

<<3ds max 6&Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6&Lightscape 3.2精装大堂效果图制作风暴>>

13位ISBN编号：9787505110380

10位ISBN编号：7505110381

出版时间：2005-1-1

出版时间：红旗出版社,北京希望电子出版社

作者：顾艳,毛卫宏,金成文

页数：338

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

《效果图设计与制作风暴：3ds max6 & Lightscape3.2精装大堂效果图制作风暴（全彩印刷）》是效果图制作风暴系列图书的精装大堂篇。

《效果图设计与制作风暴：3ds max6 & Lightscape3.2精装大堂效果图制作风暴（全彩印刷）》从实际工作中的典型范例入手，将3dsmax、Photoshop中的操作和室外效果图制作技巧、设计理念融为一体，图文并茂、深入浅出，具有很强的可读性。

本书通过对各种风格大堂效果图制作的详细讲解，从简单一点的小型实例到复杂的大型实例，从实例的建模到材质、灯光、相机以及后期处理的制作，向读者介绍了大堂效果图的制作手法全部详细过程。

本书内容由浅入深，循序渐进地引导初学者快速入门，提高中级读者的效果图制作技术，让高级读者更全面地了解3dsmax6.0的新增功能和高级编辑技巧。

本书体现了许多新的室外场景制作理念，以供学习者参考与借鉴。

为了让读者更容易地掌握制作方法，书中的每个室外实例都是经过作者精心设计，所列的各个操作步骤详尽易懂，适合于各个层次的广大读者，具有很强的可读性。

为了让广大读者能够更清楚地了解室外场景的制作。

本书配套光盘内容为本书部分实例文件、常用模型、贴图以及通过Photoshop后期处理的效果图等，还有近2000张精美的贴图文件。

书籍目录

第1章 前期准备 1.1 学习本书应注意的问题 1.2 作效果图的一般步骤 1.3 学习本书的方法顺序及基本流程 1.4 软件简介 1.4.1 3ds max简介及学习方法 1.4.2 Lightscape 3.2简介及学习方法 1.4.3 Photoshop简介及学习方法 第2章 明亮优雅型大堂制作 2.1 创建大堂一层基础部分 2.1.1 建模前的准备工作 2.1.2 创建墙体、地面及天花板过程 2.1.3 创建窗洞、窗户及玻璃 2.1.4 创建门及门套线 2.1.5 创建踢角线 2.1.6 创建地面的大理石拼花 2.2 创建大堂二层部分 2.2.1 创建柱体 2.2.2 创建二层栏杆下装饰线 2.2.3 创建二层金属栏杆及玻璃 2.2.4 创建天花造型 2.2.5 创建灯部分 2.2.6 创建大理石办公台 2.2.7 创建部分家具模型 2.2.8 导入文件 2.2.9 创建摄像机 2.2.10 经验总结 2.3 为模型赋材质 2.3.1 一般几何体的材质贴图方法 2.3.2 特殊几何体的Uvw map贴图坐标 2.3.3 经验总结 2.4 创建灯光系统 2.4.1 大空间灯光的创建及布局方法（阵列灯光打法） 2.4.2 创建主光源 2.4.3 创建辅助光源 2.4.4 导入Lightscape之前的灯光打法 2.4.5 经验总结 2.5 在Lightscape软件里的灯光渲染 2.5.1 从3ds max 6.0导出*.lp文件 2.5.2 在Lightscape里面灯光调整 2.5.3 在Lightscape里面灯光的创建 2.5.4 在Lightscape里面灯光的导入（*.blk文件） 2.5.5 在Lightscape里模型的调整 2.5.6 在Lightscape里面使用光域网文件 2.5.7 调整材质 2.5.8 光能传递 2.5.9 渲染出图 2.5.10 经验总结 2.6 在Photoshop里面做后期处理 2.6.1 处理前画面调整 2.6.2 调入配景 2.6.3 错误之处的修改 2.6.4 局部的修改 2.6.5 合层并最后调整 2.6.6 锐化调整 2.6.7 出图 2.6.8 经验总结 2.7 本章总结 第3章 国外现代型大堂制作 3.1 案例分析及前期搜集材料准备 3.2 基础建模（本例重点讲用盒子建模方法） 3.2.1 创建地面、墙体 3.2.2 创建玻璃隔断 3.2.3 创建木墙装饰 3.2.4 创建弧形天花 3.2.5 创建柱体 3.2.6 创建地面地毯 3.2.7 创建接待台模型 3.2.8 导入配套模型 