

<<3DS MAX 8建筑表现经典技法>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 8建筑表现经典技法>>

13位ISBN编号：9787302157021

10位ISBN编号：7302157022

出版时间：2007-8

出版时间：清华大学出版社

作者：刘洋

页数：342

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 8建筑表现经典技法>>

内容概要

《3ds max8建筑表现经典技法（材质灯光篇）（附DVD光盘1张）》采用理论与实践相结合的方式，根据笔者多年积累的效果图制作教学及创作经验，深入讲解了建筑效果图表现技法，重点介绍了如何运用材质和灯光来表现各种建筑效果的方法。

第1章详细地介绍了3DS MAX材质设置的相关知识，第2章详细地介绍了3DS MAX灯光设置的相关知识，第3-7章以商业效果图的制作流程为例，分别讲解了各种类型的建筑效果图的表现技法，以及后期处理技巧，其中包括单体建筑和群体建筑的日景表现、黄昏和夜景表现等。

《3ds max8建筑表现经典技法（材质灯光篇）（附DVD光盘1张）》适合有一定3DS MAX基础的读者，适合有志于从事建筑效果图表现的人士，以及建筑效果图表现水平还需要提高的从业人员，同时也适合建筑设计相关专业的大中专学生及教师学习参考。

《3ds max8建筑表现经典技法（材质灯光篇）（附DVD光盘1张）》附带1张DVD光盘，内容为教学案例所需的场景、贴图文件、以及部分案例的视频教学录像。

<<3DS MAX 8建筑表现经典技法>>

书籍目录

第1章 3DS MAX8灯光基础1.1 材质的概念1.1.1 材质的相关概念1.1.2 材质的易学性1.1.3 学习材质要善于观察1.2 材质编辑器与材质树1.2.1 材质编辑器的基本结构1.2.2 如何使用材质编辑器1.2.3 使用材质编辑器的困惑和技巧1.3 常用建筑材质的制作及应用1.3.1 玻璃材质1.3.2 建筑砖墙材质1.3.3 水面材质1.3.4 不锈钢材质的制作1.3.5 石材材质1.3.6 材质的特殊用途1.4 材质贴图坐标技术1.4.1 什么是贴图坐标1.4.2 贴图坐标的概念1.4.3 哪些物体需要使用贴图坐标1.4.4 如何使用UVW MAP修改器1.4.5 贴图的投影类型1.4.6 Map Channel (贴图通道) 1.4.7 Alignment (调整) 1.4.8 编辑贴图坐标应注意的问题第2章 3ds max 灯光艺术2.1 建筑表现的几种光源2.1.1 认识灯光2.1.2 步入灯光控制命令面板2.1.3 模拟真实光效的思路2.2 灯光参数详解2.2.1 General Parameters (灯光的总体参数) 2.2.2 Exclude/Include (排除/包括) 2.2.3 Attenuation Parameters (衰减参数) 2.2.4 Spotlight Parameters (聚光灯参数) 2.2.5 Advanced Effects (高级效果) 2.2.6 Shadow Parameters (阴影参数) 2.2.7 Shadow Map Parameters (阴影贴图参数) 2.2.8 Ray-Traced Shadow Parameters (光线跟踪阴影参数) 2.3 灯光设置原则2.3.1 灯光衰减分析2.3.2 灯光传递分析2.3.3 确定主光源、辅助光源和背景光2.3.4 设置灯光的一般步骤2.4 影响光照的几个因素2.5 本章小结第3章 联体商住两用楼透视表现第4章 商业建筑日景透视表现第5章 商业大厦黄昏夜景表现第6章 商业建筑内庭日景透视表现第7章 高层建筑黄昏透视表现

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>