

<<3DS MAX 7&Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 7&Lightscape室内外设计金典教程>>

13位ISBN编号：9787801724328

10位ISBN编号：7801724321

出版时间：2005-6

出版时间：兵器工业出版社

作者：陈邦本，刘冰，朱任茹 编著

页数：345

字数：525

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 7&Lightscape>>

### 内容概要

本书讲解了3ds max 7与Lightscape灯光渲染在室内装饰效果图与建筑景观效果图制作中的综合应用技术。

书中讲述语言简洁准确、叙述流畅易懂。

大量精美插图增强了可读性，易于读者于是解。

可以视为学习制作效果图的经典范例。

本书的光盘收集了书中所有实例的场景文件(.max、.lp)，可以在3ds max 7和Lightscape中调入这些文件，同参数设置、制作步骤的讲解相对照，通过各种参数设置的理解帮助读者仔细研究，加深体会。

在本书的光盘中还制作了部分实例的教学演示文件(.avi)。

文字、插图、场景文件、演示文件四者对照，使读者看得懂、做得通、学得会是本书唯一宗旨。

本书范例完整，光盘演示文件全面，适用于各级水平的读者使用。

## 书籍目录

- 第1章 会议室的制作 1.1 单位的设置 1.2 办公空间的制作 1.2.1 墙体的制作 1.2.2 房顶的制作  
1.2.3 墙裙顶线的制作 1.2.4 筒灯的制作 1.2.5 椅子的制作 1.2.6 创建摄像机 1.2.7  
为Lightscape渲染器建立灯光物体和导出文件 1.3 用Lightscape渲染器渲染效果图 1.3.1 用Lightscape  
渲染器打开文件 1.3.2 在Lightseape渲染器中设置材质 1.3.3 设置灯光和使用光域网 1.3.4 设  
置Lightscape渲染器的渲染精度 1.3.5 进行渲染 1.3.6 效果图输出 1.4 利用Photoshop进行效果图  
的最后处理第2章 现代办公室制作 2.1 设置单位参数 2.2 房间的制作 2.2.1 房体的制作 2.2.2  
制作屋顶 2.2.3 制作墙面材质 2.2.4 制作地面 2.3 创建摄像机 2.4 玻璃制作 2.4.1 玻璃模型  
制作 2.4.2 玻璃材质制作 2.5 柜子制作 2.6 制作窗框 2.7 制作现代办公桌 2.8 柜子的制作  
2.8.1 柜子模型的制作 2.8.2 前方柜子门板的制作 2.8.3 前方柜子木板的制作 2.8.4 前方柜子  
隔板的制作 2.8.5 前方柜子金属钮1的制作 2.8.6 前方柜子金属钮2的制作 2.9 前方柜子材质的制  
作 2.9.1 前方柜子木板材质的制作 2.9.2 前方柜子门板材质的制作 2.9.3 前方柜子金属钮材质  
的制作 2.9.4 前方柜子玻璃材质的制作 2.9.5 前方柜子金属材质的制作 2.10 电脑的制作  
2.10.1 电脑模型的制作 2.10.2 电脑座的制作 2.10.3 电脑屏幕的制作 2.10.4 电脑文字的制作  
2.10.5 电脑按钮的制作 2.11 电脑材质的制作 2.11.1 显示器材质的制作 2.11.2 电脑屏幕材  
质的制作 2.11.3 电脑金属按钮材质的制作 2.11.4 电脑字母材质的制作 2.11.5 电脑自发光材  
质的制作 2.12 导入模型 2.13 灯的制作 2.14 输出(\*.LP)文件 2.15 用Lightscape渲染器渲染 2.15.1  
打开文件 2.15.2 定义Lightscape材质 2.15.3 光能传递进行处理 2.15.4 渲染输出文件 2.16 利  
用Photoshop 7.0进行效果图的最后处理第3章 工作间的制作 3.1 房间的制作 3.2 创建摄像机 3.3 墙  
体和地面的制作 3.3.1 窗户的制作 3.3.2 前方墙体的制作 3.3.3 地面的制作 3.4 房间材质的  
制作 3.4.1 主材质制作 3.4.2 前方墙材质制作 3.4.3 玻璃材质制作 3.4.4 窗户金属材质制作  
3.4.5 地面材质制作 3.5 工作桌的制作 3.5.1 大桌面的制作 3.5.2 小桌面的制作 3.5.3 倒  
角矩形的制作 3.5.4 金属部分的制作 3.5.5 金属部分倒角矩形的制作 3.5.6 桌子隔板的制作  
3.6 桌子材质的制作 3.6.1 大桌面材质的制作 3.6.2 小桌面材质的制作 3.6.3 桌子金属材质  
的制作 3.7 茶几制作 3.7.1 桌面的制作 3.7.2 金属柱的制作 3.8 茶几材质的制作 3.8.1 桌面  
材质的制作 3.8.2 金属材质1的制作 3.8.3 金属材质2的制作 3.9 画的制作 3.10 画的材质制作  
3.10.1 画框材质的制作 3.10.2 画1材质的制作 3.10.3 画2材质的制作 3.10.4 画3材质的制作  
3.11 瓶子的制作 3.12 瓶子材质的制作 3.13 笔架的制作 3.13.1 笔架模型的制作 3.13.2 笔盒1  
的制作 3.13.3 笔盒2的制作 3.14 笔架材质的制作 3.15 输出(\*.LP)文件 3.16 用Lightscape渲染器渲  
染 3.16.1 打开文件 3.16.2 设置窗口 3.16.3 阳光设置 3.17 定义Lightscape材质 3.17.1 定义  
房间材质 3.17.2 定义前方墙材质 3.17.3 定义地板材质 3.17.4 定义笔架材质 3.17.5 定义玻  
璃材质 3.17.6 定义窗户框金属材质 3.17.7 定义电脑自发光材质 3.17.8 定义画1材质 3.17.9  
定义画2材质 3.17.10 定义画3材质 3.17.11 定义画框材质 3.17.12 定义瓶子材质 3.17.13 定  
义茶几材质 3.17.14 定义笔架笔筒材质 3.17.15 定义桌子金属材质 3.17.16 定义桌子隔板材质  
3.17.17 定义桌子大桌面材质 3.17.18 定义桌子小桌面材质 3.18 光能传递 3.18.1 光能传递初  
始化 3.18.2 光能传递进行处理 3.18.3 光能传递处理停止 3.19 渲染输出文件 3.19.1 渲染设  
置 3.19.2 渲染输出保存文件 3.20 Photoshop后期处理 3.20.1 打开文件 3.20.2 调整图像文件  
3.20.3 修改图像文件第4章 办公大厦的制作 4.1 设置单位参数 4.2 制作楼房 4.2.1 制作楼房外  
立柱 4.2.2 制作楼房台阶 4.2.3 制作楼房金属架 4.2.4 制作楼房楼体 4.2.5 制作地面 4.3  
楼房材质的制作 4.3.1 台阶材质的制作 4.3.2 玻璃材质的制作 4.3.3 草坪材质的制作 4.3.4  
地面材质的制作 4.4 灯光的设置 4.4.1 创建聚光灯01 4.4.2 创建泛光灯01 4.4.3 创建泛光灯02  
4.4.4 渲染输出 4.5 Photoshop 7.0效果图后期处理 4.5.1 制作效果图背景 4.5.2 制作效果图素  
材

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>