

建筑3D效果图设计制作心得 PDF转换可能丢失图片或格式，
建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/466/2021_2022__E5_BB_BA_E7_AD_913D_E6_95_c67_466873.htm 第一 要加强专业知识储备 建筑效果图不同于艺术绘画，我们在作图时不仅要追求艺术性美观性，还要注意一些建筑装饰行业的特殊要求。另外近年来建筑装饰效果图越来越多的被当成工程合同的附件，从而具有了一定的法律效应，如果你在作图时像搞艺术创作那样天马行空而不注意科学性严谨性，那么小则闹出笑话，大则引起合同纠纷。 举例来说吧，如果你在做建筑外观玻璃幕墙时为了好看而选择了一种颜色，但是实际市场上根本就没有这种颜色的玻璃卖，那么就很容易引起甲乙双方的分歧；另外我还遇到过这种情况，作图人事前没有与设计师和预算员进行沟通，就擅自把红榉木改为柚木，结果使施工成本增加了近一倍。要避免这种情况的发生，除了要系统的学习建筑装饰专业知识外，还要经常与工程师甚至是一线施工人员进行沟通，否则你就永远也无法成为一名职业的效果图设计师。 第二 作图前要先做好整体规划 俗话说得好，磨刀不废砍柴工！制图前你最好先做好规划：整个工程要几个场景才能展示清楚？每个场景要有哪些元素构成？哪些元素需要进行建模？哪些元素可以在素材库或光盘中找到？然后还要考虑整体的颜色搭配，材质选择等等等等。只有这样，作图时你才能作到有的放矢，少走弯路。 第三 分清重点，减少工作量 把场景建立起来之后，先加上一部临时相机，挑选好出图视角。对于那些不可视的面，我们就不必要为其太费功夫，这样就能省去不少建模和赋予材质的工作量；对于那些较远

的物体，建模时就不必考虑细节，有个形状和颜色就行了，因为不管你出的是A2还是A3图，在1440dpi情况下，那些场景深处的物体细节根本无法显现。

第四 尽量不要在总场景中直接建模 我看到很多业余效果图设计师总喜欢在总场景中建模，除非你用的是专业级的图形工作站，我不推荐你这样做。因为即便是一个简单的室内装饰效果图，通常也会由近万个面构成，加上灯光材质贴图，每次渲染下来对你的CPU、内存、显卡都是一次满负荷的考验，如果你用的是“瘟酒吧”（Windows 98）那么这种经历就如同走上一次高空钢索，即使你使用 Hide（隐藏）命令隐藏掉部分物体，赶上场景复杂时渲染一次的时间也够你去喝杯茶的了！有经验的设计师通常会在独立的场景中为不同的物体建模，然后再用 Merge（合并）命令将不同的子场景进行合并，从而合理地利用计算机资源，提高作图效率。

第五 一定记好为几何元素命名 作图时千万不要为了一时痛快而忘记为几何元素命名，否则的话等到场景一合并，就会出现上百的box01.box02.....box103等等。你根本分不清哪一个几何元素属于哪个物体。所以每当你完成一个物体的建模后，就要及时的对相关元素进行命名，同样你也要及时地为材质进行命名，以免出现混乱。

第六 建立你自己的模型材质库 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com