

<<3ds Max室外建筑设计艺术表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max室外建筑设计艺术表现>>

13位ISBN编号：9787302201441

10位ISBN编号：7302201447

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：宿晓辉，徐丽，吴海霞 编著

页数：267

字数：418000

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>

<<3ds Max室外建筑设计艺术表现>>

内容概要

本书是技术与艺术的完美结合，针对建筑效果图实际特点和实用角度，结合AutoCAD+3ds Max+VRay+Photoshop软件相互应用中的技巧，通过典型的建筑设计范例来讲解室外建筑效果图的制作过程。

并且，通过不同场景的材质设置技巧、不同的布光思路，读者可以全面提升渲染室外效果图的表现功底与水平。

本书共分8章。

第1章介绍建筑效果图基础知识；第2章介绍建筑环境构件的制作；第3章~第8章分别介绍住宅楼、办公楼、别墅、高层建筑、连排别墅效果图以及鸟瞰效果图制作流程及操作过程。

本书结构清晰、语言简洁、实例精彩，既可作为建筑设计爱好者或业内从业人员的学习参考手册，也可供各类电脑设计培训班作为教材。

本书配套光盘中提供实例素材文件及视频教学文件，可以使读者边学边练并快速掌握。

<<3ds Max室外建筑设计艺术表现>>

书籍目录

第1章 建筑效果图设计原则	1.1 建筑效果图设计的基本原则	1.1.1 建筑效果图的构图及注意事项	1.1.2 建筑效果图的色彩	1.1.3 建筑效果图的光与影	1.1.4 建筑效果图的环境
	1.2 建筑效果图制作流程	1.2.1 分析图纸、搞清设计意图	1.2.2 整理图纸	1.2.3 导入图纸	1.2.4 建模
		1.2.5 赋材质	1.2.6 设置相机、灯光	1.2.7 渲染输出	1.2.8 后期处理
	1.3 AutoCAD简介	1.3.1 认识工作界面	1.3.2 如何使用命令	1.3.3 几项基本操作	1.4 3ds Max简介
		1.4.1 认识工作界面	1.4.2 工作前的准备	1.4.3 常用建模手段	1.4.4 3ds Max渲染插件——VRay
	1.5 Photoshop简介	1.5.1 认识工作界面	1.5.2 相关室外图像调整	1.5.3 室外效果图后期处理时的注意事项	1.6 本章小结
第2章 制作建筑环境构件	2.1 效果图制作基础	2.1.1 设定界面颜色及导入图形的冻结颜色	2.1.2 键盘快捷键的设定	2.1.3 物体的选择操作	2.1.4 对齐工具
		2.1.5 组	2.1.6 空间捕捉	2.2 建筑小品之一：制作张拉膜效果图	2.3 建筑小品之二：制作景亭效果图
	2.4 建筑小品之三：制作景观长廊效果图	2.5 本章小结	第3章 住宅楼表现效果图		
	3.1 制作流程	3.2 住宅楼模型的制作	3.2.1 分析图纸	3.2.2 导出CAD图纸	3.2.3 将CAD图纸导入3ds Max中
		3.2.4 住宅楼建模	3.3 调整材质	3.3.1 环境材质	3.3.2 屋瓦材质
		3.3.3 墙石材质	3.3.4 栏杆材质	3.3.5 玻璃材质	3.3.6 楼板材质
		3.3.7 地面铺装材质	3.3.8 渐变天空材质	3.4 摄影机及灯光的创建	3.5 VRay渲染
	3.6 后期处理	3.7 本章小结	第4章 办公楼表现效果图		
	4.1 制作流程	4.2 办公楼模型的制作	4.2.1 导出图纸	4.2.2 将CAD图纸导入3ds.Max中	4.2.3 办公楼建模
	4.3 调整材质	第5章 别墅表现效果图		
	第6章 高层建筑表现效果图		第7章 连排别墅表现效果图		
	第8章 鸟瞰表现效果图				

章节摘录

第1章 建筑效果图设计原则 1.1 建筑效果图设计的基本原则 1.1.1 建筑效果图的构图及注意事项 不同的美术作品具有不同的构图原则。

对于建筑装饰效果图来说，基本上遵循平衡、统一、比例、节奏、对比等原则。

1.平衡 所谓平衡是指空间构图中各元素的视觉分量给人以稳定的感觉。

不同的形态、色彩、质感在视觉传达和心理上会产生不同的分量感觉，只有不偏不倚的稳定状态，才能产生平衡、庄重、肃穆的美感。

平衡有对称平衡和非对称平衡之分，对称平衡是指画面中心两侧或四周的元素具有相等的视觉分量，给人以安全、稳定、庄严的感觉；非对称平衡是指画面中心两侧或四周的元素比例不等，但是可以利用视觉规律，通过大小、形状、远近、色彩等因素来调节构图元素的视觉分量，从而达到一种平衡状态，给人以新颖、活泼、运动的感觉。

例如，其他属性相同的两个物体，深色的物体感觉上要比浅色的物体重一些；表面粗糙的物体感觉上要比表面光滑的物体重一些。

2.统一 统一是美术设计中的重要原则之一，制作建筑装饰效果图时也是如此，一定要使画面拥有统一的思想与格调，把所涉及的构图要素运用艺术的手法创造出协调统一的感觉。这里所说的统一，是指构图元素的统一、色彩的统一、思想的统一、氛围的统一等多方面的统一。

统一不是单调，在强调统一的同时，切忌把作品推向单调，应该使作品获得既不单调又不混乱，既有起伏又有协调的整体艺术效果。

例如，有时为了获得空间的协调统一，可以借助正方形、圆形、三角形等基本元素，使不协调的空间得以和谐统一，或者也可以使用适当的文字进行点缀。

<<3ds Max室外建筑设计艺术表现>>

编辑推荐

DVD1案例设计过程全视频，DVD2案例素材、图纸、最终效果文件及附赠海量素材。

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>