

<<完美风暴>>

图书基本信息

书名：<<完美风暴>>

13位ISBN编号：9787801726568

10位ISBN编号：7801726561

出版时间：2006-8

出版时间：兵器工业

作者：韦志锋

页数：513

字数：760000

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>

<<完美风暴>>

内容概要

3ds max 8是十分优秀的三维动画软件，它广泛应用于建筑装潢设计、三维动画等领域。本书主要介绍了3ds max 8、Lightscape和Photoshop这3种软件在效果图的设计和室内漫游动画方面的全部制作流程。

本书效果图的制作实用、全面、系统、深入，详述了从基础到高级，从简单到复杂的建模、材质、灯光和渲染创作的全过程。

基本上涵盖了3ds max 8、Lightscape以及Photoshop在效果图制作中的全部经典内容。

本书面向初、中、高级人员阅读，也适合从事建筑设计、装修装潢、照明设计、三维动画等制作人员参考使用，同时本书也可作为高等院校相关专业师生的参考资料，以及社会相关领域培训班的教材。

本书配套光盘内容为书中用到的部分实例源文件。

<<完美风暴>>

书籍目录

第1章 室内外效果图制作概述 1.1 室内外设计基本原则 1.2 工程项目投标 1.3 室内外效果图制作流程第2章 建模篇 2.1 台灯的制作 2.2 凉椅的制作 2.3 空调的制作 2.4 沙发的制作 2.5 茶几的制作 2.6 MP3的制作 2.7 本章总结 2.8 动手练一练第3章 材质篇 3.1 3ds max 8材质编辑器简介 3.2 基本材质 3.3 多维材质 3.4 卡通材质 3.5 置换贴图 3.6 光影模式 3.7 高级光照优先材质 3.8 Lightscape 材质详解 3.9 本章总结 3.10 动手练一练第4章 灯光篇 4.1 3ds max 8 灯光基础知识 4.2 Lightscape 灯光 4.3 本章总结第5章 创作实战篇——客厅 5.1 建模 5.2 本章总结 5.3 思考题 5.4 动手练一练第6章 创作实战篇——卧室 6.1 在3ds max 8中建立模型 6.2 创建室内装饰物 6.3 建立灯光并输出图形 6.4 在Lightscape中渲染图像 6.5 在Photoshop中对图像进行后期处理 6.6 本章总结 6.7 思考题 6.8 动手练一练第7章 创作实战篇——餐厅 7.1 在3ds max 8中建立模型并指定材质 7.2 在Lightscape中渲染图像 7.3 调节材质 7.4 最终调整并输出效果图 7.5 在Photoshop中对图像进行后期处理 7.6 本章总结 7.7 思考题 7.8 动手练一练第8章 创作篇——书房 8.1 在3ds max 8中建立模型 8.2 合并书桌、吊灯等模型 8.3 为场景布置光源 8.4 在Lightscape中调节材质并渲染 8.5 在Photoshop中对图像进行后期处理 8.6 本章总结第9章 创作实战篇——会议室 9.1 在3ds max 8中建模及材质指定 9.2 输出文件前的准备工作 9.3 输出LP文件 9.4 在Lightscape 3.2中设置光源并求解 9.5 控制家具模型网格 9.6 在Lightscape 3.2中调节材质 9.7 光能传递并输出文件 9.8 本章总结 9.9 思考题 9.10 动手练一练第10章 创作篇——大厦 10.1 制作大厦主体部分 10.2 制作大厦底部模型 10.3 纹理贴图材质调整及创建摄像机 10.4 布置光源及制作后期通道 10.5 在Photoshop中对图像进行后期处理 10.6 本章总结 10.7 动手练一练第11章 创作篇——别墅 11.1 创建别墅模型 11.2 布置光源及材质调整 11.3 在Photoshop中对图像进行后期处理 11.4 本章总结 11.5 动手练一练第12章 酒吧漫游动画 12.1 墙体的创建 12.2 门的创建 12.3 墙饰的创建 12.4 酒水间的创建 12.5 表演台的创建 12.6 天花板的创建 12.7 导模型 12.8 灯光的创建 12.9 材质的指定和调节 12.10 动画的创建 12.11 动画的设置 12.12 光能传递计算 12.13 本章总结

<<完美风暴>>

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>