第一图书网, tushu007.com

<<现代建筑室内外装饰电脑效果实例演>>

图书基本信息

书名：<<现代建筑室内外装饰电脑效果实例演练>>

13位ISBN编号：9787115088604

10位ISBN编号：7115088608

出版时间：2000-10-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：李保卫

页数：780

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

第一图书网, tushu007.com

<<现代建筑室内外装饰电脑效果实例演>>

内容概要

本书以著名的现代建筑流水别墅为实例，详细讲述了如何利用AutoCAD 2000、3D Studio MAX R3、Lightscape R3.2、Photoshop5.5和Premiere 5.1这五大软件进行建模，室外、室内建筑表现以及动态演示其效果。

全书分为四大部分，第一部分主要介绍与电脑建筑画相关的概念；第二部分主要介绍如何利用AutoCAD 2000绘制平面图和进行室外建模，利用3D Studio MAX进行室内建模和环境建模；第三部分主要介绍综合利用3D Studio MAX的渲染工具进行室外渲染，利用Lightscape特殊的光能传递算法渲染室内场景；第四部分主要介绍如何利用Photoshop的图片编辑功能，对在前一部分得到的图片进行进一步的加工，让表现图更加生动、富于真实感和艺术感，以及如何利用Premiere的编辑功能编辑动画，并配以音乐，完成最终成品制作。

全书结构严谨，实例介绍详细，内容丰富，适用于对上述软件有一定了解的用户使用，对于广大电脑效果图创作者也有很高的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

<<现代建筑室内外装饰电脑效果实例演>>

书籍目录

第一部分 基础知识
第1章 电脑效果图的制作 3
1.1 电脑效果图简介 3
1.1.1 什么是电脑效果图 3
1.1.2 电脑效果图的风格 5
1.1.3 电脑效果图的特色与优点 8
1.1.4 电脑效果图与手绘图的区别与联系 10
1.2 电脑效果图的创作过程及常用软件 13
1.2.1 电脑效果图创作的一般过程 13
1.2.2 建模常用软件 15
1.2.3 渲染常用软件 17
1.2.4 图像处理及动画合成常用软件 18
1.3 电脑效果图制作所需的硬件 19
1.3.1 微机 19
1.3.2 打印机 20
1.3.3 扫描仪 20
第二部分 构造3D世界--AutoCAD与3D Studio MAX
第2章 进入计算机三维世界 25
2.1 计算机绘图 25
2.1.1 AutoCAD简史 26
2.2 3D概念 27
2.2.1 3D艺术状态（简史） 27
2.2.2 3D建模概念 28
2.3 3D建模软件简介 29
2.3.1 AutoCAD 2000 29
2.3.2 3D Studio MAX R3 32
2.4 首先应掌握的方法 37
第3章 AutoCAD 2000初步 39
3.1 总体介绍 39
3.2 用AutoCAD 2000绘图 40
3.2.1 使用缺省设置绘制一幅新图 40
3.2.2 使用样板绘制一幅新图 42
3.2.3 使用向导绘制一幅新图 44
3.2.4 打开一幅旧图 48
3.3 了解AutoCAD 2000的工作界面 49
3.3.1 主窗口组成 49
3.3.2 使用快捷菜单 51
3.3.3 使用工具栏 54
3.3.4 使用AutoCAD设计中心 59
3.4 AutoCAD 2000中的基本概念 69
3.5 AutoCAD 2000中的基本操作 70
3.5.1 使用命令 70
3.5.2 使用系统变量 73
3.5.3 创建新图形 73
3.5.4 打开图形 74

第一图书网, tushu007.com

3.5.5 保存图形 80
3.5.6 使用联机帮助 82
第4章 使用AutoCAD 2000绘制二维图形 85
4.1 关于流水别墅 85
4.2 绘制第一张图 87
4.3 图形的计划与布局 95
4.4 绘制首层平面 96
4.4.1 创建一个新文件 96
4.4.2 导入First floor. jpg背景图片 98
4.4.3 建立新层 106
4.4.4 绘制毛石墙 115
4.4.5 绘制矮墙 127
4.4.6 绘制楼梯 128
4.4.7 绘制家具 136
4.4.8 绘制门 136
4.4.9 绘制室外环境 152
4.4.10 绘制廊架 164
4.4.11 绘制水面 165
4.4.12 文本标注 167
4.4.13 尺寸标注 178
第5章 AutoCAD 2000的三维绘图功能 186
5.1 对模型的三维动态观察 186
5.1.1 设置视点 186
5.1.2 使用动态观测 192
5.2 三维坐标系的概念 203
5.2.1 控制UCS图标 203
5.2.2 UCS命令 204
5.3 三维建模 204
5.3.1 准备工作 205
5.3.2 Floor（楼板层） 214
5.3.3 Roof层 218
5.3.4 矮墙 219
5.3.5 Hiwall层 223
5.3.6 Stonecol（支撑构架部分） 228
5.3.7 廊架 231
5.3.8 Glass层（窗层） 231
5.3.9 Stairs层（楼梯层） 232
5.3.10 Metal 层（金属层） 238
5.3.11 Ditan层（地毯层） 242
5.3.12 Stone层（石头层） 244
第6章 3D Studio MAX R3初步 246
6.1 3D Studio MAX R3总体介绍 246
6.2 3D Studio MAX R3的操作界面 246
6.2.1 熟悉3D Studio MAX R3系统窗口界面 246
6.2.2 3D Studio MAX R3的界面结构 248
6.2.3 菜单 249
6.2.4 3D Studio MAX R3索引行、工具栏 277

