

<<巅峰之路>>

图书基本信息

书名：<<巅峰之路>>

13位ISBN编号：9787508342986

10位ISBN编号：7508342984

出版时间：2006-8

出版时间：中国电力出版社

作者：彭建平

页数：344

字数：553000

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>

<<巅峰之路>>

内容概要

本书以实例的形式，循序渐进地介绍怎样利用3ds max 8和Lightscape 3.2的强大功能制作效果图的方法和技巧，内容包括3ds max8和Lightscape3.2的基本操作、建立模型的各种访求和工具的应用、材质的运用和Lightscape中快速渲染等内容，引领读者快速高效、高质量地制作效果图。

全书采用效果图设计方法和制作技巧为主，软件功能操作为辅的“学练互补”的方式，通过几个经典的产例，让读者真正掌握所介绍的方法和技巧，从最初的设计构想到设计完成，一步一步详细地介绍给读者，使读者真正能够按照客户的要求独立完成工作。

本书适于建筑装潢设计从业人员、3ds max爱好者学习使用，同时也可作为高等院校相关专业以及社会相关培训班的理想教材。

书籍目录

丛书序前言第1章 前期准备 1.1 Lightscape3.2概述及运用 1.2 3ds max 8概述及实体建模运用 1.3 3ds max 8
工具栏简述 1.4 3ds max 8命令面板区简述 1.5 Photoshop后期的制作方法第2章 室内日光照明实战技巧
2.1 构思表现空间的设计元素 2.2 基础框架建模 2.3 家具建模和导入模型 2.4 定义材质球 2.5 确定光源
的作用 2.6 认识光源的作用 2.7 细化几何体表面 2.8 调整材质属性 2.9 最终渲染 2.10 后期处理 2.11 本
章小结第3章 室内夜晚照明实战技巧 3.1 分析草图,明确主次 3.2 主题框架的建模 3.3 定义材质球 3.4
分析环境光与主体物关系 3.5 表现处理 3.6 确定局部光源的性质 3.7 调整材质属性 3.8 最终渲染 3.9 后
期特效处理 3.10 本章总结第4章 室内艺术照明实战技巧 4.1 明确细节对空间的作用 4.2 基础框架建模
4.3 编辑材质贴图 4.4 明确摄像机的位置及摄像机的设置 4.5 结合细部物体给光源位置 4.6 认识光源与
物体之间的关系 4.7 调整材质属性 4.8 最后渲染 4.9 后期处理 4.10 本章总结第5章 室内间接照明实战技
巧 5.1 确定间接方式及来源 5.2 基础框架的建模 5.3 调整贴图材质及坐标 5.4 创建间接照明光源 5.5 设
置光源强度值及细化物体表面 5.6 设置材质属性 5.7 最后渲染 5.8 后期处理 5.9 本章总结

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>