第一图书网, tushu007.com

<<建筑可视化效果图表现技法>>

图书基本信息

书名：<<建筑可视化效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787121054228

10位ISBN编号：7121054221

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业出版社

作者：杨植，何智娟　编著

页数：259

字数：428800

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

第一图书网, tushu007.com

<<建筑可视化效果图表现技法>>

内容概要

本书详细介绍3ds max和VRay有关材质方面的知识与应用实例，展现效果图制作中不同材质及场景空间的表现技巧。
第1章介绍了3ds max／VRay软件的基础知识，第2章重点介绍VRay软件常用的几种材质，通过这些不同的材质制作出不同的效果。
第3章至第7章通过多个场景实例介绍了布纹专项材质、金属专项材质、透明专项材质、砖专项材质和其他类型的材质设置。
在这几种专项材质中又包含了几个差异性比较小的材质，这里通过对比的方式进行讲解，使读者能更深刻地认识到材质与材质之间的差异，从而能更真实地表现物体的质感。
第8章至第12章通过休闲厅、浪漫餐厅、清爽卫生间、古典卧室、现代客厅等5个大型场景实例，介绍了商业效果图的制作流程和技法。
本书适合对三维软件有浓厚兴趣的爱好者学习使用，同时也适合设计专业的学生、从事室内设计、照明设计和效果图从业人员参考使用。

第一图书网, tushu007.com

<<建筑可视化效果图表现技法>>

书籍目录

第1章 3ds max/VRay基础知识 1.1 3ds max软件基础知识 1.1.1 3ds max材质基础 1.1.2 3ds max灯光基础 1.1.3 3ds max的渲染基础 1.2 VRay软件基础知识 1.2.1 VRay的材质系统 1.2.2 VRay的灯光基础 1.2.3 VRay的渲染基础第2章 VRay的材质 2.1 材质特性 2.2 VRayMtl材质 2.3 VRay复合材质 2.3.1 “VR包裹器”材质 2.3.2 “VR双面”材质 2.3.3 “VR混合”材质 2.3.4 “VR快速3S”材质（VR凹凸） 2.3.5 “VR代理”材质第3章 布纹专项材质的设置 3.1 地毯材质的设置 3.2 绒布材质的设置 3.3 丝绸材质的设置 3.4 镂空窗纱材质的设置 3.5 普通窗帘材质的设置 3.6 半透明窗纱材质的设置 3.7 台灯布纹材质的设置第4章 金属专项材质的设置 4.1 亮钢金属材质的设置 4.2 磨砂不锈钢材质的设置 4.3 拉丝不锈钢材质的设置 4.4 镜面不锈钢材质的设置 4.5 铜材质的设置 4.6 亚光金属材质的设置第5章 透明专项材质的设置 5.1 玻璃材质的设置 5.2 磨砂玻璃材质的设置 5.3 有机玻璃材质的设置 5.4 水材质的设置第6章 砖专项材质的设置 6.1 抛光地砖材质的设置 6.2 素水泥砖材质的设置 6.3 艺术砖材质的设置 6.4 仿古地砖材质的设置第7章 其他材质的设置 7.1 镜面材质的设置 7.2 绒毛地毯材质的设置 7.3 发光灯泡材质的设置 7.4 水果材质的设置第8章 综合实例1——休闲厅 8.1 场景表现重点 8.2 案例效果 8.3 制作详解 8.3.1 打开场景模型并创建摄像机 8.3.2 设置场景灯光并测试 8.3.3 设置场景材质 8.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 8.3.5 在Photoshop CS3中进行后期处理 8.4 案例总结第9章 综合实例2——浪漫餐厅 9.1 场景表现重点 9.2 案例效果 9.3 制作详解 9.3.1 打开场景模型并创建摄像机 9.3.2 设置场景灯光并测试 9.3.3 设置场景材质 9.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 9.3.5 在Photoshop CS3中进行后期处理 9.4 案例总结第10章 综合实例3——清爽卫生间 10.1 场景表现重点 10.2 案例效果 10.3 制作详解 10.3.1 打开场景模型 10.3.2 设置场景灯光并测试 10.3.3 设置场景材质 10.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 10.3.5 在Photoshop CS3中进行后期处理 10.4 案例总结第11章 综合实例4——古典卧室 11.1 场景表现重点分析 11.2 案例效果 11.3 制作详解 11.3.1 打开场景模型 11.3.2 设置场景材质 11.3.3 设置场景灯光并测试 11.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 11.3.5 在Photoshop CS3中进行后期处理 11.4 案例总结第12章 综合实例5——现代客厅 12.1 场景表现重点分析 12.2 案例效果 12.3 制作详解 12.3.1 打开场景模型并创建摄像机 12.3.2 设置场景灯光 12.3.3 设置场景材质 12.3.4 测试并进行最终渲染 12.3.5 在Photoshop CS3中进行后期处理 12.4 案例总结

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 3ds max/VRay基础知识　　1.1 3ds max软件基础知识　　在建立场景模型时需要使用3ds max软件，本节对3ds max软件基础知识进行介绍。
首先介绍了3ds max材质系统中的材质编辑器的使用方法和3ds max 9自带的材质和贴图；然后介绍3ds max的灯光系统，它有标准灯光和光度学灯光两大类型灯光；最后介绍3ds max的渲染基础知识，3ds max9使用的是默认扫描线渲染器。

1.1.1　3ds max材质基础　　在3ds max软件中如果需要对场景中材质进行编辑就需要使用材质编辑器，本节首先对材质编辑器中各项按钮进行介绍；然后对贴图坐标和“ UVWMap ”修改器的使用方法进行讲解；最后对3dsmax 9自带材质和贴图的作用进行说明。

1．材质编辑器　　“ 材质编辑器 ”是用于创建、改变和应用场景中材质的对话框。
3ds maxgl：]VRay的材质都在其中进行创建和编辑，它提供创建和编辑材质及贴图的功能。

“ 材质编辑器 ”窗口如图1—1所示。

“ 材质编辑器 ”菜单栏出现在“ 材质编辑器 ”窗口的顶部，它提供了另一种调用各种材质编辑器工具的方式。

“ 材质编辑器 ”示例窗位于“ 材质编辑器 ”菜单栏的下方。
使用它可以保持和预览材质及贴图，每个窗口都可以预览单个材质或贴图。
使用“ 材质编辑器 ”控件可以更改材质，还可以把材质应用于场景中的对象。

“ 材质编辑器 ”工具栏位于“ 材质编辑器 ”窗口的下侧和右侧，包含了许多工具按钮。
下面对这些按钮的作用进行解释。

单击此按钮可以显示“ 材质／贴图 ”浏览器，利用它可以选择材质或贴图。

在编辑材质之后更新场景中的材质。
在活动示例窗中的材质与场景中的材质具有相同的名称时或活动示例窗中的材质不是热材质时，此按钮才可用。

可将活动示例窗中的材质应用于场景中当前选定的对象，同时，示例窗将成为热材质。

单击此按钮可以重置活动示例窗中的贴图或材质的参数值。

通过复制自身的材质，生成新的材质副本，冷却当前的热示例窗。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

所有实例的源文件和最终完成效果图多媒体视频配套教学录像。
让您掌握目前最流行的超写实材质表现技法和材质的设置原理，让您可以轻松应对任何复杂多变的室内场景：通过多个场景实例对多种常用的材质进行分类学习，让您可以掌握这些典型材质调节方法：通过材质表现流程示意图，让您更直观地了解复杂材质制作过程及每个步骤可以达到的效果。

第一图书网, tushu007.com

<<建筑可视化效果图表现技法>>

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