第一图书网, tushu007.com

<<零起点>>

图书基本信息

书名：<<零起点>>

13位ISBN编号：9787121032837

10位ISBN编号：712103283X

出版时间：2007-1

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：269

字数：448000

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

内容概要

3ds max 8是大型三维设计制作软件，Lightscape 3.2是专业渲染软件，Photoshop CS2是专业图像编辑软件。
本书对这三个软件的功能与特点进行了详细介绍，并结合实例对创建室内效果图的方法做了深入的讲解。
为了使读者不再出现只知道基本命令而不知如何实际操作的情况，本书以理论结合实际、深入浅出、图文并茂、以图析文，直观而生动，结合了大量三维设计中的应用实例帮助读者理解知识。
最后一章以“制作会议室效果图”的综合实例贯穿前面所学的全部知识，使读者对室内效果图的综合应用有较全面的掌握。
本书定位于各类电脑三维设计用户，适用于初学者以及进阶者作为自学参考书使用，也可作为各类社会培训学校的培训教材以及电脑爱好者的自学用书。

书籍目录

第1课 室内效果图制作快速入门 1.1 3ds max 8基础知识 1.2 Lightscape 3.2基础知识 1.3 Photoshop CS2基础知识 1.4 上机练习 1.5 疑难解答 1.6 课后练习第2课 室内效果图的基本模型创建 2.1 创建及修改基本模型 2.2 模型修改常用的基本工具 2.3 创建及修改二维图形 2.4 上机练习 2.5 疑难解答 2.6 课后练习第3课 创建复杂三维物体 3.1 创建复杂三维物体的基本思路 3.2 “ Loft ”放样建模类型 3.3 上机练习 3.4 疑难解答 3.5 课后练习第4课 创建复杂二维图形 4.1 常用的二维图形修改命令 4.2 其他二维曲线的修改命令 4.3 上机练习 4.4 疑难解答 4.5 课后练习第5课 创建复杂三维模型 5.1 常用三维模型的修改命令 5.2 Edit Poly功能 5.3 其他三维建模方法 5.4 上机练习 5.5 疑难解答 5.6 课后练习第6课 为模型指定贴图坐标 6.1 三维模型与贴图坐标 6.2 在Lightscape 3.2中指定贴图坐标 6.3 上机练习 6.4 疑难解答 6.5 课后练习第7课 赋予物体材质 7.1 为三维模型赋予材质 7.2 为三维模型赋予贴图 7.3 制作复杂材质 7.4 上机练习 7.5 疑难解答 7.6 课后练习第8课 为场景布光和调整观察角度 8.1 为场景布光 8.2 调整场景观察角度 8.3 上机练习 8.4 疑难解答 8.5 课后练习第9课 使用3ds max 8渲染场景 9.1 使用Scanline渲染器渲染场景 9.2 使用mental ray渲染器渲染场景 9.3 上机练习 9.4 疑难解答 9.5 课后练习第10课 使用Lightscape渲染简单场景 10.1 使用Lightscape 3.2渲染室内效果图的流程 10.2 使用Lightscape 3.2渲染室内效果图的操作技巧 10.3 上机练习 10.4 疑难解答 10.5 课后练习第11课 使用Lightscape渲染复杂场景 11.1 应用Lightscape 3.2的四大列表 11.2 最终渲染输出 11.3 上机练习 11.4 疑难解答 11.5 课后练习第12课 对效果图进行后期处理 12.1 后期合成常用工具 12.2 色彩调整 12.3 上机练习 12.4 疑难解答 12.5 课后练习第13课 制作会议室效果图 13.1 制作会议室效果图 13.2 上机练习 13.3 疑难解答 13.4 课后练习参考答案

第一图书网, tushu007.com

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