

<<中文3ds max/LightScape>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max/LightScape室内外效果图制作实例与技巧>>

13位ISBN编号：9787111181026

10位ISBN编号：7111181026

出版时间：2007-6

出版时间：机械工业

作者：陈柄汗

页数：526

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>

## <<中文3ds max/LightScape>>

### 内容概要

这是一本注重培养实际制作能力及表现效果的书。

全书共分为8章，前3章介绍效果图制作必要基础，包括效果制作必会操作、效果图建模方法及示例、Lightseape应用精解。

后5章进行实例教学，具体包括5个实例，即客厅、接待厅、会议厅、高层住宅和花园新城的制作实例。

书中对每个实例从建模、材质、灯光、渲染到后期处理，都进行了详细讲解。

同时，配合当前操作介绍相关技巧，叙议结合，以达到触类旁通、举一而三的效果使读者能够通过本书的学习从容应对实际工作。

本书是专业人员多年的经验积累，内容系统、语言通俗、重点突出、实用性和技巧性强，适合效果图制作培训、自学或高校建筑学、室内设计、环境艺术、城市规划等专业教学使用。

## 书籍目录

前言第1章 效果图制作必会操作 1.1 熟悉界面 1.1.1 界面组成 1.1.2 优化界面 1.2 创建对象 1.2.1 绘制图形 1.2.2 创建几何体 1.2.3 创建灯光 1.2.4 创建摄影机 1.2.5 理解对象 1.3 选择对象 1.3.1 点选 1.3.2 框选 1.3.3 名选 1.4 编辑对象 1.4.1 复制对象 1.4.2 变换对象 1.4.3 对齐对象 1.4.4 捕捉对象 1.5 调整视图 1.6 编辑材质 1.6.1 单色材质 1.6.2 贴图材质 1.7 渲染输出 1.7.1 运算设置 1.7.2 运算及渲染 1.8 后期处理 1.8.1 调入文件 1.8.2 调整色调 1.8.3 插入植物 1.8.4 保存文件 1.9 本章小结第2章 效果图建模方法及示例 2.1 直接建模——制作墙、门和窗 2.1.1 制作墙 2.1.2 制作窗 2.1.3 制作门 2.2 拉伸建模——制作桌子和凳子 2.2.1 绘制截面 2.2.2 挤出成型 2.3 旋转建模——制作杯和瓶 2.3.1 绘制剖面 2.3.2 旋转成型 2.4 倒角建模——制作匾和立体字 2.4.1 创建被减体 2.4.2 布尔运算 2.4.3 绘制文字 2.4.4 倒角成型 2.4.5 置换建模——制作枕头和床单 2.5 创建初始模型 2.5.1 平滑及变形 2.5.2 编辑材质 2.5.3 放样建模——制作窗帘 2.6 绘制放样截面 2.6.1 绘制放样路径 2.6.2 放样成型 2.6.3 变形处理 2.6.4 镜像复制 2.6.5 子对象建模——制作沙发 2.7 制作坐垫 2.7.1 制作靠背 2.7.2 制作支架 2.7.3 制作扶手 2.7.4 本章小结第3章 Lightscape应用精解 3.1 界面速览 3.2 应用流程 3.2.1 准备阶段 3.2.2 解决阶段 3.2.3 输出阶段 3.3 常用操作 3.3.1 调入场景 3.3.2 切换显示 3.3.3 调整视图 3.3.4 选择对象 3.3.5 查询信息 3.3.6 变换对象 3.3.7 编辑材质 3.3.8 定义光源 3.3.9 处理表面 3.3.10 远算与渲染 3.4 本章小结第4章 夜晚室内效果制作实例——客厅 4.1 本章效果图 4.2 制作思路 4.3 在3ds max中制作家具陈设 4.3.1 制作茶几 4.3.2 制作陈列架 4.3.3 制作矮架 4.3.4 制作木隔断 4.4 在3ds max中制作建筑部分 4.4.1 创建客厅地面 4.4.2 创建外墙、内墙及梁 4.4.3 创建顶棚 4.4.4 创建推拉窗 4.5 在3ds max中布置家具陈设 4.5.1 制作画框 4.5.2 制作窗帘盒 4.5.3 