

## <<室内效果图设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<室内效果图设计与制作>>

13位ISBN编号：9787566801586

10位ISBN编号：7566801589

出版时间：2012-2

出版时间：暨南大学出版社

作者：刘小衍，邓任飞 编著

页数：91

字数：149000

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>

## <<室内效果图设计与制作>>

### 内容概要

《室内效果图设计与制作》内容分别讲述了SketchUp草图大师快捷精准建模、3dsMax材质、灯光技术、VRay高级渲染艺术三大部分。

配书光盘内容包括：实例的场景文件、SketchUp多媒体视频教学、3dsMax、VRay多媒体视频教学、材质、HDR光照贴图、光域网文件。

## <<室内效果图设计与制作>>

### 书籍目录

前言

第一部分 SketchUp建模

第1章 操作界面与绘图环境设置

1.1 认识界面, 设置面板

1.1.1 认识、设置操作界面

1.1.2 绘图环境设置

1.2 视图的操作

1.2.1 使用『视口工具条』切换视图(或设置快捷键)

1.2.2 视图操控

1.3 显示模式及风格

1.3.1 六种显示模式

1.3.2 边线样式的设置

1.3.3 风格设置

1.4 对象的选择

1.4.1 坐标系

1.4.2 对象的选择

1.5 实例训练--简单房子

第2章 基本绘图

2.1 绘制二维图形

2.1.1 画线与捕捉

2.1.2 画弧线

2.1.3 绘制矩形

2.1.4 绘制圆形、多边形

2.2 橡皮和隐藏

2.2.1 橡皮工具

2.2.2 隐藏

2.3 物体变换

2.3.1 对象的信息

2.3.2 移动复制对象

2.3.3 偏移复制对象

2.3.4 旋转复制对象

2.3.5 缩放对象

2.4 辅助定位工具

2.4.1 辅助线

2.4.2 量角器

2.4.3 标注

2.5 基本建模

2.5.1 SketchUp建模以“面”为核心

2.5.2 推拉工具

2.5.3 实例训练-KTV场景

第3章 高级建模技巧

3.1 群组 and 组件

3.1.1 群组与炸开

3.1.2 组件

3.1.3 群组和组件的区别

## <<室内效果图设计与制作>>

3.2 路径跟随 (放样)

3.3 交错 (布尔运算)

3.4 实例训练--套房

第4章 材质与贴图

4.1 使用材质浏览器创建和赋予材质

4.1.1 选择和赋予材质

4.1.2 创建新材质

4.2 编辑材质

4.2.1 操作方法

4.2.2 准确调整材质的坐标大小

4.2.3 弧形面材质贴图坐标的创建

4.2.4 实例训练--客厅材质

第二部分 3dsMax+VRay渲染器

第5章 3dsMax的工作环境

5.1 界面详解

5.1.1 界面布局

5.1.2 定制屏幕

5.1.3 认识默认视图布局

5.2 操控视图

5.2.1 视图控制和切换

5.2.2 视图的显示方式

5.2.3 显示加速

5.2.4 制定个性界面

第6章 3dsMax的基本操作

6.1 3dsMax的基本操作

6.1.1 物体的选择

6.1.2 物体的变换

6.1.3 对象的复制

.....

第7章 建模

第8章 摄影机

第9章 渲染技术

第10章 光照系统

第11章 材质

第12章 综合练习

## &lt;&lt;室内效果图设计与制作&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：5.1.1 界面布局 3ds Max默认的工作界面由标题栏、菜单栏、主工具栏、视图区、命令面板、动画控制区、视图控制区组成，主工具栏、视图区、命令面板可以自定义其位置。

5.1.2 定制屏幕 如果主工具栏、命令面板不见了可进行以下操作：（1）菜单-自定义-显示UI。

（2）菜单-自定义-还原为启动布局。

（3）菜单-自定义-加载自定义UI—defaultUI。

5.1.3 认识默认视图布局 以顶视图为参考，左视图就是从顶视图的正左边观察，右视图就是从顶视图的正右边观察，前视图就是从顶视图的正下方观察，后视图就是从顶视图的正上方观察对象。

正交视图包括顶视图、前视图、左视图，对象前后不会发生透视变形，因此在标准视图中变换（移动、旋转、缩放或创建等）对象是最方便和最准确的，我们往往只在标准视图中操作对象，而透视视图只是用来给我们观察对象的。

5.2 操控视图 5.2.1 视图控制和切换 缩放视图：滚动鼠标中键。

微调视图大小：Alt+Ctrl+按下鼠标中键并移动。

平移视图：按下鼠标中键并移动。

旋转视图：Alt+按下鼠标中键并移动。

多视图和单一视图之间的切换：Alt+W或按下视图操控面板的最大化视口切换按钮。

视图切换快捷键：T顶视图、F前视图、L左视图、P透视图、C摄影机。

5.2.2 视图的显示方式 线框模式：以结构线方式显示对象，结构线的颜色和物体的默认颜色相同，显示速度最快，快捷键是F3。

平滑高光模式：以立体方式显示对象，具有高光效果，视觉效果最好，快捷键是F3。

平滑高光模式+边面模式：在平滑高光模式基础上，再显示出物体的结构线，主要方便观察对象的结构和选择对象，显示速度最慢，其快捷键是在平滑高光模式下按F4。

5.2.3 显不加远 降级显示即操控场景时暂时使用线框模式显示场景对象，在场景面数很多、显示很缓慢时，我们往往会开启降级显示，快捷键是O。

5.2.4 制定个性界面（1）扩大视图区域：右键单击reactor工具栏，去掉reactor前面的小钩；右键单击帧编号显示区，去掉在配置的显示帧编号前面的小钩。

（2）打开自定义—首选项设置对话框：常规展卷栏—场景选择中勾选“按方向自动切换窗口”，去掉“使用大工具栏按钮”前面的小钩；文件展卷栏—更改“自动备份间隔”时间为10~20分钟，自动备份的文件保存在3ds Max的安装目录的autoback文件夹内。

## <<室内效果图设计与制作>>

### 编辑推荐

《室内效果图设计与制作:3ds Max V-Ray Sketchup》的特点：学习软件要集中时间和精力；要理解概念，不要只顾记步骤；勤做笔记，当天学习的内容回去要复习，这样才能熟能生巧。

<<室内效果图设计与制作>>

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>