

<<3DSMax9.0与PhotoshopC>>

图书基本信息

书名：<<3DSMax9.0与PhotoshopCS3建筑设计效果图经典实例>>

13位ISBN编号：9787111235965

10位ISBN编号：7111235967

出版时间：2008-7

出版时间：机械工业出版社

作者：胡俊涛 等编著

页数：366

字数：579000

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

3DSMax和Photoshop是进入中国应用软件市场最早的软件之一，在中国拥有其他软件无可比拟的用户群体。

最近，3DSMax和Photoshop分别推出了其最新版本3DSMax9.0和PhotoshopCS3，为这两大软件提供了更强大的功能，也激起了人们更大的学习兴趣。

本书就是利用3DSMax和Photoshop的最新版本为工具软件展开讲述的。

3DS：Max和Photoshop虽然都属于图形图像软件，但功能各不相同，3DSMax擅长于三维建模和动画设计，Photoshop擅长于平面图像的合成处理以及创作。

而这两个软件完美结合的杰作便是建筑效果图。

建筑效果图是建筑设计中非常重要的一部分，它能够形象地体现建筑设计效果。

在3DSMax和Photoshop两大软件推出以前，人们只能通过手工绘制建筑效果图，手工绘图与利用3DSMax和Photoshop辅助设计的电脑效果设计图之间的差距天壤之别。

今天，人们利用3DSMax和Photoshop设计出结构复杂、形象直观、色彩逼真的建筑效果图，为建筑招标、设计与施工提供了极大的方便。

本书结合3DS：Max9.0与PhotoshopCS3介绍了各种常见的建筑效果图的设计方法。

全书共分7章，分别介绍了小客厅效果图制作、餐厅效果图制作、办公中心效果图制作、别墅效果图制作、汽车展厅效果图制作、居民小区效果图制作和小区鸟瞰效果图制作设计实例，每一个实例遵循先用3DSMax建模，再用Photoshop后期处理的步骤，详细地介绍了这些建筑效果图的设计方法，实例涵盖全面，既包括民用建筑，又包括公共建筑，既有单体建筑，又有群体建筑，全书紧紧围绕实例展开讲述，通过工程应用实例，指导读者学习3DSMax和Photoshop的使用技巧和建筑效果图的设计方法。

语言简练，讲解翔实。

随书配送的多媒体光盘不仅提供本书全部实例素材，而且有作者精心设计制作的操作过程多媒体教学动画，可以帮助读者直观地学习本书，是3DSMax与Photoshop学习从基础走向实践操作的良师益友，也是广大建筑设计爱好者最好的自学教材。

<<3DS Max 9.0与Photoshop C>>

内容概要

本书结合3DS Max 9.0与Photoshop CS3介绍了各种常见的建筑效果图的设计方法。

全书共分7章，分别介绍了小客厅效果图制作、餐厅效果图制作、办公中心效果图制作、别墅效果图制作、汽车展厅效果图制作、居民小区效果图制作和小区鸟瞰效果图制作设计实例，每一个实例遵循先用3DS Max建模，再用Photoshop后期处理的步骤，详细地介绍了这些建筑效果图的设计方法，实例涵盖全面，既包括民用建筑，又包括公共建筑，既有单体建筑，又有群体建筑，是3DS Max与Photoshop学习从基础走向实践操作的良师益友，也是广大建筑设计爱好者最好的自学教材。

