

## <<电脑建筑效果图制作入门>>

### 图书基本信息

书名：<<电脑建筑效果图制作入门>>

13位ISBN编号：9787801597847

10位ISBN编号：7801597842

出版时间：2005-4

出版时间：中国建材工业出版社

作者：柳一心

页数：203

字数：339000

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>

## <<电脑建筑效果图制作入门>>

### 内容概要

电脑建筑效果图是一种计算机可视化技术。

可视化技术其实并非新鲜东西，我们在进行设计构思的时候，常常借助手绘草图、模型等来表现一种概念、想法或设计，从而使我们看到并未建成的建筑的视觉效果。

我们通过可视化不断完善我们的设计作品。

但传统的可视化手段有着很多的局限性。

它带有太多人为因素，不能再现真实效果。

计算机可视化技术给我们带来了革命性的可视化工具。

利用它可制作出照片般的渲染效果；利用建筑动画，可使我们能动态地观察到将来建成的建筑；利用计算机可视化技术，我们就可更多地进行方案比较和多角度考察；利用计算机可视化技术，建筑师才能更准确、更方便地将设计意图传达给客户认可。

毫无疑问，建筑师掌握这一技术，对提高我们的建筑设计水平将大有益处。

本书系统地介绍了制作建筑电脑效果图通常用到的AutoCAD三维建模，3DS MAX建模、材质、渲染及Photoshop图像处理三方面的内容。

本书从图形图像的基本概念到具体技术应用，完全围绕建筑电脑效果图的制作来讲述，而非单讲某个软件的使用，使初学者极易上手。

本书适合制作建筑电脑效果图的初学者使用，可作建筑学、城市规划、装饰装璜设计等专业大中专学生的教材或参考书。

## <<电脑建筑效果图制作入门>>

### 书籍目录

第一章 电脑建筑效果图制作基本知识 1.1 怎样阅读本书 1.2 制作电脑建筑效果图的步骤 一、建模 二、赋材质 三、设置光源 四、渲染 五、图象处理 1.3 如何选择软硬件设备 一、计算机的选择 二、软件的选择 三、外设的选择 1.4 计算机图象的基本概念 一、数字图象 二、分辨率 三、图象文件格式第二章 3DSTUDIOMAX的使用 2.1 3DSTUDIOMAX的用户界面 一、下拉菜单 二、工具按钮 三、命令面板 四、视图控制 2.2 从建立一个简单房间开始 一、建模 二、摆放摄像机 三、设定光源 2.3 目标选择 一、目标选择的方式 二、将物体分组 2.4 变换与修改 一、物体的变换 二、修改功能堆栈 2.5 EDITMESH修改功能与次物体的选择 一、EditMesh修改器的修改功能 二、物体节点的修改 三、给物体表面赋材质 四、VolumeSelect修改器 五、EditableMesh修改器 2.6 材质的指定 一、3DSMAX的材质编辑器 二、材质库的管理与操作 三、3DSMAX的贴图技术 2.7 高级建模技术 一、二维建模技术 二、旋转体建模 三、放样建模技术 四、布尔运算建模技术 2.8 常用处理技巧 一、水中倒影 二、光柱第三章 PHOTOSHOP的使用 3.1 PHOTOSHOP的用户界面 一、Photoshop的下拉菜单 二、Photoshop的工具箱 三、Photoshop的控制面板组 3.2 基本操作训练 一、色彩模式 二、从画一个简单图标开始 三、使用路径 四、认识通道 五、图层的应用 3.3 实例应用 一、阴影 二、水中倒影 三、添加背景 四、色调的调整第四章 AutoCAD的使用第五章 电脑建筑效果图制作实例讲解第六章 怎样成为专家

