

图书基本信息

书名：<<3ds max+Photoshop室外建筑表现风暴>>

13位ISBN编号：9787801723437

10位ISBN编号：7801723430

出版时间：2005-1-1

出版时间：兵器工业出版社，北京科海电子出版社

作者：高文浩

页数：198

字数：324000

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>

## 内容概要

本书是由王琦电脑动画工作室推出的专业应用教材，针对建筑效果图的制作流程进行全面学习。其中通过4个完整的制作案例，详细讲解了从CAD读图及编辑，到3ds max建模及渲染，以及Photoshop后期处理的全过程。

作者还精心设计了大量辅助实例，对制作过程中涉及的重要技术和方法进行了专项强化学习。

此外，本书还介绍了与室外表现相关的理论知识和行业运作经验，以使读者对室外表现行业有全面的认识。

该书配套两张DVD光盘，不仅提供了书中全部的场景及相关素材，更包含30多小时近14G超大容量高清晰视频教学录像资料，几乎容纳了书中所有教学案例，极大地提高了读者的学习效率，非常适合培训、自学和专业效果图制作人员学习使用。

配套光盘提供的场景文件适用于3ds max 7及以上版本。

## 作者简介

高文浩，成都公园个人建筑表工作室负责人。

毕业于成都理工大学广告艺术与设计专业，大学期间学习3ds max和Photoshop，并开始制作建筑效果图。

期间有幸认识了来自著名公司Haycraft的澳大利亚建筑表现艺术家Kane Sullivan，跟随其深入交流建筑表现。

2003年3月成立个人工作

## 书籍目录

视频教学索引光盘使用说明第1章 作品欣赏第2章 建筑效果图概论第3章 建筑效果图制作流程 3.1 接洽  
3.2 创建模型 3.3 设置材质和贴图 3.4 客户确认模型 3.5 客户确认摄影机角度 3.6 灯光和渲染 3.7 后期制作  
3.8 注意事项第4章 建筑相关专业名词解释 4.1 常用结构形式 4.2 民用建筑分类 4.3 建筑的平、立、  
剖面图 4.4 建筑物的组成及作用第5章 光能传递渲染技术 5.1 概述 5.2 3ds max默认扫描线渲染 5.3 3ds  
max阵列灯光模拟渲染 5.4 3ds max自身天光渲染 5.5 mentalray全局光渲染 5.6 Brazil天光渲染 5.7 V-Ray  
天光渲染 5.8 Brazil天光练习第6章 案例——美式别墅 6.1 建模概论 6.2 建筑建模 6.3 地形建模 6.4 设置  
摄影机 6.5 灯光设置 6.6 3ds max天光渲染 6.7 Brazil天光渲染 6.8 渲染色彩通道图像 6.9 人高图后期制作  
6.10 鸟瞰图后期制作第7章 案例——澳洲豪宅 7.1 建筑建模 7.2 地形建模 7.3 摄影机设置 7.4 灯光设置  
及渲染 7.5 后期制作第8章 案例——英式房屋 8.1 创建模型 8.2 角度A灯光渲染 8.3 角度A后期处理 8.4  
角度B灯光渲染 8.5 角度B后期处理 第9章 案例——中东建筑 9.1 创建建筑模型 9.2 创建环境模型 9.3 灯  
光设置和渲染 9.4 后期处理第10章 建筑效果图后期技术基础 10.1 后期概述 10.2 素材的理解和选择  
第11章 Photoshop应用技术 11.1 入门介绍 11.2 修复和仿制图像 11.3 复制合成穹顶 11.4 烟花夜景合成  
11.5 图像文件的保存 11.6 橡皮工具用法 11.7 合成背景天空 11.8 模拟景深效果 11.9 文字工具用法 11.10  
钢笔工具 11.11 几个辅助工具用法 11.12 曲线调色 11.13 调节色彩平衡 11.14 调节色相/饱和度 11.15 改  
变远景为近景 11.16 鸟瞰环境图合成 11.17 人物素材抠像 11.18 人物素材与建筑环境合成 11.19 植物素  
材与建筑环境合成 11.20 照片级树木合成 11.21 道路景观合成 11.22 合成夜景霓虹广告牌 11.23 制作玻  
璃反光 11.24 地缝贴图的制作 第12章 后期实例练习 12.1 实例1——办公楼 12.2 实例2——水边建筑  
12.3 部分作品解析

#### 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>