.3 矩形的绘制
 - 2.1.4 点的绘制
 - 2.1.5 圆的绘制
 - 2.1.6 圆弧的绘制
 - 2.1.7 样条曲线的绘制
 - 2.1.8 图案填充的应用
 - 2.1.9 多行文字的使用
 - 2.1.10 夹点编辑的应用
- 2.2 基本修改命令的应用
 - 2.2.1 删除命令
 - 2.2.2 复制命令
 - 2.2.3 镜像命令
 - 2.2.4 偏移命令
 - 2.2.5 阵列命令
 - 2.2.6 移动命令
 - 2.2.7 旋转命令
 - 2.2.8 缩放命令
 - 2.2.9 拉伸命令
 - 2.2.10 修剪命令
 - 2.2.11 延伸命令
 - 2.2.12 倒角命令
 - 2.2.13 圆角命令
 - 2.2.14 分解命令
- 2.3 绘制单人沙发
- 2.4 绘制窗帘
- 2.5 小结

第3章 图层、图块的设置与应用

- 3.1 图层的设置与控制
 - 3.1.1 图层特性管理器
 - 3.1.2 创建图层
 - 3.1.3 设置当前图层
 - 3.1.4 设置图层属性
 - 3.1.5 在命令行中控制图层

<<效果图设计全书>>

3.2 图块的定义与应用

3.2.1 内部图块的定义

3.2.2 外部图块的定义

3.2.3 图块的应用

3.3 图块的编辑

3.3.1 图块的分解

3.3.2 图块的重新定义

3.3.3 图块的特性

3.4 图块的属性

3.4.1 图块属性的定义

3.4.2 图块属性定义的编辑

3.4.3 定义带属性的图块

3.4.4 图块属性值的编辑

3.4.5 插入带属性的图块

3.5 autocad设计中心

3.6 小结

第4章 尺寸标注在图纸中的应用

4.1 尺寸标注的基础知识

4.1.1 尺寸标注的组成

4.1.2 尺寸标注的规则

4.1.3 尺寸标注的类型

4.2 尺寸标注样式设置

4.2.1 “标注样式管理器”对话框

4.2.2 替代标注样式

4.2.3 比较标注样式

4.3 尺寸标注的应用

4.3.1 线性标注

4.3.2 对齐标注

4.3.3 基线标注

4.3.4 继续标注

4.3.5 半径标注和直径标注

4.3.6 角度标注

4.3.7 快速标注

4.3.8 多重引线

4.4 尺寸标注的修改

4.4.1 编辑标注

4.4.2 编辑标注文字

4.4.3 标注更新

4.5 距离与面积的应用

4.5.1 距离

4.5.2 面积

4.6 小结

第5章 户型结构图设计

5.1 样板文件的制作与调用

5.1.1 设置单位

5.1.2 设置图形界限

5.1.3 设置“对象捕捉”模式

<<效果图设计全书>>

5.1.4 设置图层和线型

5.1.5 设置文字样式

5.1.6 设置标注样式

5.1.7 建立样板文件

5.1.8 调用样板文件

5.2 平面图的绘制

5.2.1 绘制墙体

5.2.2 调用图块

5.2.3 填充地面

5.2.4 尺寸标注

5.3 小结

第6章 有关3ds max中的效果图概述

6.1 什么是电脑建筑效果图

6.2 电脑建筑效果图的用途

6.3 常用的效果图色彩搭配

6.4 设计风格

6.4.1 现代简约

6.4.2 新中式风格

6.4.3 欧式古典风格

6.4.4 美式乡村风格

6.4.5 地中海风格

6.4.6 东南亚风格

6.4.7 欧式田园风格

6.4.8 混搭装修风格

6.4.9 日式风格

6.4.10 韩式风格

6.5 建筑效果图与美术基础

6.6 效果图的主要内容

6.7 小结

第7章 模型的创建和编辑

7.1 使用标准基本体创建模型

