

<<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

图书基本信息

书名：<<深度3ds Max/Vray建筑效果图项目全流程揭秘>>

13位ISBN编号：9787030291417

10位ISBN编号：7030291417

出版时间：2010-12

出版时间：科学出版社

作者：孙启善，王玉梅 编著

页数：328

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>

## <<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

### 前言

如何用电脑快速的制作出高品质的商业效果图，是许多业界人士都在研究的事情。

在如今这个“时间就是金钱，效率就是生命”的世界，提高电脑效果图的制作效率就显得尤为重要。但是如何快速制作一幅高品质的电脑效果图，许多设计人员还不得要领，甚至一些人还有“慢工出细活”的糊涂观念。

由于制图速度不够快而失去商机，或者由于不能满足客户的时间要求而失掉客户的例子数不胜数。面对着竞争激烈的市场环境，设计人员已深深体会到，除了要保持较高的设计水平外，还要能够快速制作出高品质的电脑室内外建筑装潢效果图。

实际上，想要做好任何事情的方法一样，快速制作高品质效果图也需要掌握一些独特的制作技巧和诀窍，要用一些特殊方法才可以实现。

笔者经过多年教学和实际工作的实战，总结出一套成熟的快速制作和处理效果图的方法，归纳起来有两条：一是要有常用的各类建筑构建模型库、材质库、灯光库，在效果图制作中大量采用“调用”的方法，以减少效果图制作的工作量；二是采用“公式化、程序化”的方式，合理设置渲染参数及次数，以大大加快制作速度。

本书是在认真听取广大读者建议和要求的的基础上，并结合当前建筑设计院及效果图公司的思路，精心策划并编写的。

从策划之初，就确立了先理论后实践，从易到难的顺序来安排整体的写作框架，这样，即便是最初级的读者在接触到本书也可以逐步掌握，从而达到灵活应用的目的。

本书特色与其它同类书籍相比，本书有以下显著特点：配有视频教学光盘，帮助读者快速学习。

本书的光盘中，将书中的大型实例操作都制作成了视频教学录像，读者只需按照光盘中的讲解进行操作，就可以创作出高品质的效果图。

## <<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

### 内容概要

书是一本关于建筑效果图制作流程及表现方面的专著，主要介绍了运用3ds Max和VRay制作效果图的方法和技巧。

本书以建筑实例为先导，重点讲解了怎样以最专业的制作思路和表现手法来展示具体的设计方案，其内容几乎涵盖了3ds Max和VRay系统中可以用于效果图制作的全部命令与应用技巧。

全书共分为12章，第1章介绍了建筑效果图的制作基础；第2章主要讲解建筑效果图构建的制作；第3章讲述了建筑效果图的真实渲染；第4章讲述了建筑效果图材料的表现，包括材质库的使用、灯光文件的合并、草图和成图的参数设置与使用；第5章讲述了建筑效果图灯光的表现；第6章讲述了建筑效果图的制作思路；第7章至第12章为综合案例讲解，按照制作效果图的流程顺序来介绍案例的制作方法，选择了住宅效果、商务会所夜景效果、欧式办公楼效果、酒店夜景效果、高层建筑效果以及鸟瞰图效果这6种不同风格的空间进行讲解和分析。