随书配送多媒体动画教学光盘，可以帮助读者形象直观地学习本书内容。

书籍目录

前言第1章 小客厅的制作 1.1 创建小客厅模型 1.1.1 启动3DS Max9.0 1.1.2 墙面的创建 1.1.3 沙发的创建 1.1.4 桌子的创建 1.1.5 墙面装饰的创建 1.2 制作小客厅材质 1.2.1 地面及桌子材质的制作 1.2.2 沙发及书的材质制作 1.3 小客厅灯光的创建 1.4 小客厅的图像合成 1.4.1 启动软件 1.4.2 图像合成 1.5 案例欣赏第2章 餐厅的制作 2.1 创建餐厅模型 2.1.1 餐厅墙面的建立 2.1.2 创建摄像机 2.1.3 窗户的建立 2.1.4 泛光灯的建立 2.1.5 地面的调整 2.1.6 柱子的建立 2.1.7 搁架的建立 2.1.8 墙面装饰的建立 2.1.9 圆桌的建立 2.1.10 椅子的建立 2.1.11 沙发的建立 2.1.12 茶具的制作 2.1.13 灯的制作 2.1.14 像框的制作 2.2 制作餐厅材质 2.2.1 地面材质的赋予 2.2.2 椅子材质的赋予 2.2.3 圆桌材质的赋予 2.2.4 另一半地面及地毯材质的赋予 2.2.5 窗户及墙面装饰材质的赋予 2.2.6 像框材质的赋予 2.2.7 玻璃材质的制作 2.2.8 沙发材质的制作 2.3 餐厅灯光的创建 2.3.1 太阳光系统的建立 2.3.2 建立地面和天花灯光 2.3.3 墙面和桌椅灯光的建立 2.3.4 桌子和搁架灯光的建立 2.3.5 窗户和像框灯光的建立 2.3.6 壁画和沙发灯光的建立 2.3.7 补光的建立 2.4 餐厅的图像合成 2.5 案例欣赏第3章 办公中心的制作 3.1 创建办公中心模型 3.1.1 创建办公中心主体 3.1.2 创建中心尖顶 3.1.3 创建环状体 3.1.4 创建搁层装饰 3.1.5 复制办公中心主体 3.1.6 创建办公中心底部 3.1.7 创建底部装饰带 3.1.8 创建底部侧面及顶部装饰 3.1.9 门的创建 3.2 办公中心材质的制作 3.3 办公中心灯光的制作 3.3.1 聚光灯的创建 3.3.2 泛光灯的创建 3.3.3 设置渲染窗口 3.4 办公中心的图像合成 3.5 案例欣赏第4章 别墅的制作 4.1 创建别墅模型 4.1.1 创建一层墙面及房檐 4.1.2 创建二层墙面及房檐 4.1.3 创建侧面及房檐 4.1.4 制作尖顶 4.1.5 创建二层后面墙体及房檐第5章 汽车展厅的制作第6章 居民小区的制作第7章 小区鸟瞰的制作

章节摘录

第1章 小客厅的制作 1.1 创建小客厅模型 1.1.1 启动3DS Max9.0 1.单击桌面的3DS Max9.0快捷方式, 或在〔程序〕里面打开3DS Max9.0, 启动界面。

2.3DS Max9.0界面。

3.为以后做效果图有可靠的尺寸依据, 接下来3DS Max9.0的一些基本数值进行设置, 执行〔Customize—Units Setup〕命令。

4.设置〔Units Setup〕面格, 在出现的〔Units Setup〕面板中将〔Metric〕设置为Millimeters。最后单击〔OK〕, 完成设置操作。

编辑推荐

精彩实用的内容安排 本书为一本纯实习指导书籍，作者力图抛开枯燥干涩的基础理论讲解，直接通过实例帮助读者熟悉建筑效果图的设计方法和制作技巧，全书循序渐进地安排7个典型的建筑效果图设计实例，全面展示各种风格类型的建筑效果图的设计方法和思路提升 读者设计技能 全书围绕3DS Max 9.0和Photoshop CS3两条主线展开，每个实例遵循先3DS Max 9.0建模后Photoshop CS3合成的设计流程，既帮助读者掌握3DS Max 9.0和Photoshop CS3的使用技巧，也指导读者学会建筑效果图的设计方法和思路。

超值精彩的多媒体光盘 本书随书配送多媒体辅助学习光盘，包含全书所有实例的操作过程文件，结果文件和操作过程中需要用到的贴图、材质等素材文件，以及全书所有实例操作过程的录屏AVI文件，总时长超过30小时。

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>