

<<巅峰之路>>

图书基本信息

书名：<<巅峰之路>>

13位ISBN编号：9787508342986

10位ISBN编号：7508342984

出版时间：2006-8

出版时间：中国电力出版社

作者：彭建平

页数：344

字数：553000

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>

## <<巅峰之路>>

### 内容概要

本书以实例的形式，循序渐进地介绍怎样利用3ds max 8和Lightscape 3.2的强大功能制作效果图的方法和技巧，内容包括3ds max8和Lightscape3.2的基本操作、建立模型的各种访求和工具的应用、材质的运用和Lightscape中快速渲染等内容，引领读者快速高效、高质量地制作效果图。

全书采用效果图设计方法和制作技巧为主，软件功能操作为辅的“学练互补”的方式，通过几个经典的产例，让读者真正掌握所介绍的方法和技巧，从最初的设计构想到设计完成，一步一步详细地介绍给读者，使读者真正能够按照客户的要求独立完成工作。

本书适于建筑装潢设计从业人员、3ds max爱好者学习使用，同时也可作为高等院校相关专业以及社会相关培训班的理想教材。

## 书籍目录

丛书序前言第1章 前期准备 1.1 Lightscape3.2概述及运用 1.2 3ds max 8概述及实体建模运用 1.3 3ds max 8工具栏简述 1.4 3ds max 8命令面板区简述 1.5 Photoshop后期的制作方法第2章 室内日光照明实战技巧 2.1 构思表现空间的设计元素 2.2 基础框架建模 2.3 家具建模和导入模型 2.4 定义材质球 2.5 确定光源的作用 2.6 认识光源的作用 2.7 细化几何体表面 2.8 调整材质属性 2.9 最终渲染 2.10 后期处理 2.11 本章小结第3章 室内夜晚照明实战技巧 3.1 分析草图,明确主次 3.2 主题框架的建模 3.3 定义材质球 3.4 分析环境光与主体物关系 3.5 表现处理 3.6 确定局部光源的性质 3.7 调整材质属性 3.8 最终渲染 3.9 后期特效处理 3.10 本章总结第4章 室内艺术照明实战技巧 4.1 明确细节对空间的作用 4.2 基础框架建模 4.3 编辑材质贴图 4.4 明确摄像机的位置及摄像机的设置 4.5 结合细部物体给光源位置 4.6 认识光源与物体之间的关系 4.7 调整材质属性 4.8 最后渲染 4.9 后期处理 4.10 本章总结第5章 室内间接照明实战技巧 5.1 确定间接方式及来源 5.2 基础框架的建模 5.3 调整贴图材质及坐标 5.4 创建间接照明光源 5.5 设置光源强度值及细化物体表面 5.6 设置材质属性 5.7 最后渲染 5.8 后期处理 5.9 本章总结

<<巅峰之路>>

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>