7.1.1 长方体—制作角几

7.1.2 球体

7.1.3 圆柱体—制作台灯

7.1.4 圆锥体

7.2 使用扩展基本体创建模型

7.2.1 切角长方体—制作沙发

7.2.2 切角圆柱体

7.3 绘制与编辑曲线

7.3.1 线—创建栅栏

7.3.2 矩形

7.3.3 圆

7.3.4 弧—制作果篮

7.3.5 多边形

7.3.6 星形

7.3.7 文本

7.3.8 螺旋线

<<效果图设计全书>>

7.3.9 二维图形的编辑

7.4 将二维图形生成三维模型

7.4.1 修改器堆栈

7.4.2 “挤出”修改器—制作墙体

7.4.3 “车削”修改器—制作花瓶

7.4.4 “倒角”修改器—制作桌子

7.4.5 “倒角剖面”修改器—制作会议桌

7.5 使用“放样”工具制作桌布效果

7.6 使用修改器编辑三维模型

7.6.1 “弯曲”修改器—制作接待台

7.6.2 “锥化”修改器—制作落地灯

7.6.3 自由式变形—制作抱枕

7.6.4 网格平滑

7.7 布尔运算

7.8 小结

第8章 高级建模

8.1 多边形建模—制作杯子

8.2 优化物体面数

8.2.1 三维物体的优化

8.2.2 二维线形的优化

8.2.3 放样物体的优化

8.2.4 塌陷物体的优化

8.2.5 将物体的面删除进行优化

8.3 建模辅助命令的应用

8.3.1 捕捉功能的应用

8.3.2 克隆

8.3.3 镜像

8.3.4 对齐

8.3.5 阵列

8.4 小结

第9章 3ds max材质

9.1 材质的概述

9.2 slate材质编辑器

9.3 slate材质编辑器界面

9.3.1 菜单栏

9.3.2 工具栏

9.3.3 材质贴图浏览器

9.3.4 活动视图

9.3.5 状态

9.3.6 视图导航

9.3.7 参数编辑器

9.3.8 导航器

9.4 明暗器类型

9.4.1 blinn与phong

9.4.2 各向异性

9.4.3 金属

9.4.4 多层

<<效果图设计全书>>

- 9.4.5 oren-nayar-blinn
- 9.4.6 strauss
- 9.4.7 半透明明暗器
- 9.5 常用的材质类型
 - 9.5.1 标准
 - 9.5.2 多维子对象
 - 9.5.3 混合
 - 9.5.4 建筑
- 9.6 常用的程序贴图
 - 9.6.1 噪波贴图
 - 9.6.2 位图
 - 9.6.3 平铺
 - 9.6.4 棋盘格
 - 9.6.5 渐变
 - 9.6.6 衰减
- 9.7 合成贴图
 - 9.7.1 合成
 - 9.7.2 遮罩
 - 9.7.3 混合
- 9.8 模拟真实材质
 - 9.8.1 瓷器材质
 - 9.8.2 木纹材质
 - 9.8.3 石材材质
 - 9.8.4 布料材质
 - 9.8.5 玻璃材质
 - 9.8.6 镜子材质
 - 9.8.7 金属材料
- 9.9 小结
- 第10章 3ds max的摄影机和灯光
 - 10.1 创建摄影机
 - 10.1.1 创建目标摄影机
 - 10.1.2 自由摄影机
 - 10.1.3 摄影机的公共参数
 - 10.1.4 景深效果
 - 10.1.5 运动模糊
 - 10.2 灯光的应用
 - 10.3 标准灯光
 - 10.3.1 目标聚光灯
 - 10.3.2 free spot(自由聚光灯)
 - 10.3.3 目标平行光
 - 10.3.4 自由平行光
 - 10.3.5 泛光灯
 - 10.3.6 天光
 - 10.4 光度学灯
 - 10.4.1 目标灯光—地灯
 - 10.4.2 自由灯光
 - 10.4.3 mr sky门户