## &lt;&lt;电脑建筑效果图制作入门&gt;&gt;

## 章节摘录

1. Undo撤消 其功能是撤消最后一步操作指令。

它有一个快捷键Ctrl+z。

2. Redo重做 其功能是重做最后一步被撤消的操作指令。

它有一个快捷键Ctrl+A。

3. Hold暂时保存 其功能是将目前的场景保存到一个缓冲区中, 以便以后取出。

该菜单与下面的Fetch菜单配合使用, 实际上与Undo菜单的功能类似。

因Undo可撤消的步数有限, 当预计很多步操作后, 可能要回到当前状态, 就将当前场景暂时保存起来。

4. Fetch取出 其功能是将暂存的场景重新装入。

暂存的场景是由Hold命令存入缓冲区中的。

5. Delete删除 其功能是将当前场景中所选定的对象删除。

6. Clone复制 其功能是为场景中选定的对象创建一个拷贝(Copy)、实例(Instance)和引用(Reference)。

7. Select All全选 其功能是将场景中的所有对象全部选取。

8. Select None全不选 其功能是撤消已经选取的全部对象。

9. Select Invert反选 在场景中选取了若干对象后, 如果要选择除被选对象以外的其他对象, 可以使用这个命令。

10. Select by根据.....选择 在这个命令下有两个子选项, 分别是Select by colour和Select by Name, 即根据对象的颜色属性和名字来选择。

11. Region区域 以鼠标拉出的任意方形区域来进行选择。

它有两个选项, 即Window(窗口)和Crossing(交叉)。

如果选择了Window, 则用鼠标拉出一个方形区域, 物体全部处在这个区域之中的才能被选上。

如果选择了crossing, 则用鼠标拉出一个方形区域, 物体全部及局部在这个区域的都能选上, 而不一定要求物体全部处在这个区域中。

12. Named Selection Sets编辑已命名的选择集 其功能是编辑被选择对象的名字。

13. Object Properties属性 其功能是可以让你观察并可以修改被选对象的属性。

(三)Tools工具菜单工具菜单各指令的功能是对各种对象的形状进行修改, 它还包括了. Material Editor(材质第12页) (十)Graph Editors图形编辑菜单 Graph . Editor.

菜单为访问3D场景动画(时间)参数提供了一个途径。

使用该菜单中的指令打开的轨迹视图(Track View)是一个对话框, 轨迹视图提供的主要功能如下:

(1)在场景的分级列表中显示并可以选择对象和材质; (2)显示并可以选择所有的动画轨迹;  
(3)显示并可编辑动画的关键帧; (4)编辑关键帧数据; (5)显示并编辑时间区域; (6)通过功能曲线编辑时间值; (7)赋值并附加变换控制器; (8)赋值并显示声音wav文件。

Graph Editors菜单各项指令的功能如下: (1)Track view-Curve Editor. 轨迹视图一曲线编辑器  
编辑动画中的物体运动功能曲线。

(2)Track View . Dope Sheet轨迹视图. 关键帧列表 轨迹编辑与关键帧的管理。

(3)New track View新建轨迹视图 其功能是建立一个新的轨迹视图。

选择这项指令时, 将不管轨迹视图存储缓冲区中有多少个已经存储轨迹视图, 再建立一个新的未命名的轨迹视图。

当然, 如果轨迹视图存储缓冲中根本没有存储的轨迹视图, 也可以选择这个命令建立一个未命名的新轨迹视图。

(4)Delete Track view删除轨迹视图其功能是删除所选的轨迹视图。

选择这项命令时, 将会显示一个对话框, 将你存储的所有轨迹视图列表, 你可以通过鼠标选择要删除的轨迹视图, 进行删除操作。

第17页



## <<电脑建筑效果图制作入门>>

### 编辑推荐

电脑建筑效果图是一种计算机可视化技术，它为带来了革命性的可视化工具。利用计算机可视化技术我们可以制作出照片般的渲染效果，更可以将多方案比较和多角度考察。本书分电脑建筑效果图制作基本知识、3D Studio MAX的使用、Photoshop的使用、Auto CAD使用、电脑建筑效果图制作实例讲解及怎么样成为专家6个章详细介绍了几种电脑效果图制作软件的使用。

<<电脑建筑效果图制作入门>>

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>