第一图书网, tushu007.com

<<3ds max&Lightscape 3>>

图书基本信息

书名：<<3ds max&Lightscape 3.2商业效果图渲染的艺术>>

13位ISBN编号：9787508353968

10位ISBN编号：750835396X

出版时间：2007-5

出版时间：中国电力

作者：熊绍辉

页数：278

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&Lightscape 3>>

内容概要

本书从Lightscape的重点和难点知识着手，全面讲解了使用Lightscape 3.2进行商业效果图设计的方法和技巧，主要包括材质、灯光、建模、渲染等方面的知识，并通过6个典型的商业效果图表现实例对使用3dsmax和Lightscape设计效果图的流程和方法进行了详细讲解。
另外，本书还对设计效果图时在建模、材质和灯光中遇到的问题进行了深入地剖析。
本书知识全面，讲解透彻，效果图精美，非常适合商业效果图表现的初学者学习，也可供相关从业人员参考，还可供高等院校和培训班相关专业作为教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max&Lightscape 3>>

书籍目录

前言第1章 材质技术 1.1 材质面板 1.2 反射度对场景的影响 1.3 颜色扩散度对场景的影响 1.4 镂空材质的应用 1.4.1 模型的创建 1.4.2 镂空贴图的制作 1.4.3 Lightscape中镂空贴图的调节 1.5 亮度和饱和度对场景的影响第2章 常见材质表现实例解析 2.1 水材质的表现 2.1.1 模型的创建 2.1.2 材质的设置 2.2 清玻璃材质的表现 2.2.1 材质特点 2.2.2 材质的设置 2.3 磨砂玻璃材质的表现 2.3.1 材质的特点 2.3.2 材质的设置 2.4 木地板材质的表现 2.4.1 材质的特点 2.4.2 材质的设置 2.5 不锈钢材质的表现 2.5.1 材质的特点 2.5.2 材质的设置 第3章 灯光技术 3.1 光源的类型 3.2 如何定义光源 3.2.1 利用3ds max进行光源定义 3.2.2 在Lightscape中进行光源的定义 3.2.3 如何调整光源的光照方向 3.2.4 如何对光源进行复制 3.2.5 光域网的应用 3.2.6 日光的设置 第4章 灯光应用实例 4.1 中午日光的设置方法 4.2 月光的设置方法 4.2.1 方法一 4.2.2 方法二 4.3 台灯灯光的设置方法 4.4 电视机屏幕反光效果表现 第5章 建模常见问题 5.1 关于建模的常见问题 5.2 创建优化模型的原则 5.2.1 创建只接受光照的表面 5.2.2 避免模型表面交叉和重合 5.2.3 尽量使用规则的多边形表面 5.3 如何优化模型 5.4 创建窗户的最佳方法 5.5 墙体的最佳创建方法第6章 材质问题 6.1 Lightscape里如何控制溢色 6.2 如何控制表面反光效果 6.2.1 使用材质的光滑度和折射率来控制反光的效果 6.2.2 纹理亮度对反光效果的影响 6.2.3 渲染选项对反光效果的影响 6.3 材质纹理亮度过高的解决方法 6.4 Ligh{scape里定义材质的常见问题第7章 渲染问题 7.1 Lightscape的渲染系统：顶点着色 7.1.1 什么是顶点 7.1.2 什么是顶点着色 7.2 光能传递处理时的常见问题与缺陷 7.3 光影跟踪处理时的常见问题与缺陷 7.4 阴影漏的解决方法 7.5 物体漂浮问题的解决方法 第8章 办公空间口光表现 8.1 办公空间的布光方法 8.2 导出Lightscape格式文件……第9章 会所室内光表现第10章 售楼大厅室外光与室内光综合表现第11章 接待室黄昏效果表现第12章 酒店包间夜景表现第13章 建筑外观日光表现附录A Lightscape相关名词解释与快捷键附录B Lightscape的灯光换算

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max&Lightscape 3>>

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