

<<3DS MAX、PHOTOSHOP建>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX、PHOTOSHOP建筑效果图制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787111257011

10位ISBN编号：7111257014

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：李井永 著

页数：263

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>

## 前言

建筑效果图是展示建筑设计或建筑装饰设计的最佳手段，结合计算机图形处理技术制作建筑效果图已成为相关设计人员的必备技能。

本书以当前广泛使用的建筑效果图制作方法为基础，以实例方式讲述了用Autodesk 3ds Max 2009 32-bit、Lightscape 3.2、Adobe Photoshop CS3制作建筑效果图和用Autodesk 3ds Max 2009 32-bit制作建筑动画的方法。

3ds Max软件是在全球拥有最多用户的三维图形处理软件，广泛运用于建筑效果图制作、工业产品设计、立体造型设计、广告设计、游戏制作和电影特技制作等诸多领域。

3ds Max软件的最新版本是美国Autodesk公司推出的Autodesk 3ds Max 2009 32-bit，该版本在视图控制、动画制作、材质和灯光功能、渲染器、工作流程等方面较前一版本(Autodesk 3ds Max 2008 32-bit)都有较大改进。

Lightscape软件被称为“渲染巨匠”。

现在该软件的最高版本是Lightscape 3.2。

Lightscape是同时拥有光影跟踪、光子传递和全息渲染三大技术的渲染软件，在室内建筑效果图制作的渲染阶段被广泛应用，使用Lightscape渲染效果图可实现逼真细腻的渲染效果。

Photoshop软件是当今最为流行的平面图形处理软件，它是Adobe公司的产品。

该软件的最新版本是Adobe Photoshop CS3。

利用该软件可方便地进行图像处理 and 修饰、合成景物、扫描和修改图像、平面图形设计等工作，是建筑效果图后期处理的最佳工具。

要想高效地学会利用上述图形处理软件制作建筑效果图，最好的方法就是在用中学。

本书采用了手把手的教学方式，将前述三个图形处理软件的基本操作、效果图制作的必备知识与技能、效果图制作的基本流程与技术要点、建筑动画的制作方法完美地贯穿在一个个实例中。

读者只要按书中实例的步骤去做，就可以在很短的时间内，快速掌握制作建筑效果图和建筑动画的基本方法与相关技巧。

## 内容概要

本书以实例方式介绍了利用Autodesk 3ds Max 2009 32-bit、Lightscape 3.2和Adobe Photoshop CS3制作建筑效果图，利用Autodesk 3ds Max 2009 32-bit制作建筑动画的方法。全书共10章，第1章为基础知识，第2~4章介绍了用3ds Max软件进行二维建模、三维建模和修改三维对象的方法，第5章和第6章介绍了3ds Max的材质、灯光和摄像机的知识，第7章介绍了用Autodesk 3ds Max 2009 32-bit结合Lightscape 3.2制作室内建筑效果图的方法，第8章介绍了用3ds Max软件制作室外建筑效果图的方法，第9章介绍了用Photoshop CS3软件对建筑效果图进行后期处理的方法，第10章介绍了用3ds Max软件制作建筑动画的方法。

本书完全以实例方式进行编写，非常适合项目式教学和读者自学。知识讲解深入浅出，只要按照书中实例的步骤去做，就可使读者在很短的时间内快速掌握制作建筑效果图和建筑动画的方法。

本书可作为高职高专和应用型本科院校建筑设计专业、建筑装饰专业建筑效果图制作 相关课程的教材，还可作为建筑设计与建筑效果图制作人员的培训或自学用书。

书籍目录

前言  
配套光盘使用说明  
第1章 基础知识  
1.1 Autodesk 3ds Max 2009 32-bit的基本知识  
1.2 制作建筑效果图的基本流程  
1.3 Lightscape 3.2的基本知识  
1.4 Photoshop CS3的基本知识  
本章小结  
思考题与习题  
第2章 3ds Max 二维建模实例  
2.1 制作铁艺栏杆  
2.2 制作倒角文字  
2.3 制作吊灯  
2.4 制作木门  
本章小结  
思考题与习题  
第3章 3ds Max 三维建模实例  
3.1 制作餐桌  
3.2 制作电脑椅  
3.3 制作窗帘  
本章小结  
思考题与习题  
第4章 3ds Max 三维对象的修改  
4.1 制作弧形楼梯  
4.2 制作柱头  
4.3 制作水龙头  
4.4 制作建筑外墙  
本章小结  
思考题与习题  
第5章 3ds Max 材质编辑实例  
5.1 制作乳胶漆材质  
5.2 制作地砖材质  
5.3 制作玻璃材质  
5.4 制作金属材质和发光材质  
5.5 制作陶瓷材质  
5.6 制作木纹材质  
5.7 制作布艺材质  
5.8 制作镂空材质  
本章小结  
思考题与习题  
第6章 灯光与摄像机的应用  
6.1 了解灯光的类型  
6.2 光度学灯光应用实例  
6.3 标准灯光应用实例  
6.4 灯光光源参数卷展栏简介  
6.5 建筑效果图布光的基本理论和需注意的问题  
6.6 摄像机的应用  
本章小结  
思考题与习题  
第7章 室内效果图制作实例  
7.1 制作客厅和餐厅的主体空间  
7.2 制作客厅和餐厅的内部空间并布灯  
7.3 编辑客厅和餐厅的材质  
7.4 在Lightscape中编辑材质  
7.5 在Lightscape中编辑灯光与渲染出图  
本章小结  
思考题与习题  
第8章 室外效果图制作实例  
8.1 制作檐口以下模型  
8.2 制作阁楼  
8.3 制作住宅楼的材质  
8.4 复制楼群并制作其他附属物  
8.5 摄像机、灯光设置与渲染输出  
本章小结  
思考题与习题  
第9章 用Photoshop对效果图做后期处理  
9.1 室内效果图后期处理实例  
9.2 室外效果图后期处理实例  
本章小结  
思考题与习题  
第10章 3ds Max 建筑动画制作实例  
10.1 基本知识  
10.2 修改动画场景与设置时间  
10.3 设置摄像机与路径  
10.4 完善动画并渲染输出  
本章小结  
思考题与习题  
参考文献

编辑推荐

本书可作为高职高专和应用型本科院校建筑设计专业、建筑装饰专业建筑效果图制作。相关课程的教材，还可作为建筑设计与建筑效果图制作人员的培训或自学用书。

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>