第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 2009 & Light>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009 & Lightscape 3.2 & Photoshop CS 4 室内外效果图 50例>>

13位ISBN编号：9787121107580

10位ISBN编号：7121107589

出版时间：2010-5

出版时间：电子工业出版社

作者：胡孟杰　等编著

页数：362

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

在建筑设计行业中，经常需要使用效果图来为客户展示设计师的思路或者作为设计师之间进行交流的参考，这就要求室内效果图必须具有非常逼真的视觉效果和较强的表现力。
而使用单一的设计软件来制作效果图往往很难达到这种要求。
所以，在制作效果图时，较为常用的方法往往是将各种软件合理地进行组合，这样既能提高工作效率，又能实现更好地视觉效果。
本书是一本介绍室内外效果图制作的实例书籍，全面介绍了建筑效果图的制作方法。
本书共涉及3dsmax 2009、Lightscape 3.2 和Photoshop CS4三个软件，通过对这三款不同软件的配合使用来完成效果图。
在效果图的制作过程中，3dsmax2009主要用于模型的创建和贴图平铺方式的设置，Lightscape 3.2 主要用于渲染和输出，PhotoshopCS4主要用于后期的处理和配景的添加。
由于效果图的制作是一项非常复杂的工作，为了使读者能够更为全面地了解整个制作过程，每个练习都将拆分为4～6个实例来完成。
实例包括建模、材质、渲染和后期制作等内容，每部分都有明确的知识点。
每个实例既可以当做独立的练习来完成，又可以逐一制作成每个练习的实例，可以使读者更加全面地了解制作建筑效果图的过程。
为了使读者能够更快、更牢固地掌握所学知识点，本书实例安排循序渐进，从较为简单的室内效果图开始讲解，内容和涉及知识点逐步深入，最后指导读者综合使用各种软件来完成复杂工作。
通过对实例的学习过程，能够使读者全面了解相关软件的使用知识。
本书实例实用性较强，效果图的制作严格遵循实际的行业操作规范。
实例均取材于实际的建筑案例，每个实例都有很强的针对性。
对于实例中的重点和难点，将以提示和注意的方式加以强调，使读者能够快速掌握建筑效果图制作方法，并能够将所学知识应用于实际的工作。

内容概要

本书是一本介绍3ds max 2009、Lightscape 3.2和Photoshop CS4三个软件在建筑效果图制作方面的实例书籍。
全书共包含50个实例，分为室内效果图和室外效果图两大部分。
在室内效果图部分，包括暖色调卧室效果图、视听室效果图、简约风格餐厅效果图、厨房效果图、开放式卫生间效果图、时尚客厅效果图和清新风格儿童房效果图7个练习；在室外效果图部分，包括水边餐厅效果图、怀旧风格房屋效果图和美术馆效果图3个练习。
全面分析了3ds max 2009、Lightscape 3.2和Photoshop CS4三个软件在建筑效果图制作方面的应用方法。
本书内容较为全面，知识点分析深入透彻，适合室内外建筑设计师、建筑模型师、建筑渲染师、游戏场景设计人员及相关专业学生使用。