本书的配套光盘中主要包含了案例教程部分的视频文件，案例场景文件、贴图、效果图，书中大型实例的最终效果及其他作品效果文件，供读者学习和参考。

本书针对性强，结构清晰、语言简洁、案例精彩，既可作为设计人员的参考手册，也可以供各类电脑设计培训班作为学习教材。

<<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

书籍目录

第1章 建筑效果图制作基础 1.1 电脑建筑效果图的概述 1.2 电脑建筑效果图的构成要素 1.3 制作建筑效果图的要领 1.3.1 熟悉操作软件 1.3.2 快速看懂建筑图纸 1.3.3 整理好作图所需要的资料 1.4 建筑图纸中常用图例和符号的认识 1.5 认识建筑CAD图纸 1.5.1 建筑平面图 1.5.2 建筑立面图 1.5.3 建筑剖面图 1.6 制作建筑效果图需要掌握的软件 1.6.1 AutoCAD 1.6.2 3ds Max 1.6.3 Photoshop 1.7 建筑效果图的制作流程 1.7.1 分析图纸 1.7.2 整理图纸 1.7.3 导入图纸 1.7.4 建立模型 1.7.5 材质的调整 1.7.6 摄影机和灯光的设置 1.7.7 后期处理 1.8 小结第2章 建筑效果图构件的制作——建模第3章 建筑效果图真实渲染——VRay第4章 建筑效果图材料的表现——材质第5章 建筑效果图的表现——灯光第6章 建筑效果图的制作思路第7章 住宅效果图的制作第8章 商务会所夜景效果图的表现第9章 欧式办公楼效果图的表现第10章 酒店夜景效果图的表现第11章 高层建筑效果图的表现第12章 鸟瞰图的表现

## <<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

### 章节摘录

插图：速度感，所以常用深色的阴影加上白色的效果线及车身或车轮醒目的白色点缀来突出效果。同时还要注意角度的变化及行进感，所以一定要注意车子的比例和透视方向。

道路.地面表现：无论是何种材料的地面，近处地面要表现出路面的纹理，而中景、远景则不要过于强调路面的质感和对比度等。

一般是近处的地面色深，远处的地面因反光等原因会显得比较亮。

地面往往面积较大，为了使路面的变化丰富些，可以使建筑物和树木等投影投射到地面上，投到地面上的斜线或有特色的投影可以美化平淡无奇的地面形象。

增加规范化平直的街道的路面气氛。

除此之外，还可以利用建筑物和其他配景在地面上的倒影形成深浅对比的光影和缤纷相应的朦胧色彩，使平整无华的地面显得别有意味，但倒影的形象要单纯，色彩变化要少，明度不宜过高。

在用色彩表现路面的同时应辅以表现透视关系的横、竖平行线，与建筑物消失在同一灭点上可以增强画面的空间透视感，尤其适用于夜景黄昏表现图中的车线等。

天空表现：几乎在每张室外效果图上都可以看到天空，天空是透视图中表现时间和气候的主要因素。

晴朗的天空，使建筑物显露在强烈的日光之下，有闪烁夺目之感；朝雾晚霞使建筑物沐浴在彩云之下，深沉稳重。

除特殊的鸟瞰图外，天空常在建筑表现的画面中占较大的面积，故天空的配备应与建筑物起呼应作用。

天空着色的一般规律是：离人眼越近颜色越纯、明度越低；而离人眼越远的天空颜色越淡、明度越高，天空中通常都会有云，云的形状随着天气的变化而千姿百态。

有时云也做透视表现，使其与建筑物向同一个方向消失，使画面有很强烈的透视感，适当调节好云的明度关系可以突出和衬托建筑物。

屋顶及标志牌的表现：鸟瞰的屋顶及人视屋顶一般为求整体均衡，用色要与墙面一致，无论重色还是浅色都要用不同层次的光影进行表现。

屋面色彩明度要与建筑受光面、背光面和屋顶天光面合理区分。

广告招牌在商业性建筑表现中是非常常见的，夜景灯箱招牌类可以用醒目的色彩，浓色最容易表达衬底与文字商标两者之间的对比效果。

小面积的招牌，通常文字的用色为大面积的浓色，衬底采用浅色，以形成醒目的对比。

白天的招牌由于关闭了灯光。

没有夜景的招牌突出，所以在饱和度合对比度上要控制好。

不同招牌在近景合远景的不同地方，对比度合饱和度也是不同的。

## <<深度3ds Max/Vray建筑效果>>

### 编辑推荐

《深度3dsMax/Vray建筑效果图项目全流程揭秘》以建筑实例为先导，具体讲解建筑效果图制作流程及表现的方方面面4大建模核心技术、6个大型实例的综合演练，给您带来全新非凡的体验1张海量DVD，约45GB，内容包括300多分钟综合实例的教学视频、场景文件、贴图 and 效果图，及书中大型实例的最终效果和其他作品效果文件。

深度探求技术核心，跟进最新技术热点，提升专业实战技能，打造更高出版品质“深度”品牌给您绝对是不一样的知识。

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>