3.2.9 创建沙发模型 3.3 创建灯光系统 3.4 为模型赋予材质 3.4.1 创建石材（地面与柱子） 3.4.2 创建金属材质 3.4.3 创建地毯材质 3.4.4 创建沙发材质 3.4.5 创建木质材质 3.4.6 总结 3.5 在Lightscape里调整 3.5.1 导出*.lp文件 3.5.2 导入专用模型 3.5.3 模型的细节处理 3.5.4 灯光参数的调整 3.5.5 筒灯光域网的使用 3.6 在Lightscape里调整材质 3.6.1 在Lightscape木材质的参数调节 3.6.2 在Lightscape里普通玻璃的调节方法 3.6.3 在Lightscape里各种金属的创建方法 3.6.4 在Lightscape里调节理石的参数 3.6.5 在Lightscape里毛玻璃的制作方法 3.6.6 在Lightscape里带通道贴图用法 3.6.7 经验总结 3.7 调整并渲染 3.7.1 网格面的划分 3.7.2 Lightscape光能传递的注意事项 3.7.3 Lightscape光能传递 3.7.4 材质进一步调整 3.7.5 出图注意的问题 3.7.6 经验总结 3.8 在Photoshop里做后期处理 3.8.1 处理前画面调整 3.8.2 调入灯、植物和人物配景 3.8.3 错误处的后期修补 3.8.4 合层并最后调整 3.8.5 出图 3.8 本章经验总结 第4章 欧式酒店大堂制作 4.1 案例分析及前期搜集材料准备 4.2 建模（本例介绍综合建模方法） 4.2.1 创建墙体、地面及天花过程 4.2.2 创建弧型窗洞 4.2.3 创建造型门及门套线 4.2.4 创建地面大理石拼花装饰 4.2.5 创建天花造型 4.2.6 创建天花镜面装饰 4.2.7 创建天花角线 4.2.8 创建装饰柱子 4.2.9 创建地面中间的理石拼花 4.2.10 创建前台装饰 4.2.11 创建前台玻璃墙装饰 4.2.12 墙体装饰 4.2.13 创建楼梯 4.2.14 创建画框及装饰 4.2.15 创建窗户装饰 4.2.16 创建筒灯 4.2.17 创建壁灯 4.2.18 导入外部模型茶几沙发 4.2.19 建立装饰地毯 4.2.20 创建各种灯光部分 4.2.21 导出LS文件 4.2.22 经验总结 4.3 赋予模型材质 4.3.1 创建布材质 4.3.2 创建壁灯材质 4.3.3 创建冰纹玻璃与彩绘玻璃材质 4.3.4 创建反光理石地面 4.3.5 创建镜面材质 4.5.6 创建装饰肌理材质 4.3.7 调整纹理 4.3.8 经验总结 4.4 调整所创建的灯光 4.4.1 在Lightscape里筒灯调整 4.4.2 在Lightscape里壁灯的调整 4.4.3 在Lightscape里隐藏灯带的调整 4.4.4 在Lightscape里灯槽的创建与调整 4.4.5 经验总结 4.5 在Lightscape里面模型的导入及调整 4.5.1 导入植物模型 4.5.2 剪切命令的应用 4.5.3 墙面网格的细分与阴影的排除 4.5.4 光能传递 4.5.5 再一次调整材质 4.5.6 渲染出图 4.5.7 经验总结 4.7 在Photoshop里面做后期处理 4.7.1 修补画面 4.7.2 色阶、亮度对比度、曲线、饱和度的调整 4.7.3 调入植物及人物并处理 4.7.4 制作配景的倒影 4.7.5 有背景的配景处理方法 4.7.6 调整大理石柱子的亮度 4.7.7 修改自发光灯的发光效果 4.7.8 渐变、锐化模糊处理丰富画面 4.7.9 出图应注意的问题及方法 4.8 经验总结 第5章 中式大堂制作 5.1 案例分析及前期搜集材料准备 5.2 建模（本例使用二维线建模方法） 5.2.1 创建墙体、地面及天花 5.2.2 创建天花造型 5.2.3 创建踢角线 5.2.4 创建屏风装饰 5.2.5 创建方形装饰台 5.2.6 创建方形天花及方形木装饰 5.2.7 创建镂空天花装饰（在Auto CAD里创建繁杂图形） 5.2.8 创建主体装饰墙 5.2.9 创建两边装饰摆设 5.2.10 创建接待台 5.2.11 创建茶几 5.2.12 创建不锈钢装饰 5.2.13 合并配套模型 5.2.14 创建装饰柜灯光 5.2.15 经验总结 5.3 为模型赋予材质（Lightscape） 5.3.1 导出Lp格式文件 5.3.2 创建地面大理石材材质 5.3.3 创建修改方形天花灯池材质 5.3.4 创建修改墙体装饰材质 5.3.5 创建修改雕花玻

