

<<3ds max 2008 Photoshop>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2008 Photoshop CS3 建筑效果图从入门到精通-(含1CD)>>

13位ISBN编号：9787111230519

10位ISBN编号：7111230515

出版时间：2008-2

出版时间：机械工业

作者：黄琴,等

页数：424

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 2008 Photoshop>>

### 内容概要

《3ds max 2008 · Photoshop CS3建筑效果图从入门到精通》从室外建筑效果图表现入手，结合建筑设计，细致到位地讲述了2008和PhotoshopCS3在公共建筑效果图制作方面的超强功能。

全书共分9章，运用Step by Step的实例解析方法，逐步阐述3ds max 2008的功能和基本使用方法，以及集中建筑效果图的经典制作技法。

书中通过5个典型的实例，对建模、渲染、后期处理等制作过程进行了详细讲解。

《3ds max 2008 · Photoshop CS3建筑效果图从入门到精通》是一本立足于建筑设计表现，结合建筑室外效果图表现市场，面向中高级读者的图书，同时也可用作社会相关培训班的培训教材。

《3ds max 2008 · Photoshop CS3建筑效果图从入门到精通》的配套光盘收录了书中所有实例的素材和文件，以及作者本人收集整理各类常用效果图素材和模型。

## 书籍目录

前言第1章 效果图常用建模方法1.1 Extrude建模法1.2 EditMesh建模法1.3 Lathe建模法1.4 Bevel建模法1.5 Loft建模法1.6 Boolean建模法第2章 建筑表现图常用材质2.1 初识材质2.2 初识材质编辑器2.2.1 材质编辑器菜单2.2.2 材质样本槽2.2.3 工具栏2.2.4 参数设置2.2.5 贴图类型2.3 贴图坐标2.4 调整贴图坐标2.4.1 在视图中显示贴图2.4.2 调整材质贴图坐标2.4.3 平移并旋转贴图2.4.4 UVW坐标系统的使用2.4.5 使用UVWMap修改功能2.4.6 贴图坐标的贴图方式第3章 建筑表现图常用灯光3.1 Standard (标准灯光) 3.1.1 Omni (泛光灯) 3.1.2 TargetSpot (目标聚光灯) 3.1.3 FreeSpot (自由聚光灯) 3.1.4 TargetDirect (目标直射灯) 3.1.5 FreeDirect (自由平行灯) 3.1.6 Skylight (天光) 3.2 Photometric (光度学灯光) 3.2.1 TargetPointLight (目标点光源) 3.2.2 FreePointLight (自由点光源) 3.2.3 Target.LinearLight (目标线光源) 3.2.4 FreeLinearLight (自由线光源) 3.2.5 TargetAreaLight (目标面光源) 3.2.6 FreeAreaLight (自由面光源) 3.2.7 IESSunLight (IES日光) 3.2.8 IESSkyLight (IES天光) 第4章 摄像机与渲染输出4.1 目标摄像机4.2 自由摄像机4.3 摄像机共同参数4.4 渲染器参数4.5 渲染方式4.6 AIDha通道第5章 开始绘制住宅楼效果图5.1 创建住宅楼模型5.1.1 制作标准层墙面和窗户5.1.2 制作窗台、窗棂和玻璃5.1.3 制作阳台和栏杆5.1.4 完成全部标准层的制作5.1.5 制作住宅楼建筑顶部和其他建筑构件5.2 住宅楼的材质、摄像机、灯光制作与渲染输出5.2.1 制作住宅楼的材质5.2.2 设置摄像机和灯光5.2.3 渲染输出5.3 后期制作5.3.1 制作天空和草地5.3.2 处理背景和中景配景5.3.3 制作前景配景第6章 开始绘制商务中心效果图6.1 模型的创建6.1.1 创建商务中心主体6.1.2 创建建筑内部构件6.1.3 创建建筑外部构件和建筑顶部6.1.4 创建商务中心入口和周围地面6.2 为模型制作材质、灯光、摄像机与渲染输出6.2.1 为模型制作材质6.2.2 设置摄像机与灯光6.2.3 渲染输出6.3 后期制作6.3.1 制作天空和草地6.3.2 制作背景6.3.3 调整路面第7章 开始绘制别墅效果图7.1 创建别墅模型7.1.1 创建一层墙面7.1.2 创建门窗和玻璃7.1.3 创建一层屋顶7.1.4 创建一层窗框、门框、窗台7.1.5 创建一层其他物体7.1.6 创建二层墙面和窗子7.1.7 创建二层玻璃、窗框和阳台等物体7.1.8 创建二层屋顶7.1.9 创建烟筒7.2 为别墅制作材质、灯光、摄像机与渲染输出7.2.1 制作墙面材质7.2.2 制作小房子和烟筒等物体的材质7.2.3 制作屋顶和玻璃的材质7.2.4 设置摄像机、灯光7.2.5 最终渲染7.3 后期处理7.3.1 别墅效果图的特点分析7.3.2 构图和裁图7.3.3 制作天空、背景和草地7.3.4 制作中景配景和前景小湖面7.3.5 制作路面、前景配景和人物7.3.6 制作玻璃和调整别墅7.3.7 整体画面的调整第8章 夜景效果图的制作8.1 改变建筑中的部分材质设置8.2 创建夜景灯光8.2.1 创建主光源8.2.2 创建更多的光源8.3 后期处理8.3.1 裁图并制作夜景天空和草地8.3.2 制作夜景背景8.3.3 调整建筑本身并制作中景配景8.3.4 制作前景配景、人物和汽车等8.3.5 完善效果第9章 绘制鸟瞰效果图9.1 创建建筑模型9.1.1 创建墙面、窗子和入口9.1.2 创建窗框、门框和玻璃9.1.3 制作建筑顶部和其他物体9.2 创建建筑周围草地9.3 创建地块等物体9.3.1 创建大片铺地和周围草地9.3.2 创建小块绿地和喷水池9.4 创建门卫接待室和围墙等9.4.1 创建门卫接待室9.4.2 创建围墙9.5 创建马路等物体9.6 制作材质9.7 设置摄像机、灯光并渲染9.8 后期制作9.8.1 裁图并制作大片背景9.8.2 制作厂区内部的配景9.8.3 调整建筑、玻璃、人行道并制作马路9.8.4 添加人物和汽车9.8.5 对画面整体进行最后的调整

编辑推荐

《3ds max 2008 · Photoshop CS3建筑效果图从入门到精通》适合建筑设计人员、室内设计与装潢人员、广大三维爱好者和计算机效果图从业人员阅读，同时也适合大中专院校建筑装潢专业和其他相关专业人员阅读。

#### 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>