第一图书网, tushu007.com

6.2.5 3D Studio MAX R3的命令面板 280
6.2.6 3D Studio MAX R3动画控制区 281
6.2.7 3D Studio MAX对象捕捉按钮区 282
6.2.8 状态行及"MAX Script"状态窗口 283
6.2.9 视图控制区 284
6.3 3D Studio MAX R3中的基本概念与操作 286
6.3.1 新建和打开文件 286
6.3.2 创建物体 287
6.3.3 利用网络、捕捉和命令面板精确建模 287
6.3.4 物体的选择方式 289
6.3.5 坐标系的运用和物体移动、旋转、缩放操作 291
6.3.6 物体的编辑方法 297
6.3.7 渲染初步 297
6.3.8 设定材质 298
6.3.9 建立相机 304
6.3.10 建立灯光 305
第7章 3D Studio MAX与建筑建模 308
7.1 基本造型技术 308
7.1.1 尺度和标准模数 308
7.1.2 屋顶 309
7.1.3 楼梯和台阶 315
7.1.4 室外设施 317
7.2 主要建筑材料的绘制 320
7.2.1 石材 320
7.2.2 玻璃 323
7.2.3 金属 326
7.2.4 木材 329
7.3 主要环境因素的绘制 331
7.3.1 天空和大气效果 331
7.3.2 人、车、树 334
7.3.3 其他的建筑物 334
7.4 外景绘制 335
7.4.1 反射天空的高层幕墙 335
7.4.2 鹅卵石铺地 337
7.4.3 碎石铺路 339
第三部分 让世界充满色彩和生机
--3D Studio MAX与Lightscape
第8章 3D Studio MAX中的材质与贴图 345
8.1 材质贴图的基本知识 345
8.1.1 材质的基本设定与使用 346
8.1.2 贴图的选择和使用 365
8.1.3 贴图材质类型简介 373
8.2 贴图坐标与贴图类型 382
8.2.1 贴图坐标 382
8.2.2 UVW坐标系统的使用 384
8.2.3 贴图类型 387
8.2.4 次物体贴图 395

第一图书网, tushu007.com

8.3 复合材质 397
8.3.1 复合材质简介 398
8.3.2 复合材质的使用 398
8.4 流水别墅的材质编辑 408
8.4.1 收集好各种材质的图片 408
8.4.2 把AutoCAD 2000建立的模型导入到 3D Studio MAX R3中 411
8.4.3 编辑材质 413
8.4.4 把材质赋予物体 426
第9章 摄像机、灯光的创建与环境设置 427
9.1 创建摄像机 427
9.2 创建灯光 435
9.2.1 Ambient（环境光） 435
9.2.2 Omni（泛光灯） 436
9.2.3 聚光灯 442
9.2.4 定向光 445
9.2.5 太阳光 445
9.3 环境的设定 448
9.3.1 背景 449
9.3.2 标准雾 452
9.3.3 层雾 457
9.3.4 体雾 460
9.3.5 体光 464
9.3.6 燃烧 473
第10章 动画技术 478
10.1 动画的基本概念 478
10.1.1 动画的定义 478
10.1.2 其他相关概念 478
10.1.3 计算机动画 479
10.2 动画的制作 481
10.2.1 熟悉Motion面板 481
10.2.2 设计一个简单的位移动画 482
10.2.3 将样条曲线转换成路径 485
10.2.4 将路径转换成样条曲线进行编辑 487
10.2.5 利用路径制作字体动画--滚动字幕 491
10.2.6 利用简单的位移动画制作特效 501
10.2.7 综合练习--地球大爆炸 507
10.2.8 利用路径制作相机动画 525
第11章 后期特效制作及渲染输出 529
11.1 渲染特效合成 529
11.2 辉光和镜头反射光斑 536
11.2.1 背景知识 536
11.2.2 辉光效果 536
11.2.3 反射光斑 564
11.2.4 焦点效果 568
11.3 渲染输出 572
11.3.1 渲染静态图像 572
11.3.2 渲染动画 579