<<效果图设计全书>>

10.5 小结

第11章 vray渲染器快速入门

11.1 vray在设计中的重要性

11.2 vray渲染器的作用

11.2.1 光影跟踪

11.2.2 逼真的运动模糊和景深

11.2.3 强大的全局照明

11.2.4 照片级的焦散效果

11.3 vray渲染器的安装与调用

11.3.1 vray渲染器的安装

11.3.2 vray渲染器的调用

11.4 小结

第12章 vray灯光和摄影机

12.1 创建vray灯光

12.1.1 创建vr_光源

12.1.2 创建vr_太阳

12.2 创建vray摄影机

12.3 创建灯光效果

12.3.1 灯带效果

12.3.2 射灯效果

12.3.3 阳光效果

12.4 完整的场景灯光创建

12.4.1 完整的日景场景灯光布置

12.4.2 夜景场景灯光布置

12.5 小结

第13章 vray材质

13.1 vray材质类型

13.1.1 vraymtl材质

13.1.2 vr材质包裹器

13.1.3 vr发光材质

13.2 vray贴图类型

13.2.1 vr贴图

13.2.2 vrayhdri贴图

13.2.3 vray边纹理

13.3 瓷器材质的设置

13.4 玻璃材质的设置

13.5 布料材质的设置

13.6 大理石材质的设置

13.7 皮革材质的设置

13.8 木纹材质的设置

13.9 金属材质的设置

13.10 墙面材质的设置

13.11 背景材质的设置

13.12 小结

第14章 vray渲染器的设置

14.1 vray渲染设置面板

14.1.1 帧缓存

<<效果图设计全书>>

- 14.1.2 全局开关
- 14.1.3 图像采样
- 14.1.4 环境
- 14.1.5 间接照明
- 14.1.6 发光贴图
- 14.1.7 灯光缓存
- 14.1.8 系统
- 14.1.9 帧缓存渲染窗口
- 14.2 控制场景曝光
- 14.3 控制场景溢色
- 14.4 设置渲染场景
 - 14.4.1 测试渲染
 - 14.4.2 存储光子贴图
 - 14.4.3 渲染最终效果
- 14.5 覆盖材质测试场景
- 14.6 颜色通道贴图
- 14.7 小结
- 第15章 有关photoshop中的后期处理
 - 15.1 效果图后期的重要性
 - 15.2 后期处理效果图中的色彩搭配
 - 15.3 与图像相关的概念
 - 15.3.1 图像类型
 - 15.3.2 图像分辨率
 - 15.3.3 常用的图像文件格式
 - 15.4 像素尺寸
 - 15.5 小结
- 第16章 photoshop中处理图像的工具和命令
 - 16.1 配景素材的选择
 - 16.2 配景素材的移动
 - 16.3 配景素材的变形
 - 16.4 图像编辑工具在效果图后期处理中的运用
 - 16.5 抠取图像素材
 - 16.6 渐变工具在后期处理中的应用
 - 16.7 图像色彩调整命令
 - 16.7.1 色阶命令
 - 16.7.2 亮度对比度命令
 - 16.7.3 色彩平衡命令
 - 16.7.4 曲线命令
 - 16.7.5 色相饱和度命令
 - 16.8 小结
- 第17章 补救缺憾的效果图
 - 17.1 对光照效果的补救
 - 17.1.1 修改灯光的照射强度
 - 17.1.2 修改建筑色彩
 - 17.2 如何调整错误的材质
 - 17.3 修补错误建模
 - 17.3.1 拖移复制法