合并窗帘模型 4.5.4 合并其他家具模型 4.6 在3ds max中布置灯光和摄影机 4.6.1 布置摄影机 4.6.2 布置直接光 4.6.3 布置补光 4.6.4 布置装饰光 4.7 在3ds max中输出准备文件 4.8 将准备文件调入Lightscape 4.9 在Lightscape中调整材质 4.9.1 调整“乳胶漆”材质 4.9.2 调整“木地板”材质 4.9.3 调整布料材质 4.9.4 调整绿玻材质 4.9.5 调整地毯材质 4.9.6 调整不锈钢材质 4.9.7 调整木家具材质 4.9.8 调整自发光材质 4.9.9 调整植物材质 4.10 在Lightscape中设置灯光 4.10.1 设置直接光参数 4.10.2 设置补光参数 4.10.3 设置装饰光参数 4.11 在Lightscape中设置表面 4.12 在Lightscape中设置运算参数 4.13 在Lightscape中进行光能传递试运算 4.14 在Lightscape中调整场景 4.14.1 调整灯光 4.14.2 调整材质 4.15 在Lightscape中渲染输出 4.16 在Photoshop中做后期处理 4.16.1 调整植物明暗 4.16.2 增强不锈钢光感 4.16.3 绘制吊灯线 4.16.4 整体效果调整 4.16.5 保存结果 4.17 本章小结第5章 自然光效果制作实例——接待厅 5.1 本章效果图 5.2 制作思路 5.3 在3ds max中制作外围构造 5.3.1 制作地面 5.3.2 制作墙面 5.3.3 制作外围方柱 5.3.4 制作外围梁 5.3.5 制作玻璃墙 5.3.6 制作踢脚线 5.3.7 制作顶屋楼板 5.3.8 制作顶层吊顶 5.3.9 制作吊顶发光池 5.3.10 制作顶层筒灯 5.4 布置临时灯光和摄影机 5.4.1 布置临时灯光 5.4.2 布置临时摄影机 5.5 在3ds max中制作内部构造 5.5.1 制作底层吊顶 5.5.2 布置吊顶筒灯 5.5.3 制作楼板缘栏杆 5.5.4 制作楼梯 5.5.5 制作楼梯和楼板边缘装饰线 5.5.6 制作中间圆柱 5.6 在3ds max中布置家具设施 5.6.1 合并沙发 5.6.2 合并花盆、接待台和背景板 5.6.3 合并触摸式计算机 5.6.4 合并垃圾箱 5.6.5 合并资料架 5.6.6 制作地毯 5.7 在3ds max中布置室内灯光 5.7.1 布置背景板上方聚光灯 5.7.2 布置圆柱顶部取光灯 5.7.3 布置楼层聚光灯 5.7.4 布置柱顶和底层吊顶面光源 5.8 在3ds max中删除模型多余面 5.8.1 删除沙发的多余面 5.8.2 删除资料架的多余面 5.9 在3ds max中输出Lightscape准备文件 5.9.1 调入准备文件 5.9.2 调整视图效果 5.10 在Lightscape中插入植物图块 5.10.1 载入植物图块 5.10.2 调整植物图块位置 5.11 在Lightscape中调整材质 5.11.1 调整有光红材材质 5.11.2 调整石材材质 5.12 调整无光材质 5.12.1 调整绿玻材质 5.12.2 调整不锈钢材质 5.12.3 调整分格吊顶材质 5.12.4 调整自发光材质 5.12.5 调整植物材质 5.12.6 调整平台花盆材质 5.12.7 在Lightscape中设置灯光 5.12.8 设置浅蓝色背景 5.12.9 设置日光照射方位和强度 5.13 筒灯片转化为真实光源 5.13.1 通过复制增加墙边光源 5.13.2 通过执行者主图块增加走廊光源 5.13.3 设置各室内光源的参数 5.13.4 在Lightscape中定义表面 5.13.5 在Lightscape中设定光能传递运算参数 5.13.6 在Lightscape中进行光能传递运算 5.14 在Lightscape中渲染出图 5.15 在Photoshop中后期处理 5.16 插入室外建筑背景 5.17 改善不锈钢质感 5.18 调整渲染图色调 5.18.1 调整及修饰局部 5.18.2 保存后期处理结果 5.19 本章小结第6章 纯天光效果制作实例——会议厅

