

## <<3ds max8完美空间表现>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max8完美空间表现>>

13位ISBN编号：9787121030680

10位ISBN编号：7121030683

出版时间：2006-10

出版时间：电子工业出版社

作者：姚勇

页数：354

字数：646000

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 max8完美空间表现>>

### 内容概要

本书介绍了使用Lightscape渲染器创作室内设计表现图的方法和技巧。

全书分3篇，共9章。

第1篇是基本流程介绍篇，通过一个简单的局部空间效果的表现制作流程，让初学的读者能够通过简单的案例实现对Lightscape有基本的了解。

第2篇分5章，讲解空间效果创建过程中各个阶段会碰到的一些问题，及其解决方法。

第3篇分3章，根据Lightscape使用技巧的特殊性，讲解3个典型空间场景的处理方法及工作流程。

随书光盘内容为书中范例源文件、素材库和视频演示文件。

本书可以为初级读者们解决软件的操作流程或一些常见问题所带来的困扰，为中级读者提供阶段性问题剖析速查参考。

## &lt;&lt;3ds max8完美空间表现&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇 基本流程介绍篇 第1章 创建客厅局部效果的基本流程 1.1 用3ds max 8创建符合要求的客厅空间模型 1.2 3ds max 8模型基本材质的赋予及LP文件的输出 1.3 Lightscape操作界面的基本设置及模型材质处理 1.4 Lightscape阳光效果创建的基本流程 1.5 Lightscape渲染输出的基本流程第2篇 问题剖析篇 第2章 模型创建及导入导出的常见问题剖析 2.1 3ds max 8中优化单体模型的方法 2.2 详解3ds max 8的模型导出设置面板 2.3 Lightscape光传后模型破面及模型丢失现象的解决方法 2.4 Lightscape中模型出现阴影漏现象的解决方法 2.5 如何在Lightscape中合并单体模型 2.6 Lightscape光能传递的设置方法 2.7 Lightscape中光传不正确的解决办法 2.8 提高Lightscape操作速度的几种方法 第3章 材质调整过程中常见问题剖析 3.1 在3ds max 8中设置模型基本材质的几个要点 3.2 Lightscape中创建乳胶漆材质效果的几个要点 3.3 创建木纹、石材、瓷砖、马赛克、陶瓷、水材质的方法 3.4 玻璃材质效果的创建方法 3.5 不锈钢材质效果的创建方法 3.6 创建布纹、地毯材质效果的方法 3.7 半透明纱质材料及人物、植物效果的创建方法 3.8 电视机屏幕、灯罩等发光材质的创建方法 3.9 外景效果的创建方法 3.10 模型导入Lightscape后材质贴图丢失的解决方法 3.11 在Lightscape中如何更改材质纹理的方向 3.12 在Lightscape中保存和使用材质库文件 第4章 灯光设置过程中常见问题剖析 4.1 在3ds max 8中设置基本光效的方法 4.2 在Lightscape中调整光效的方法 4.3 Lightscape中阳光、天光系统的设置方法 .....第3篇 完整实例篇附录A 聚光

<<3ds max8完美空间表现>>

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>