

《建筑装饰计算机辅助设计 附盘》

图书基本信息

书名：《建筑装饰计算机辅助设计 附盘》

13位ISBN编号：9787040149494

10位ISBN编号：7040149494

出版时间：2004-8

出版社：高等教育出版社

作者：徐杰 编

页数：265

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

前言

《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》是一本以实例制作为主、讲解3DS MAX建筑装饰效果图制作方法和流程的专业用书。以具体、完整的建筑效果图制作实例为线索，全面的学习3DS MAX制作建筑效果图的制作方法。《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》的最大特点是全部以实例的操作步骤为主，特别是在对灯光部分的使用技术、技巧和步骤上进行了详细的讲解。由于目前国内在制作建筑效果图的书籍中，如何运用灯光方面的书籍很缺乏，许多学习过建筑效果图制作的朋友都有这样的反映：建筑建模知识比较容易掌握、建筑方面的材质也不是难点，最不容易的就是如何处理好灯光。的确，要制作出一幅好的建筑效果图并不是一件很轻松的事，需要有丰富的空间想象力和较高的艺术造诣，以及对结构、材质、灯光、色彩等综合运用能力。读者可以通过本教程实例教学的操作，学习用3DS MAX制作建筑装饰效果图的建模方法、材质贴图的制作、灯光技术和运用思路、渲染方法和Photoshop中后期处理的基本方法。《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》包含了用计算机制作建筑装饰效果图的所有步骤。《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》第二、三章是两个完整的制作流程，这两部分的内容和操作步骤比较详细，适合初学者学习使用。另外，这两部分使用3DS MAX自带灯光和扫描线渲染器制作，其中灯光与渲染部分的内容，对于提高建筑浏览动画的制作效率有一定的参考价值。第四章主要针对3DS MAX高级照明的灯光和参数设置进行讲解。这两部分没有涉及建模知识，读者可以通过第二、三章的知识建模，或直接使用配套光盘中提供的模型。为了使读者更方便地学习，配套光盘还提供了《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》中所有内容的模型和贴图等素材，读者可以直接使用。《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》由徐杰、罗卫、钟建编写，徐杰担任主编。山东城市建设学校徐涛老师审阅了《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》，并提出了许多宝贵意见，在此表示衷心的感谢。《建筑装饰计算机辅助设计：3DS MAX+Photoshop效果图实例制作与灯光技术（附光盘）》结构清晰，内容由浅入深、重点突出、可操作性强。适用于建筑设计人员、装饰装修设计人员、建筑效果图及建筑动画制作从业人员学习和参考使用，同时也可作为美术院校、高等院校相关专业的自学、教学读物及社会相关领域培训教材。

《建筑装饰计算机辅助设计 附盘》

内容概要

《建筑装饰计算机辅助设计 附盘》

书籍目录

第一章 预备知识第一节 灯光基础知识1.3 DsMAX灯光的特点2.光的颜色3.光的衰减4.光线投影5.3 DsMAX高级照明第二节 计算机图像渲染算法知识1.局部光照2.全局光照3.光线跟踪4.光能传递5.光能传递和光线跟踪的区别第三节 优秀作品赏析第二章 一个典型的操作流程——展厅效果图制作第一节 建立模型1.单位与捕捉设置2.建筑建模第二节 材质编辑第三节 创建灯光1.建立泛光灯模拟2.建立聚光灯模拟第四节 渲染输出与后期制作第三章 模拟光照——完整客厅效果图制作第一节 建筑及家具建模1.建立墙体模型2.阳台与吊顶的制作3.装饰墙面与电视柜建模4.建立餐厅吊灯5.建立空调与射灯模型6.建立窗帘模型7.建立错层梯步模型8.建立一套完整的餐桌模型9.合并模型第二节 编辑材质1.普通材质的编辑2.设置总体的抗锯齿选项和环境3.编辑复合材质第三节 创建灯光1.建立天光2.建立漫反射灯光3.优化渲染速度4.聚光灯模拟5.泛光灯模拟6.补充和调整灯光第四节 渲染输出与后期制作1.渲染输出设置2.Photoshop后期处理第四章 效果图高级照明第一节 光能传递练习——电梯间效果图制作1.建立光度学灯光2.设置光能传递材质3.光能传递设置4.渲染输出设置与后期处理第二节 光线跟踪练习——建筑外观效果图制作1.灯光与光线跟踪参数设置2.Photoshop后期制作附录1.3 DsMAX界面及常用工具2.图形建立面板3.几何体建立面板4.灯光建立面板5.渲染面板6.光能传递面板及参数说明7.照明追踪面板与参数说明8.捕捉设置面板及参数9.光度学灯光及高级照明常用参数列表

章节摘录

2.光的颜色 光的颜色部分地取决于光形成的过程。例如，白炽灯投射出橙黄色的光，水银蒸气灯投射出冷色调的蓝白色光，太阳光是黄白色的。光的颜色也取决于光通过的媒介。如，大气中的云使日光变蓝，以及彩色玻璃使光变成深颜色。光的颜色是附加色，其主要的颜色是红、绿、蓝（RGB）。随着多种颜色混合在一起，场景里总的亮度变得更亮，以至最终变成白色。光的叠加混合如图所示。在3Ds MAX中，灯光系统面板的最上面一系列参数控制灯光的颜色变化。光线的颜色主要有反映客观环境和统一材质两个作用。

反映客观环境 由于发光物体、反光物体以及滤光物体的作用产生偏色，环境中光线的颜色大多数不是纯色。比如木材燃烧的暖色光线、天空反射的冷色光线以及信号灯过滤的彩色光线。在布光的时候一定要仔细观察所参考的真实环境，设置灯光的色调。同时，环境中光线的调子完全可以左右创作的画面的气氛。比如，室外的阳光和天空光要考虑时间和季节以及地区的大因素；而室内的主光源要考虑照明灯具的类型。一般室内的光线都是微微偏暖的。当然，为了特殊的气氛，在特殊的地方（监狱、太平间、审讯室、清晨阴冷的小巷）可以运用冷色。而厨房、锅炉房、餐馆、喜庆场所一般使用明显的暖色。如图所示。

《建筑装饰计算机辅助设计 附盘》

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:www.tushu000.com