第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX+ L1ghtScape >>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX+ L1ghtScape 经典样板间效果图范例解析(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787121028670

10位ISBN编号：7121028670

出版时间：2006-9

出版时间：电子工业出版社

作者：邵沛

页数：313

字数：551000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX+ L1ghtScape >>

内容概要

本书精选了四套有代表性而且商业应用广泛的效果图制作范例。
通过范例结合3DMAX，Lightscape，Photoshop这三套软件的运用，由浅入深地展开教学，全面揭示了电脑室内设计表现及制作的秘笈。
范例的制作采用全过程讲解，文字精炼，关键步骤有重点介绍，可使读者在最短的时间内全面掌握3ds max建模、LightScape光能传递及Photoshop处理技巧。

本书实例共分为四章，分别介绍了“书房效果图制作”、“后现代派会议空间效果图的制作”、“卧室效果图的制作”、“客厅效果图的制作”。
深入地讲解了室内效果图制作的方方面面，详细介绍了制作流程中的每一个细节，并向读者完全披露了作者多年积累的商业室内设计经验，使读者最终能够独立地完成具体作品的设计，提高室内设计的整体水平。

本书不仅适合室内装饰效果图制作爱好者学习使用，还可供室外建筑、展示设计等相关专业人士作为参考用书，也可作为社会相关办学、各类高等院校的辅助教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX+ L1ghtScape >>

书籍目录

第1章 书房效果图的制作 1.1 在3DS MAX中精确地创建书模型 1.1.1 创建书房墙体 1.1.2 在模型中设置摄像机 1.1.3 门窗及窗帘的创建 1.1.4 天花吊顶的制作 1.1.5 为当前模型赋予材质 1.1.6 创建剩余模型——书架的制作 1.1.7 电脑桌的制作 1.1.8 踢脚线的制作 1.1.9 装饰画的制作 1.1.10 合并模型的调整及赋予材质 小结 1.2 在MAX里布灯和导出目前场景为LP文件 1.2.1 在场景中布灯并定位 1.2.2 将MAX模型输出为LP格式文件 小结 1.3 在LightScape3.2中分析场景文件 1.3.1 打开“书房LP”并从多个视角观察文件 1.3.2 分析书房LP场景 小结 1.4 LightScape中材质的讲解和编辑 1.4.1 LightScape3.2中的材质 1.4.2 编辑场景中材质 小结 1.5 LightScape自定义灯光和渲染调试 1.5.1 用利Blocks自定义灯光 1.5.2 自燃光的设置 小结 1.5.3 光能传递测试 1.5.4 LS格式文件的调整 1.5.5 二次光能传递 小结 1.5.4 LS格式文件的调整 1.5.5 二次光能传递 小结 1.6 渲染输出和通道的制作 1.7 在Photoshop中做后期处理 1.7.1 图片的整体调整 1.7.2 使用通道对图像进行局部调整 1.7.3 配景图片的容入 小结 本章综述第2章 后现代派会议空间效果图的制作 2.1 2.1.1 观察并导入平面图 2.1.2 创建窗户模型 2.1.3 创建摄像机和辅助光源 2.1.4 创建西墙体模型 2.1.5 创建东墙体模型 2.1.6 创建吊顶模型 2.1.7 创建地面模型 2.1.8 创建筒灯模型和南墙体模型 小结 2.2 导入家具模型 2.2.1 导入灯的模型 2.2.2 合并会议桌模型 2.2.3 导入椅子的模型 2.3 在3DS MAX里调整摄像机关创建光源 2.3.1 调整摄像机 2.3.2 创建光源 ……第3章 卧室效果图的制作第4章 中式客厅效果图的制作附录A LigthScape常用快捷键一览 3DS MAX常用快捷健一览 Phtotoshop常用快捷键一览

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX+ L1ghtScape >>

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