

## <<3ds max+Lightscape+P>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max+Lightscape+Photoshop室内效果图设计大讲堂>>

13位ISBN编号：9787302133421

10位ISBN编号：7302133425

出版时间：2007-1

出版单位：清华大学

作者：钟秀军

页数：263

字数：378000

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+Lightscape+P>>

### 内容概要

本书全面、系统地向读者讲解如何使用3ds max以及Lightscape和Photoshop制作家装效果图，由浅入深，结合实例，并合理地将各软件中的命令与装潢效果图的制作技巧融为一体。

本书内容是作者在实际工作与教学实践中积累的经验结晶，每个实例操作都采用了通俗的语言，详细讲述了操作步骤，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书非常适合从事建筑及室内装潢行业的设计及工作人员学习，也可作为高等院校计算机设计教学和高职高专相关专业的上机操作教材，并且是其他专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习和参考的资料。

# <<3ds max+Lightscape+P>>

## 书籍目录

第1章 走廊效果图	1.1 墙体框架的制作	1.1.1 单位参数的设置	1.1.2 房间轮廓的建立	1.1.3 建立右侧墙壁、窗户及吊顶	1.2 室内局部构件的制作	1.3 合并构件与材质的制作	1.3.1 合并构件	1.3.2 材质的制作	1.4 在Lightscape中渲染	1.4.1 调整材质	1.4.2 调整面并添加图块	1.4.3 设置日光及光能传递设置	1.5 在Photoshop中进行后期处理	1.6 本章小结	第2章 会客厅效果图	2.1 墙体框架的制作	2.1.1 单位参数的设置	2.1.2 房间轮廓的建立	2.1.3 建立装饰墙壁	2.1.4 建立吊顶	2.2 室内局部构件的制作	2.2.1 沙发的制作	2.2.2 茶几的制作	2.3 合并构件与材质的制作	2.3.1 合并构件	2.3.2 材质的制作	2.4 建立灯光	2.5 在Lightscape中渲染	2.5.1 调整材质	2.5.2 调整灯光	2.5.3 调整面并添加图块	2.5.4 设置光能传递	2.6 在Photoshop中进行后期处理	2.7 本章小结							
第3章 卫生间效果图	3.1 墙体框架的制作	3.1.1 单位参数的设置	3.1.2 房间轮廓的建立	3.1.3 建立窗户及顶	3.1.4 建立方便间	3.2 室内局部构件的制作	3.3 合并构件与材质的制作	3.3.1 合并构件	3.3.2 材质的制作	3.4 建立灯光	3.5 在Lightscape中渲染	3.5.1 调整灯光	3.5.2 调整面并添加图块	3.5.3 调整面并添加图块	3.5.4 设置光能传递	3.6 在Photoshop中进行后期处理	3.7 本章小结	第4章 客厅效果图	4.1 墙体框架的制作	4.1.1 单位参数的设置	4.1.2 房间轮廓的建立	4.1.3 建立窗户及窗帘	4.1.4 建立门、壁画及吊灯	4.2 室内局部构件的制作	4.2.1 沙发的制作	4.2.2 茶几的制作	4.2.3 小沙发的制作	4.2.4 落地灯的制作	4.2.5 电视机的制作	4.2.6 电视机柜的制作	4.3 合并构件与材质的制作	4.3.1 合并构件	4.3.2 材质的制作	4.4 在Lightscape中渲染	4.4.1 调整材质	4.4.2 调整面并添加图块	4.4.3 设置日光及光能传递设置	4.5 在Photoshop中进行后期处理	4.6 本章小结		
第5章 日式客厅效果图	5.1 墙体框架的制作	5.1.1 单位参数的设置	5.1.2 房间轮廓的建立	5.1.3 建立落地窗及装饰壁	5.1.4 建立吊顶及地板	5.2 室内局部构件的制作	5.2.1 沙发的制作	5.2.2 茶几的制作	5.2.3 日式桌子的制作	5.2.4 落地灯的制作	5.2.5 电视机的制作	5.2.6 书柜的制作	5.2.7 休闲椅的制作	5.3 合并构件与材质的制作	5.3.1 合并构件	5.3.2 材质的制作	5.4 在Lightscape中渲染	5.4.1 调整材质	5.4.2 调整面并进行日光及光能传递设置	5.5 在Photoshop中进行后期处理	5.6 本章小结	第6章 卧室效果图	6.1 墙体框架的制作	6.1.1 单位参数的设置	6.1.2 房间轮廓的建立	6.1.3 建立门及装饰壁	6.1.4 建立吊灯	6.2 室内局部构件的制作	6.2.1 床的制作	6.2.2 床头灯的制作	6.3 合并构件与材质的制作	6.3.1 合并构件	6.3.2 材质的制作	6.4 建立灯光	6.5 在Lightscape中渲染	6.5.1 调整灯光	6.5.2 调整面并添加图块	6.5.3 调整面并添加图块	6.5.4 设置光能传递	6.6 在Photoshop中进行后期处理	6.7 本章小结

<<3ds max+Lightscape+P>>

#### 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>