

<<中国高校“十二五”环境艺术>>

图书基本信息

书名：<<中国高校“十二五”环境艺术精品课程规划教材>>

13位ISBN编号：9787515310220

10位ISBN编号：7515310227

出版时间：2012-10

出版时间：中国青年出版社

作者：陈国俊

页数：208

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>

<<中国高校“十二五”环境艺术>>

内容概要

本书从AutoCAD、3ds Max+VRay与Photoshop后期制作的基本操作要领入手，将三类软件的操作技能与建筑动画+镜头画面解析紧密结合，以室内和建筑效果制作为主线，全方位地从基本技术与应用的角度讲述关键步骤和重点知识，如下内容是按照循序渐进的学习顺序对综合软件运用进行划分，让读者充分熟悉软件综合运用重点知识。

书籍目录

第一篇 AutoCAD快速表现技法

第一章 AutoCAD的概述

1.1 CAD的操作习惯设置

1.1.1 常用操作习惯设置

1.1.2 绘图区的设置方法

1.1.3 标注的设置的方法

1.2 CAD常用绘图尺寸

1.3 CAD常用绘图命令

1.4 CAD常用绘图工具使用方法

1.5 CAD修改常用命令

第二章 CAD绘制室内设计方案

2.1 CAD绘制平面户型图

2.1.1 矩形的绘制方法

2.1.2 窗户的画法

2.1.3 换线型的方法如下

2.1.4 飘窗的绘制方法

2.1.5 绘制八角窗

2.1.6 八角窗的绘制方法

2.1.7 绘制门

2.1.8 门的绘制方法

2.1.9 弧形阳台绘制

2.1.10 弧形阳台的绘制方法

2.2 绘制平面布置图

2.3 CAD绘制立面图

2.3.1 绘制电视背景墙

2.3.2 绘制主卧背景立面图

2.4 CAD绘制室内面积图

2.5 CAD绘制地面铺设图

2.6 CAD绘制天花布局图

2.7 CAD绘制开关控制图

2.8 CAD绘制插座布局图

第二篇 3dmax室内设计速成技法

第三章 室内建模常用命令和技巧

3.1 3dmax基础命令的讲解

3.2 line建模的常用命令

3.2.1 三维立体logo绘制

3.2.2 简约椅子制作

3.2.3 红酒杯的制作

3.3 3dmax poly建模常用命令

3.3.1 创建咖啡杯和碟子模型

3.3.2 创建门和窗户

3.3.3 创建窗户

3.4 3dmax室内场景制作

3.4.1 CAD导入3dmax创建模型

3.4.2 创建沙发背景墙

3.4.3 合并模型和整理场景

第四章 V-Ray渲染器及材质设置

4.1 渲染器的简介

4.2 指定V-Ray渲染器

4.3 渲染器常用设置讲解

4.3.1 Global switches(全局转换)

4.3.2 Image sampler [Antialiasing](图像采样器)[抗锯齿]

4.3.3 Indirect illumination[GI](间接光照)[全局光照]

4.3.4 GI渲染引擎设置

4.4 测试渲染参数的设置

4.5 最终渲染参数的设置

4.5.1 设置最终出图参数

4.5.2 如何同时渲染效果图与通道图

4.6 指定V-Ray材质

4.7 V-Ray材质常用的属性和功能

4.8 常用材质的保存和调用

4.9 V-Ray室内常用材质

4.9.1 平板玻璃材质

4.9.2 磨砂玻璃材质

4.9.3 有色玻璃材质(以绿色玻璃为例)