6.1 本章效果图 6.2 制作思路 6.3 在3ds max中制作建筑部分 6.3.1 制作地面 6.3.2 制作墙面 6.3.3 制作踢脚线 6.3.4 制作柱子 6.3.5 制作门窗 6.3.6 创建摄影机 6.3.7 制作左右吊顶 6.3.8 制作中间吊顶 6.3.9 制作前吊顶 6.4 在3ds max中制作内部设施 6.4.1 制作百页窗帘 6.4.2 制作窗帘盒 6.4.3 制作背景板 6.4.4 合并方灯 6.4.5 合并讲桌 6.4.6 合并资料架 6.4.7 合并花盆 6.4.8 合并椅子 6.5 在3ds max中布置灯光 6.6 在3ds max中制作准备文件 6.7 在Lightscape中调入场景并调整视图 6.7.1 调入场景 6.7.2 调整视图 6.8 在Lightscape中编辑材质 6.8.1 为讲桌新建并赋予材质 6.8.2 编辑亚光蓝漆材质 6.8.3 编辑图案陶瓷材质 6.8.4 编辑深绿漆材质 6.8.5 编辑深光木材质 6.8.6 编辑浅绿漆材质 6.8.7 编辑浅光木材质 6.8.8 编辑抛光石材材质 6.8.9 编辑绿涂料材质 6.8.10 编辑白透塑料材质 6.8.11 编辑白灰面材质 6.8.12 编辑白玻璃材质 6.8.13 编辑椅子材质 6.9 在Lightscape中设置灯光 6.9.1 灯片转化光源 6.9.2 设置各光源参数 6.10 在Lightscape中设置表面 6.11 在Lightscape中设定运算参数 6.12 DOS下的光能传递运算及渲染 6.13 用Photoshop做后期处理 6.13.1 整体亮度调整 6.13.2 插入天空背景 6.13.3 补充会标及文字 6.13.4 局部修整 6.14 本章小结第7章 室外效果制作实例——高层住宅 7.1 本章效果图 7.2 制作思路 7.3 制作标准层正面 7.3.1 制作墙体 7.3.2 制作门窗 7.3.3 制作阳台板 7.4 制作底层正面 7.4.1 复制标准层 7.4.2 修改标准层 7.5 制作2-21层正面 7.5.1 复制标准层 7.5.2 阵列复制2-21层 7.5.3 制作外墙色块 7.6 制作22-25层正面 7.6.1 制作22层 7.6.2 制作22-25层 7.6.3 制作外墙装饰构件 7.7 制作正面屋顶构件 7.7.1 制作女儿墙 7.7.2 制作屋顶装饰构件 7.8 组合全楼并制作玻璃 7.8.1 制作大楼右面 7.8.2 制作屋面板 7.8.3 制作门窗玻璃 7.9 制作室外附属设施 7.9.1 制作室外草地 7.9.2 制作室外道路 7.9.3 制作路沿石 7.10 架设目标摄影机 7.11 模拟自然光 7.11.1 模拟阳光效果 7.11.2 模拟天光及反光效果 7.12 场景的最后调整 7.13 渲染出图 7.13.1 设置渲染背景 7.13.2 设置基本渲染参数 7.13.3 优化渲染参数 7.13.4 渲染输出 7.14 Photoshop后期处理 7.14.1 天空的处理 7.14.2 草地的处理 7.14.3 主体建筑的处理 7.14.4 配景建筑的处理 7.14.5 树叶的处理 7.14.6 路灯的处理 7.14.7 人物的处理 7.14.8 车辆的处理 7.14.9 其他处理及最后综合调整 7.14.10 图层合并及文件保存 7.15 本章小结第8章 区域鸟瞰图制作实例——花园新城 8.1 本章效果图 8.2 制作思路 8.3 制作1号楼 8.3.1 制作标准层 8.3.2 制作底层 8.3.3 制作2-18层 8.3.4 制作屋顶部分 8.3.5 制作外墙玻璃 8.4 制作2号楼 8.4.1 制作标准层 8.4.2 制作底层 8.4.3 制作2-7层 8.4.4 制作屋顶 8.4.5 制作外墙反射玻璃 8.5 制作地面设施 8.5.1 制作主要道路 8.5.2 制作绿地及分隔带 8.5.3 制作喷泉池 8.5.4 制作零星建筑 8.5.5 合并路灯 8.6 合并为完整场景 8.6.1 确认场景 8.6.2 合并场景 8.6.3 布置灯光 8.7 输出渲染图 8.8 后期处理 8.8.1 渲染图总体调整 8.8.2 绿地替换及处理 8.8.3 路面处理及修整 8.8.4 树木的布置 8.8.5 主体建筑立面调整 8.8.6 喷泉池的处理 8.8.7 插入车辆 8.8.8 综保调整及补充 8.8.9 图层合并及文件保存 8.9 本章小结

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>