<<3ds max 6&Lightscape>>

璃材质 5.3.6 创建修改胡桃木材质 5.3.7 创建镜面材质 5.3.8 经验总结 5.4 光源图块的创建与导入 5.4.1 光源图块的创建（定义面光源） 5.4.2 导入筒灯图块 5.4.3 使用光域网文件 5.4.4 调整灯槽光源 5.4.5 经验总结 5.5 在Lightscape里面模型的导入及调整 5.5.1 导入植物模型 5.5.2 局部材质的调整 5.5.3 光能传递 5.5.4 再一次调整材质 5.5.5 渲染出图 5.5.6 经验总结 5.6 在Photoshop里做后期处理 5.6.1 调整画面亮度与对比度 5.6.2 调入配景装饰并处理 5.6.3 调整色阶、亮度、对比度饱和度 5.6.4 锐化和模糊处理技巧 5.6.5 橡皮图章工具的修补 5.6.6 裁切画面打印装裱 5.6.7 经验总结 第6章 现代酒店大堂制作 6.1 案例分析及前期搜集材料准备 6.2 创建模型 6.2.1 创建墙体、地面及天花板过程 6.2.2 创建天花吊顶造型 6.2.3 创建二层模型 6.2.4 创建装饰柱 6.2.5 切除多余的部分 6.2.6 创建两端柱体 6.2.7 创建玻璃幕墙 6.2.8 创建装饰不锈钢柱体 6.2.9 创建筒灯射灯模型 6.2.10 创建LOGO墙体 6.2.11 创建理石装饰入口及大堂入口处 6.2.12 创建装饰植物模型 6.2.13 导入沙发茶几及装饰模型 6.2.14 经验总结 6.3 导出文件 6.3.1 导出LP格式的文件 6.3.2 导出BLK图块 6.3.3 导出视图文件 6.4 在Lightscape3.2里调整 6.4.1 打开LP格式的文件 6.4.2 导入3ds、DWG格式的文件 6.4.3 打开视图文件 6.4.4 材质的创建与调整（赋材质） 6.4.5 经验总结 6.5 Lightscape的灯光 6.5.1 创建筒灯及射灯 6.5.2 调用光域网 6.5.3 调整灯槽线光源 6.6 在Lightscape里导入图块及调整 6.6.1 导入植物图块 6.6.2 导入光源图 6.6.3 表面处理 6.6.4 跑光后处理 6.6.5 渲染出图 6.6.6 属性修改 6.6.7 经验总结 6.7 在Photoshop里后期处理 6.7.1 调整色阶、对比度、曲线 6.7.2 配景的调入与处理 6.7.3 修补图层 6.7.4 槽灯的创建 6.4.5 合层、调整、裁切画面 6.7.6 经验总结 6.8 本章小结

章节摘录

版权页：插图：4.7.3调入植物及人物并处理 为了使整个画面看起来生动，更有真实感，这里还要加入一些配景，包括植物、人物、小配件、吊灯以及其他配饰。

（1）在图库文件中调入一个花的摆设图片，这些是已经处理好去掉背景的pad文件，选择图片，按住鼠标左键，把它拖到场景中来。

这时发现他的比例太大，然后按“Ctrl+T”键，对它讲行自由缩放，这里是等比例进行缩小。

对图片进行自由放缩时，按住Shift键，选择图片上的一个角拖动，这样图片就等比例进行缩放了。

按住Ctrl键，用鼠标拖动画面的任一角，可对它进行各种透视变形的修改。

在进行图像处理时，用到大量的快捷键，这里不是说非要用不可，但是它对作图是非常有帮助的，可以提高作图的速度，加快效果的处理。

（2）把它移动到装饰前台的大理石拼花上，再进行色阶、亮度与对比度、色彩平衡的调整，使配景花装饰完全融入场景中去。

配景的调入，在平面效果图处理中是不可缺少的一项修改，后期的加入可以提高作图速度，比在场景中直接用模型要好。

在三维软件中调用三维的装饰配景，它不但会使渲染速度减慢，它所起到装饰效果还不一定好，有时为了一个小小的配景，还得再次渲染出图，这样使作图的效率降低。

学会在后期里调用配景，会起到事半功倍的效果。

<<3ds max 6&Lightscape>>

编辑推荐

《3ds max6 & Lightscape3.2精装大堂效果图制作风暴(全彩印刷)》体现了许多新的室外场景制作理念，以供学习者参考与借鉴。

为了让读者更容易地掌握制作方法，书中的每个室外实例都是经过作者精心设计，所列的各个操作步骤详尽易懂，适合于各个层次的广大读者，具有很强的可读性。

为了让广大读者能够更清楚地了解室外场景的制作。

《3ds max6 & Lightscape3.2精装大堂效果图制作风暴(全彩印刷)》配套光盘内容为《3ds max6 & Lightscape3.2精装大堂效果图制作风暴(全彩印刷)》部分实例文件、常用模型、贴图以及通过Photoshop后期处理的效果图等，还有近2000张精美的贴图文件。

<<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>