书籍目录

第1部分 室内效果图　第1章 制作暖色调卧室效果图/2　实例1：在3ds max 2009中创建床模型/2　实例2：在3ds max 2009中设置房间材质/8　实例3：在3ds max 2009中放置摄影机并导出LP文件/12　实例4：在Lightscape 3.2中设置材质和光源/16　实例5：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/23　实例6：在Photoshop CS4中处理效果图/29　第2章 视听室效果图/37　实例7：创建沙发模型/37　实例8：导出LP文件并在Lightscape中处理表面/43　实例9：在Lightscape中设置材质和光源/48　实例10：使用Photoshop CS4处理视听室效果图/57　第3章 制作简约风格餐厅效果图/61　实例11：在3ds max 2009中设置材质和灯光/61　实例12：在3ds max 2009中放置摄影机并导出LP文件/65　实例13：在Lightscape 3.2中设置材质和光源/69　实例14：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/78　实例15：在Photoshop CS4处理效果图/84　第4章 厨房效果图/95　实例16：创建房间模型/95　实例17：创建桌椅模型/100　实例18：导出LP文件并在Lightscape中编辑材质/114　实例19：在Lightscape中处理表面和渲染输出/127　实例20：使用Photoshop CS4处理厨房效果图/135　第5章 制作清新风格儿童房效果图/143　实例21：在3ds max 2009中创建床头柜模型/143　实例22：3ds max 2009中设置材质、灯光和摄影机/148　实例23：在Lightscape 3.2中设置材质和光源/155　实例24：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/165　实例25：在Photoshop CS4中处理效果图/172　第6章 制作开放式卫生间效果图/181　实例26：在3ds max 2009中创建窗户模型/181　实例27：在Lightscape 3.2中设置材质和光源/187　实例28：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/194　实例29：在Photoshop CS4中处理效果图/202　第7章 制作时尚客厅效果图/209　实例30：在3ds max 2009中创建茶几模型/209　实例31：在3ds max 2009中创建功放模型/218　实例32：在Lightscape 3.2中设置材质和光源/227　实例33：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/235　实例34：在Photoshop CS4中处理效果图/241第2部分 室外效果图部分　第8章 水边餐厅效果图/250　实例35：在3ds max 2009中创建餐桌和餐椅模型/250　实例36：在3ds max 2009中设置餐厅地面材质/259　实例37：在Lightscape 3.2中设置材质/263　实例38：在Lightscape中处理表面和渲染输出/268　实例39：在Photoshop CS4中设置水边餐厅效果图背景/276　实例40：在Photoshop CS4中设置水边餐厅效果图前景/283　第9章 制作怀旧风格房屋效果图/291　实例41：在3ds max 2009中设置摄影机和光源/291　实例42：在3ds max 2009中设置渲染背景和雾效果/298　实例43：在3ds max 2009中设置材质/302　实例44：在Photoshop CS4中设置图像整体效果/321　实例45：在Photoshop CS4中设置反射效果和配景/323　第10章 制作美术馆效果图/331　实例46：在3ds max 2009中创建路灯模型/331　实例47：在Lightscape 3.2中设置场景材质/337　实例48：在Lightscape 3.2中处理表面和渲染输出/342　实例49：在Photoshop CS4中设置背景和反射效果/350　实例50：在Photoshop CS4中添加配景/355

章节摘录

本场景是一个暖色调的卧室空间，较大的落地窗使卧室具有很好的采光效果，棕色的墙体与厚重的床上用品突出卧室大方、稳重的特点，暖色调抽象画的放置，使整个场景在稳重的同时，又不失活泼。
下图为暖色调卧室效果图的最终完成效果。
在本实例中，将指导读者创建一个简约风格的床模型，床模型由多个规则的几何体组合而成，边缘为圆角过渡。
通过本实例，使读者了解多边形建模中的挤出、桥工具的使用方法，并能够使用这些工具创建出类似于厨柜、电脑桌等模型。
在本实例创建模型之前，首先设置了系统和显示单位；应用扩展基本体创建面板内的切角长方体创建出床撑模型；应用移动克隆的方法创建出床板的基本型，并将其转化为可编辑多边形，应用挤出工具，使该模型形成放置床腿所需要的卡槽；以切角长方体为基础型，并将其塌陷为可编辑多边形，最后通过桥工具，创建出床头模型。
图1.1 所示为床模型添加灯光和材质后的效果。

编辑推荐

《3ds max 2009 & Lightscape 3.2 &Photoshop CS4 室内外效果图50例（附CD-ROM光盘1张）》是一本介绍室内外效果图制作的实例书籍，全面介绍了建筑效果图的制作方法。
《3ds max 2009 & Lightscape 3.2 &Photoshop CS4 室内外效果图50例（附CD-ROM光盘1张）》共涉及3ds max 2009、Lightscape 3.2和Photoshop CS4三个软件，通过对这三款不同软件的配合使用来完成效果图。
在效果图的制作过程中，3ds max 2009主要用于模型的创建和贴图平铺方式的设置，Lightscape 3.2主要用于渲染和输出，Photoshop CS4主要用于后期的处理和配景的添加。

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