4.9.4 亚光木地板材质

4.9.5 凹凸纹理木材材质

4.9.6 陶瓷材质

4.9.7 瓷砖材质

4.9.8 文化石材质

4.9.9 大理石材材质

4.9.10 黄金材质

4.9.11 不锈钢材质

4.9.12 磨砂金属材质

4.9.13 铝合金材质

4.9.14 拉丝金属

4.9.15 皮纹材质

4.9.16 红酒材质

第五章 常用灯光类型和运用技巧

5.1 常用灯光类型讲解

5.1.1 光度学灯光面板

5.1.2 标准灯光面板

5.1.3 V-Ray灯光面板

5.2 灯光运用技巧

5.2.1 目标平行光模拟太阳光

5.2.2 射灯和台灯的模拟

5.2.3 灯带的制作

第六章 3ds Max室内设计高级案例

6.1 创建摄像机和检查模型

6.1.1 创建摄像机

6.1.2 检查模型是否漏光

6.2 材质的设定

<<中国高校“十二五”环境艺术>>

- 6.2.1 地面材质
- 6.2.2 白墙材质
- 6.2.3 电视背景墙材质
- 6.2.4 墙纸材质
- 6.2.5 不锈钢材质
- 6.2.6 纱帘材质
- 6.2.7 木纹材质
- 6.2.8 水晶灯材质
- 6.3 测试渲染参数设置
- 6.4 灯光的设置
- 6.5 参数和输出通道的设置
- 6.6 photoshop后期处理
- 第三篇 3dsmax 建筑表现速成技法
- 第七章 创建建筑模型
- 7.1 根据CAD创建公共建筑模型
- 7.1.1 一层模型的制作
- 7.1.2 二层的制作
- 7.1.3 顶层的制作
- 7.2 根据图片创建别墅模型
- 7.2.1 别墅墙体的制作
- 7.2.2 装饰结构的制作
- 7.2.3 栏杆的制作
- 7.2.4 屋顶的制作
- 7.2.5 车库门的制作
- 7.2.6 整体模型的细化
- 第八章 公共建筑一日景表现
- 8.1 创建摄像机
- 8.2 建筑材质的设定
- 8.2.1 建筑外墙材质
- 8.2.2 墙砖材质
- 8.2.3 玻璃材质
- 8.2.4 窗框材质
- 8.2.5 百叶窗材质
- 8.2.6 铺地材质
- 8.2.7 草地材质
- 8.3 灯光的设置
- 8.3.1 创建主光源
- 8.3.2 创建辅助光
- 8.3.3 创建球天
- 8.4 设置最终渲染参数
- 8.4.1 最终渲染参数设置
- 8.4.2 灯光和材质的细化
- 8.5 Photoshop 后期处理
- 8.5.1 远景的处理
- 8.5.2 中景和近景的处理
- 8.5.3 画面整体调整
- 第九章 别墅表现

- 9.1 检查模型文件
- 9.2 创建摄像机
- 9.3 材质的设定
 - 9.3.1 黄色外墙材质
 - 9.3.2 文化石外墙材质
 - 9.3.3 木纹栏杆材质
 - 9.3.4 玻璃的材质
 - 9.3.5 瓦材质
 - 9.3.6 草地材质
 - 9.3.7 铺地材质
 - 9.3.8 黑铁材质
- 9.4 创建天空
 - 9.4.1 天空的材质
- 9.5 灯光的设置
- 9.6 设置最终渲染参数
- 第四篇 3dsmax 建筑动画速成技法
- 第十章 建筑动画脚本的写作和场景管理
 - 10.1 建筑动画常见脚本的写作
 - 10.2 建筑动画场景的管理
 - 10.2.1 检查模型文件
 - 10.2.2 模型场景的细化
 - 10.2.3 V-Ray代理物体的运用
- 第十一章 建筑动画分镜头制作
 - 11.1 住宅日景表现
 - 11.1.1 摄像机动画的创建
 - 11.1.2 灯光的创建和渲染的设置
 - 11.1.3 主体建筑材质的调节
 - 11.2 商业夜景表现
 - 11.2.1 创建摄像机动画
 - 11.2.2 配楼的摆放
 - 11.2.3 灯光和天空创建, 渲染器的调节
 - 11.2.4 设置建筑材质
 - 11.3 雪景镜头表现
 - 11.3.1 创建摄像机动画
 - 11.3.2 材质
 - 11.3.3 模型树与Forest的种植
 - 11.3.4 粒子雪的做法
 - 11.4 特写镜头表现
 - 11.4.1 整理场景
 - 11.4.2 摄像机动画的创建
 - 11.4.3 材质、灯光的创建和渲染设置
 - 11.4.4 主体建筑材质的调节
- 第十二章 建筑动画的渲染、输出和后期合成
 - 12.1 光子文件的保存和调用
 - 12.2 分层渲染的设置
 - 12.3 输出TGA序列文件
 - 12.4 分镜的色彩校正

12.5 序列文件的导入

12.6 分镜的输出

编辑推荐

陈国俊主编的这本《AUTOCAD+3ds Max工程制图室内外表现及建筑动画完全教程》详细解析了AutoCAD与3ds Max+VRay的组合运用，融合了效果图后期处理和建筑动画制作的核心技术与经典案例，打造以综合技法详解为主的教程第一品牌。

书中包括6大应用领域、4类知识主题、16套练习跟踪、5个高级案例、150种素材文件，除此之外，还附赠全书部分案例原始素材文件和最终效果文件，方便读者检验自身学习效果。

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>