

<<建筑装饰计算机辅助设计 附盘>>

图书基本信息

书名：<<建筑装饰计算机辅助设计 附盘>>

13位ISBN编号：9787040149494

10位ISBN编号：7040149494

出版时间：2004-8

出版时间：高等教育出版社

作者：徐杰 编

页数：265

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>

<<建筑装饰计算机辅助设计 附盘>>

前言

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》是一本以实例制作为主、讲解3Ds MAX建筑装饰效果图制作方法和流程的专业用书。

以具体、完整的建筑效果图制作实例为线索，全面的学习3Ds MAX制作建筑效果图的制作方法。

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》的最大特点是全部以实例的操作步骤为主，特别是在对灯光部分的使用技术、技巧和步骤上进行了详细的讲解。

由于目前国内在制作建筑效果图的书籍中，如何运用灯光方面的书籍很缺乏，许多学习过建筑效果图制作的朋友都有这样的反映：建筑建模知识比较容易掌握、建筑方面的材质也不是难点，最不容易的就是如何处理好灯光。

的确，要制作出一幅好的建筑效果图并不是一件很轻松的事，需要有丰富的空间想象力和较高的艺术造诣，以及对结构、材质、灯光、色彩等综合运用能力。

读者可以通过本教程实例教学的操作，学习用3DS MAX制作建筑装饰效果图的建模方法、材质贴图的制作、灯光技术和运用思路、渲染方法和Photoshop中后期处理的基本方法。

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》包含了用计算机制作建筑装饰效果图的所有步骤。

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》第二、三章是两个完整的制作流程，这两部分的内容和操作步骤比较详细，适合初学者学习使用。

另外，这两部分使用3DS MAX自带灯光和扫描线渲染器制作，其中灯光与渲染部分的内容，对于提高建筑浏览动画的制作效率有一定的参考价值。

第四章主要针对3DS MAX高级照明的灯光和参数设置进行讲解。

这两部分没有涉及建模知识，读者可以通过第二、三章的知识建模，或直接使用配套光盘中提供的模型。

为了使读者更方便地学习，配套光盘还提供了《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》中所有内容的模型和贴图等素材，读者可以直接使用。

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》由徐杰、罗卫、钟建编写，徐杰担任主编。

山东城市建设学校徐涛老师审阅了《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》，并提出了许多宝贵意见，在此表示衷心的感谢。

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》结构清晰，内容由浅入深、重点突出、可操作性强。

适用于建筑设计人员、装饰装修设计人员、建筑效果图及建筑动画制作从业人员学习和参考使用，同时也可作为美术院校、高等院校相关专业的自学、教学读物及社会相关领域培训教材。

<<建筑装饰计算机辅助设计 附盘>>

内容概要

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术》是一本介绍关于如何使用三维技术和平面技术制作建筑装饰设计效果图的教程。

在学习效果图的制作中，最难掌握的部分就是如何处理与调整灯光。

本教程以具体、完整的效果图实例为线索，主要对用3DS MAX制作建筑装饰设计效果图时如何使用、调整灯光等内容进行了详细的讲解。

本教程适合对3DS MAX基本操作具有一定了解的读者。

另外，为了照顾初学者，在本教程第二、三章的具体操作步骤上，都配有详细的文字说明和示意图片；在Photoshop中的后期处理部分，也进行了较为详细的讲解。

本教程结构清晰，内容由浅入深、重点突出、可操作性强，可作为建筑装饰、建筑设计等专业教学用书，同时也可作为建筑设计、装饰装修设计和照明设计技术人员的自学用书以及相关领域的培训教材。

<<建筑装饰计算机辅助设计 附盘>>

书籍目录

第一章 预备知识第一节 灯光基础知识1.3 DsMAX灯光的特点2.光的颜色3.光的衰减4.光线投影5.3 DSMAx高级照明第二节 计算机图像渲染算法知识1.局部光照2.全局光照3.光线跟踪4.光能传递5.光能传递和光线跟踪的区别第三节 优秀作品赏析第二章 一个典型的操作流程——展厅效果图制作第一节 建立模型1.单位与捕捉设置2.建筑建模第二节 材质编辑第三节 创建灯光1.建立泛光灯模拟2.建立聚光灯模拟第四节 渲染输出与后期制作第三章 模拟光照——完整客厅效果图制作第一节 建筑及家具建模1.建立墙体模型2.阳台与吊顶的制作3.装饰墙面与电视柜建模4.建立餐厅吊灯5.建立空调与射灯模型6.建立窗帘模型7.建立错层梯步模型8.建立一套完整的餐桌模型9.合并模型第二节 编辑材质1.普通材质的编辑2.设置总体的抗锯齿选项和环境3.编辑复合材质第三节 创建灯光1.建立天光2.建立漫反射灯光3.优化渲染速度4.聚光灯模拟5.泛光灯模拟6.补充和调整灯光第四节 渲染输出与后期制作1.渲染输出设置2.Photoshop后期处理第四章 效果图高级照明第一节 光能传递练习——电梯间效果图制作1.建立光度学灯光2.设置光能传递材质3.光能传递设置4.渲染输出设置与后期处理第二节 光线跟踪练习——建筑外观效果图制作1.灯光与光线跟踪参数设置2.Photoshop后期制作附录1.3 DSMAx界面及常用工具2.图形建立面板3.几何体建立面板4.灯光建立面板5.渲染面板6.光能传递面板及参数说明7.照明追踪面板与参数说明8.捕捉设置面板及参数9.光度学灯光及高级照明常用参数列表

章节摘录

2.光的颜色 光的颜色部分地取决于光形成的过程。

例如，白炽灯投射出橙黄色的光，水银蒸气灯投射出冷色调的蓝白色光，太阳光是黄白色的。

光的颜色也取决于光通过的媒介。

如，大气中的云使日光变蓝，以及彩色玻璃使光变成深颜色。

光的颜色是附加色，其主要的颜色是红、绿、蓝（RGB）。

随着多种颜色混合在一起，场景里总的亮度变得更亮，以至最终变成白色。

光的叠加混合如图所示。

在3Ds MAX中，灯光系统面板的最上面一系列参数控制灯光的颜色变化。

光线的颜色主要有反映客观环境和统一材质两个作用。

反映客观环境 由于发光物体、反光物体以及滤光物体的作用产生偏色，环境中光线的颜色大多数不是纯色。

比如木材燃烧的暖色光线、天空反射的冷色光线以及信号灯过滤的彩色光线。

在布光的时候一定要仔细观察所参考的真实环境，设置灯光的色调。

同时，环境中光线的调子完全可以左右创作的画面的气氛。

比如，室外的阳光和天空光要考虑时间和季节以及地区的大因素；而室内的主光源要考虑照明灯具的类型。

一般室内的光线都是微微偏暖的。

当然，为了特殊的气氛，在特殊的地方（监狱、太平间、审讯室、清晨阴冷的小巷）可以运用冷色。

而厨房、锅炉房、餐馆、喜庆场所一般使用明显的暖色。

如图所示。

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>