

<<3ds max 6/Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6/Lightscape 3.2室内外建筑效果图制作>>

13位ISBN编号：9787115129369

10位ISBN编号：7115129363

出版时间：2005-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：宇心工作室

页数：379

字数：654000

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>

## <<3ds max 6/Lightscape>>

### 内容概要

本书主要介绍3ds max 6、Lightscape 3.2这两种软件在室内外效果图制作中的综合应用。3ds max 6是享誉世界的一款三维动画制作软件，它广泛应用于建筑装璜设计、三维动画等领域。Lightscape 3.2是一款优秀的渲染软件，广泛应用于室内外建筑效果的表现。

这是一本实用、深入的效果图制作案例教程，介绍了复杂的效果图建模、材质、灯光和渲染创作的实战全过程。

本书基本涵盖了3ds max 6、Lightscape 3.2在室内外效果图制作方面的全部内容。

本书适合从事建筑效果图制作的人员阅读，也适合从事建筑设计、装修装璜、照明设计、三维动画制作的人员阅读。

同时也可作为高等院校相关专业学生的自学教材以及社会相关培训班的培训教材。

## 书籍目录

第1章 休闲室效果图制作	11.1 在3ds max 6中精简建立模型	21.1.1 休闲室主体结构部分的建立	21.1.2 建立吊顶和沙发背景部分物体	171.1.3 建立电视墙部分物体模型	251.1.4 合并家具模型	371.1.5 建立发光片和灯光	401.2 在Lightscape 3.2中渲染	441.2.1 灯光设置	441.2.2 调节材质	461.2.3 最终光能传递计算并渲染输出效果图	551.3 Photoshop后期处理	561.4 本章总结	641.5 思考题																					
64第2章 经理办公室效果图制作	652.1 在3ds max中精确地建模	662.1.1 创建办公室墙体、地面及吊顶造型	662.1.2 建立家具模型	882.1.3 其余模型的建立	962.1.4 摄像机和灯光的创建	1022.2 在Lightscape 3.2中渲染	1052.2.1 设置光源	1052.2.2 设置材质	1092.2.3 设置网格分辨率	1132.2.4 光能传递并渲染	1162.3 在Photoshop中后期处理	1182.3.1 整体画面调整	1182.3.2 添加配景	1202.4 本章总结	1222.5 思考题																			
122第3章 中式卧室效果图制作	1233.1 在3ds max 6中建立模型	1243.1.1 建立卧室的主体结构	1243.1.2 建立圆形窗口	1293.1.3 像机的建立	1383.1.4 合并家具模型	1383.1.5 建立其余物体	1403.1.6 建立灯光	1453.1.7 输出LP文件	1483.2 在Lightscape中渲染	1483.2.1 设置材质	1483.2.2 设置灯光	1533.2.3 网格细分	1543.2.4 光能传递	1553.2.5 渲染输出效果图	1573.3 在Photoshop 7.0中整体调整效果	1573.4 本章总结	1593.5 思考题																	
159第4章 客厅效果图制作	1614.1 在3ds max 6中精确创建客厅模型	1624.1.1 客厅模型主体结构建立	1624.1.2 吊顶物体的制作	1704.1.3 制作电视墙面物体	1824.1.4 制作其余的墙面装饰物体	1914.1.5 创建灯具与合并家具模型	2004.1.6 输出LP格式文件	2104.2 在Lightscape 3.2中渲染	2104.2.1 光源设置	2104.2.2 材质设置	2114.2.3 初试光能传递	2174.2.4 最终调节参数并渲染输出效果图	2184.3 在Photoshop 7.0中后期处理图像	2224.4 本章总结	2254.5 思考题																			
225第5章 会议室效果图制作	2275.1 精确地在3ds max 6中创建会议室基本模型	2285.1.1 创建会议室地面及墙体	2285.2 在LightScape中渲染	2555.2.1 灯光设置	2555.2.2 材质调节	2565.2.3 初试设置参数并计算光能传递	2595.2.4 最终调整参数并计算输出效果图	2615.3 在Photoshop中后期处理图像	2665.4 本章总结	2665.5 思考题	266第6章 高层建筑效果图制作	2676.1 制作大楼主体	2686.1.1 制作幕墙与核心筒	2686.1.2 制作楼板和立柱模型	2706.1.3 制作顶部修饰	2746.2 制作大楼附属部分	2756.2.1 制作遮阳罩	2756.2.2 制作正门模型	2776.2.3 制作花坛模型	2796.3 制作裙房模型	2806.3.1 制作裙房模型	2806.3.2 添加草坪和树木	2826.4 夜景材质、灯光和相机的设置	2836.4.1 材质的制作	2836.4.2 灯光的设置	2906.5 日景材质和灯光的设置	2966.5.1 材质的制作	2966.5.2 灯光的设置	2976.5.3 相机和渲染设置	3016.6 后期处理	3036.6.1 合并背景	3036.6.2 深入调节	3066.7 本章总结	3146.8 练习
316第7章 西式餐厅效果图制作	3177.1 在3ds max 6中建立餐厅模型并赋材质	3187.1.1 建立餐厅主体框架	3187.1.2 天花板的创建	3247.1.3 餐厅装饰物体的创建	3297.1.4 吧台部分的建立	3397.1.5 其余物体的创建	3477.1.6 灯光的分布设置	3517.1.7 合并模型	3567.1.8 输出LP文件	3577.2 在Lightscape 3.2中渲染	3587.2.1 灯光设置	3587.2.2 材质调节	3617.2.3 光能传递计算	3697.2.4 求解计算	3717.3 在Photoshop中进行后期处理	3737.4 本章总结	3797.5 思考题																	

<<3ds max 6/Lightscape>>

#### 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>