第一图书网, tushu007.com

<<3ds max样板间设计表现解析>>

图书基本信息

书名：<<3ds max样板间设计表现解析>>

13位ISBN编号：9787113067892

10位ISBN编号：7113067891

出版时间：2006-3

出版时间：中国铁道

作者：张文涛

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

内容概要

本书详尽地讲解了3ds max室内效果图渲染表现，并以家装效果图的热 点样板间设计表现为主要的方向。

本书介绍的是如何使用3ds max及各种插件制作出照片级的室内效果， 讲述的都是目前国内最新且最为流行的效果图表现方法。
本书根据作者多年 的实践经验，精心选择了6个典型实例，并且每章都介绍了不同的设计风格 理念以及效果表现的方法。
本书采用循序渐近的方式并结合实际项目案例详 细地为读者讲述了利用3ds max及各种插件模拟真实光源效果图的制作步骤 。
每一个实例都对3ds max模型的创建、渲染及各种插件的应用和photoshop 后期处理技巧做了详细的分析。

作者简介

张文涛，四川人，1975年生，哲学博士，现执教于四川师范大学文学院，从事美学、西方哲学、政治哲学等方向的研究。
发表《何谓雅典?哪个耶路撒冷?》等论文多篇，编著《戏剧诗人柏拉图》(华东师范大学出版社，2007)。

书籍目录

Chapter 1 3ds max 7新增功能简介1.1 概述1.2 3ds max 7的新功能1.3 本章总结Chapter 2空间无限--后现代主义简约风格2.1 绘图之前的准备工作2.1.1 了解及分析空间结构2.1.2 本章技术点分析2.2 效果图制作过程2.2.1 使用AutoCAD与3ds max 7进行主体模型的制作2.2.2 创建摄像机2.2.3 使用目光系统灯建立场景的主光源2.2.4 创建场景其他模型及导入场景装饰模型2.2.5 高级照明覆盖材质的设定2.2.6 初步设置光能传递及调试灯光与曝光控制2.2.7 光能传递的进一步测试与材质效果调整2.3 利用Photoshop进行后期处理2.4 本章总结Chapter 3 复古风情3.1 绘图之前的准备工作3.1.1 了解及分析空间结构3.1.2 本章技术点分析3.2 效果图制作过程3.2.1 场景主体建筑材质的设置3.2.2 场景其他物件的建筑材质设置3.2.3 利用光度学灯光创建场景的主要光源3.2.4 调整场景光源、光能传递及设置再聚集间接照明渲染3.3 利用Photoshop对图像进行后期的处理3.4 本章总结Chapter 4 时间与光影4.1 绘图之前的准备工作4.1.1 了解及分析空间结构4.1.2 本章技术点分析4.2 效果图制作过程4.2.1 场景物件建筑材质的设置4.2.2 设置普通日光效果及光能传递渲染4.2.3 日光体积光特效的表现4.2.4 HDRI照明技术与光能传递的效果表现方法4.2.5 夜景光源效果的设定及表现4.2.6 用Photoshop做后期处理4.3 本章总结Chapter 5 Lightscape渲染应用5.1 绘图之前的准备工作5.1.1 了解及分析空间结构5.1.2 本章技术点分析5.2 日光效果图的制作过程5.2.1 在max中建立场景灯光并导出Lightscape文件5.2.2 Lightscape的材质设置前的准备5.2.3 Lightscape主体材质的设置5.2.4 Lightscape日光效果的灯光设置5.2.5 Lightscape光能传递渲染的初步设置5.2.6 Lightscape的各项参数调整5.2.7 Lightscape最终渲染设置5.2.8 用Photoshop进行后期处理5.3 夜景效果图的制作过程5.3.1 夜景效果的Lightscape光源的设置5.3.2 夜景材质的设置5.3.3 夜景光能传递渲染及Lightscape Aide插件的设置5.3.4 夜景图像的Photoshop后期处理5.5 本章总结Chapter 6 VRay渲染插件应用6.1 绘图之前的准备工作6.1.1 了解及分析空间结构6.1.2 本章技术点分析6.2 效果图制作过程6.2.1 关于安装VRay渲染插件6.2.2 创建场景灯光6.2.3 创建场景物件材质6.2.4 VRay的渲染设置6.2.5 利用Photoshop进行图像的后期处理6.3 本章总结Chapter 7 Mental Ray渲染器的应用7.1 绘图之前的准备工作7.1.1 了解及分析空间结构7.1.2 本章技术点分析7.2 Mental Ray概述及注意事项7.2.1 MentaI Ray概述7.2.2 3ds max自带Mental Ray渲染器介绍7.3 天光效果图制作过程7.3.1 场景灯光的创建7.3.2 场景物件材质的设置7.3.3 Mental Ray渲染的设置7.4 阳光效果图制作过程7.5 本章总结

编辑推荐

本书的特点是结构清晰、内容详尽、重点突出、特点鲜明、语言浅显易懂、实例丰富。
比较特别的是，作者在讲解渲染器的同时还结合了3ds max材质、灯光、摄像机、贴图、特效及渲染等方面的使用技巧和设置方法，适合刚入门起步或者初具水平的读者学习，以便能系统全面地掌握利用3ds max及各种插件制作照片级室内效果图的方法！

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