<<效果图设计全书>>

17.3.2 工具修补法

17.4 调整不均衡构图

17.4.1 工具裁切法

17.4.2 添加素材法

17.5 调整画布的大小

17.6 小结

第18章 用photoshop制作各种常用纹理

18.1 对效果图光照效果的补救

18.2 金属质感贴图的制作

18.2.1 黄金质感贴图的制作

18.2.2 拉丝不锈钢质感的制作

18.2.3 液态金属质感贴图的制作

18.3 木纹质感贴图的制作

18.4 布纹质感贴图的制作

18.5 墙体质感贴图制作

18.5.1 玻璃砖墙质感贴图的制作

18.5.2 砖块墙壁质感贴图的制作

18.6 石材质感贴图制作

18.6.1 岩石质感贴图的制作

18.6.2 砂岩质感贴图的制作

18.6.3 大理石质感贴图的制作

18.7 草地质感贴图制作

18.8 小结

第19章 后期处理图像实战操作

19.1 配景素材的使用及处理方法

19.1.1 环境背景效果的处理

19.1.2 配景倒影效果的处理

19.1.3 配景投影效果的处理

19.1.4 配景的色彩与环境的协调问题

19.2 室内常用光效的制作

19.2.1 灯光光斑

19.2.2 台灯光效

19.2.3 暗藏灯光晕

19.3 室外常用光效的制作

19.3.1 制作城市之光光柱效果图

19.3.2 制作夜晚汽车流光效果

19.4 小结

第20章 清新的小卧室

20.1 卧室的概述

20.2 设置场景材质

20.2.1 木材质

20.2.2 布料材质

20.2.3 金属材质

20.2.4 塑料、瓷器材质

20.2.5 其他材质

20.3 设置草图渲染

20.4 创建灯光

<<效果图设计全书>>

20.5 最终渲染设置

20.6 后期处理

20.6.1 调亮卧室

20.6.2 存储场景和效果

第21章 温馨的客厅

21.1 客厅的概述

21.2 设置场景材质

21.2.1 木材质

21.2.2 布料材质

21.2.3 金属材质

21.2.4 铝塑、瓷器和塑料材质

21.2.5 其他材质

21.3 设置草图渲染

21.4 创建灯光

21.5 最终渲染设置

21.6 后期处理

21.6.1 调亮卧室

21.6.2 存储场景和效果

第22章 明亮的会议室

22.1 会议室的概述

22.2 设置场景材质

22.2.1 金属材质

22.2.2 木纹材质

22.2.3 大理石和瓷器材质

22.2.4 铝塑和塑料材质

22.2.5 发光材质

22.2.6 布料材质

22.2.7 其他材质

22.3 设置草图渲染

22.4 创建灯光

22.5 最终渲染设置

22.6 后期处理

22.6.1 调亮会议室

22.6.2 存储场景和效果

第23章 餐厅的门厅

23.1 餐厅门厅的概述

23.2 设置场景材质

23.2.1 金属材质

23.2.2 木纹材质

23.2.3 石材、铝塑材质

23.2.4 布料

23.2.5 玻璃材质

23.2.6 发光材质

23.2.7 其他材质

23.3 设置草图渲染

23.4 创建灯光

23.5 最终渲染设置

<<效果图设计全书>>

23.6 后期处理

23.6.1 调亮图像

23.6.2 制作光晕

23.6.3 存储场景和效果

第24章 外景日景

24.1 外景日景的概述

24.2 设置场景材质

24.2.1 石材材质

24.2.2 铝塑材质

24.2.3 金属材质

24.2.4 玻璃材质

24.2.5 其他材质

24.3 设置草图渲染

24.4 创建灯光

24.5 最终渲染设置

24.6 后期处理

24.6.1 调整建筑整体效果

24.6.2 添加背景图像素材

24.6.3 添加建筑前植物素材

24.6.4 添加人物素材

24.6.5 制作建筑玻璃反射的效果

24.6.6 设置效果图的特殊效果

<<效果图设计全书>>

章节摘录

版权页：插图：生成贴图坐标：启用此选项可应用贴图坐标。

默认设置为禁用状态。

真实世界贴图大小：控制应用于该对象的纹理贴图材质所使用的缩放方法。

视口：选择该选项为该图形指定径向或矩形参数，当启用“在视口中启用”时，它将显示在视口中。

只有启用“使用视口设置”时，此选项才可用。

渲染：选择启用该选项为该图形指定径向或矩形参数，当启用“在视口中启用”时，渲染或查看后它将显示在视口中。

径向：当3D对象具有环形横截面时，显示样条线。

厚度：指定横截面直径。

边：在视口或渲染器中为样条线网格设置边数。

角度：调整视口或渲染器中横截面的旋转位置。

矩形：当3D对象具有矩形横截面时，显示样条线。

长度：指定沿本地Y轴横截面的大小。

宽度：指定沿本地x轴横截面的大小。

纵横比：设置矩形横截面的纵横比。

启用锁定之后，将宽度锁定为宽度与长度之比为恒定比率的深度。

自动平滑：启用该选项后，使用“阈值”设置指定的平滑角度自动平滑样条线。

自动平滑基于样条线分段之间的角度设置平滑。

如果它们之间的角度小于阈值角度，则可以将任何两个相接的分段放到相同的平滑组中。

阈值：以度数为单位指定阈值角度。

步数：使用“步数”字段可以设置程序在每个顶点之间使用划分的数量，即步长。

带有急剧曲线的样条线需要许多步数才能显得平滑，而平缓曲线则需要较少的步数。

范围为0~100。

优化：启用该选项后，可以从样条线的直线线段中删除不需要的步数。

默认设置为启用。

自适应：启用该选项后，可以自动设置每个样条线的步长数，以生成平滑曲线。

直线线段始终接收0步长。

禁用时，允许使用“优化”和“步数”进行手动插补控制。

默认设置为禁用状态。

<<效果图设计全书>>

编辑推荐

《效果图设计全书:AutoCAD+3ds Max+VRay+Photoshop》结构清晰、语言简洁、实例精彩，既可作为效果图设计与制作人员的参考手册，也可作为高等院校相关专业的教材，以及专业培训用书。

<<效果图设计全书>>

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>