

<<3ds max 9、 Lightscape>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9、 Lightscape 3.2、 Photoshop CS3建筑效果图设计>>

13位ISBN编号：9787111227342

10位ISBN编号：7111227344

出版时间：2008-1

出版时间：机械工业出版社

作者：网冠科技

页数：301

字数：479000

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 9、 Lightscap>>

内容概要

本书从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例4个方面入手，全面、系统、循序渐进地讲述了使用3ds max 9、Lightscape 3.2和Photoshop CS3进行建筑效果图设计的方法与技巧。

全书共12章，讲解了使用计算机进行建筑效果图设计的基本流程、使用3ds max 9进行物体及建筑建模的方法和技巧、建筑效果图专业渲染工具Lightscape 3.2的使用方法和技巧、使用Photoshop CS3对建筑效果图进行后期处理的方法与技巧，并在最后一章讲解了通过Photoshop CS3进行建筑贴图及纹理设计的方法。

全书将3大软件组合起来讲解，提供了建筑效果图设计的通用解决方法。

本书适用于建筑设计、平面设计人员，也可作为相关专业的培训教材。

书籍目录

第1章 步入计算机建筑设计之门——建筑效果图设计基础知识	1.1 建筑效果图制作的基本流程	1.
认识建筑效果图	2.建筑效果图的工作流程	1.2 3ds max准备工作
实例1 调整主工具栏的大小	第2章 物体建模通用方法——三维基本建模	1.工作界面介绍
实例2 风铃	实例3 画架	实例4 桌子
实例6 酒瓶架	2.文字工具的使用	实例7 logo标志
实例8 电脑桌	实例9 文件柜	实例10 移动式文件柜
辑物体	实例11 碗筷	实例12 苹果
枕头	实例16 玻璃杯	2.4 复制建模
2.间距复制	实例19 铸铁窗架	实例20 CD架
实例22 窗户	第3章 建筑效果图高级建模——复杂物体的制作	3.1 合成建模
帘	实例24 罗马柱	实例25 壁灯
网格编辑	实例27 卧室门	实例28 烟灰缸
实例30 等离子电视机	实例31 咖啡杯	第4章 建筑效果图质感表现——材质与贴图的应用
材质	1.材质基础	实例32 金属材质
实例34 陶瓷材质	实例35 自发光材质	4.2 贴图及贴图坐标的应用
标	实例36 UVWmap贴图	实例37 大理石
实例40 反射贴图	第5章 建筑效果图光影效果——灯光的设置
		第6章 建筑效果图真实表现——高级渲染器的应用
		第7章 建筑效果图渲染工——Lightscape快速入门
		第8章 建筑效果图渲染工具——Lightscape材质与灯光的处理
		第9章 建筑效果图后期处理——Photoshop CS3快速入门
		第10章 建筑效果图后期处理——Photoshop CS3修饰与调整
		第11章 建筑效果图后期处理——Photoshop CS3配景与合成
		第12章 知识拓展——Photoshop CS3纹理与贴图

<<3ds max 9、 Lightscap>>

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>