第一图书网, tushu007.com

第12章 Lightscape初步 589
12.1 Lightscape总体介绍 589
12.2 Lightscape的工作界面 589
12.2.1 启动Lightscape 590
12.2.2 Lightscape的窗口界面结构 590
12.2.3 菜单栏 592
12.2.4 工具栏 593
12.2.5 图形窗口（Graphic Window） 601
12.2.6 四大列表 602
12.3 Lightscape技术基础 606
12.4 Lightscape的工作流程 611
12.5 Lightscape的基本操作 613
12.5.1 输入数据 613
12.5.2 准备数据 615
12.5.3 建立解决方案 628
12.5.4 细化解决方案 634
12.5.5 输出结果 639
第13章 Lightscape渲染及动画 644
13.1 导入3D Studio模型 644
13.1.1 启动Lightscape 644
13.1.2 导入3D Studio模型 645
13.2 选择视角 646
13.3 修改灯光参数 648
13.4 编辑各种材质 650
13.5 调整求解参数 652
13.6 求解光能传递 653
13.7 编辑动画 654
13.8 进行局部光影追踪 656
13.9 光照分析 657
13.10 渲染输出动画 658
第四部分 获得最终产品
第14章 Photoshop初步 663
14.1 用Photoshop画效果图 663
14.2 Photoshop中的技术要点 664
14.3 Photoshop的菜单 664
14.3.1 文件菜单 664
14.3.2 编辑菜单 665
14.3.3 图像菜单 665
14.3.4 图层菜单 667
14.3.5 选择菜单 668
14.3.6 滤镜特效菜单 669
14.3.7 观察菜单 669
14.3.8 视窗菜单 669
14.3.9 帮助菜单 670
14.4 Photoshop的工具箱及其相应的选项面板 670
14.4.1 选取工具 670
14.4.2 Photoshop的颜色工具 672

第一图书网, tushu007.com

14.4.3 Photoshop的绘图工具 674
14.4.4 Photoshop的编辑工具 677
14.4.5 Photoshop的路径工具 680
14.4.6 工具箱中的其他工具 680
14.5 Photoshop的各种工作面板 682
14.5.1 Photoshop的通道面板 682
14.5.2 Photoshop的图层面板 684
14.5.3 Photoshop的路径面板 685
14.5.4 Photoshop的其他面板简介 687
14.6 常用滤镜 688
14.7 Photoshop5.5的新功能 696
14.7.1 背景橡皮擦工具的使用 696
14.7.2 Extract工具的使用 699
第15章 图像在Photoshop中的处理 703
15.1 对渲染结果的修饰与颜色调整 703
15.2 植物、人物等配景的制作 704
15.3 色彩调整 710
15.3.1 Histogram阶调分布图 711
15.3.2 调整图像的亮度--Level（级别）工具的使用 712
15.3.3 Curve工具 713
15.4 阴影及倒影的制作 714
15.5 虚光柱、发光顶棚、光晕及星形光芒的制作 720
15.5.1 虚光柱的制作 720
15.5.2 发光顶棚的制作 722
15.5.3 光晕及星形光芒的制作 724
第16章 Premiere初步 728
16.1 Premiere总体介绍 728
16.2 视频简介 729
16.2.1 数字视频基础 729
16.2.2 常用图像文件格式 729
16.2.3 非线性编辑 731
16.3 Adobe Premiere的工作界面 731
16.3.1 启动Premiere5.1 731
16.3.2 Premiere的常用窗口 738
16.3.3 菜单栏 740
16.3.4 系统参数设置 746
16.4 Premiere 5.1的基本操作 749
16.4.1 准备素材 749
16.4.2 创建一个新项目 749
16.4.3 输入原始片段 750
16.4.4 对片段进行重命名 751
16.4.5 检查和剪辑组接片段 752
16.4.6 调整片段持续时间 755
16.4.7 使用转换 756
16.4.8 改变片段的播放速度 757
16.4.9 施加滤镜 758
16.4.10 施加运动 760

第一图书网, tushu007.com

16.4.11 同步配音 761
16.4.12 保存节目 762
16.4.13 预演节目 762
16.4.14 生成影片 763
第17章 应用Premiere进行视频合成 766
17.1 素材准备工作 766
17.2 编辑 768
17.3 加入切换 772
17.4 预演 773
17.5 加载音轨（Audio） 774
17.6 合成视频 779

第一图书网, tushu007.com

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