

<<3ds max 7建筑效果图渲染的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7建筑效果图渲染的艺术>>

13位ISBN编号：9787508329680

10位ISBN编号：7508329686

出版时间：2005-1

出版时间：中国电力出版社

作者：任为华编

页数：254

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 7建筑效果图渲染的 >>

内容概要

随着3ds max 7对光能传递系统和进一步的完善和优化，增加了极其强大的渲染功能，使它从渲染表现和渲染速度上都超越Lightscape，受到越来越多的效果图从业人员的喜爱。

本书从3ds max 7渲染的基础知识入手，分别对扫描线渲染、光迹追踪渲染和光能传递渲染进行了详细的介绍，并通过大量的应用实例练习，加强了对所学知识的理解和掌握。

还有，最后两章的经典实例，整合了渲染表现方面的技巧和细节，引领读者进行建筑效果渲染艺术的殿堂。

全书结构清晰、语言通俗易懂，可称之为建筑渲染技术的经典作品，非常适合从事建筑效果图制作的专业人士学习使用，同时也是社会相关培训学校的理想教材。

书籍目录

丛书序前言第1章 认识3ds max 7 1.1 认识3ds max 7的界面 2 1.1.1 菜单栏 2 1.1.2 视图区 3 1.1.3 视图控制区 4 1.1.4 主工具栏 5 1.1.5 命令面板 6 1.2 常见对话框及命令面板的含义 7 1.2.1 材质编辑器 7 1.2.2 常用修改命令面板的设置 10 1.2.3 常用修改命令面板的参数 11 1.3 自定义设置 17 1.3.1 自定义菜单 17 1.3.2 自定义快捷键 18 1.3.3 系统单位设置 20第2章 Scanline Render (扫描线渲染) 2.1 材质设置 22 2.1.1 塑钢材质的制作 22 2.1.2 不锈钢材质的制作 24 2.1.3 玻璃材质的制作 28 2.1.4 布艺材质 33 2.1.5 木质材质 35 2.1.6 光滑瓷砖材质 36 2.2 Scanline Render (扫描线渲染) 方式下的灯光设置 37 2.2.1 Target Spot (目标聚光灯) 37 2.2.2 Free Spot (自由聚光灯) 45 2.2.3 Target Direct (目标平行光) 45 2.2.4 Free Direct (自由平行光) 46 2.2.5 Omni (泛光灯) 47 2.2.6 Skylight (天光灯) 47 2.3 Scanline Render 实例 49 2.3.1 渲染准备阶段 49 2.3.2 创建并赋材质阶段 51 2.3.3 灯光创建阶段 68 2.3.4 后期处理阶段 79第3章 Light Tracer (光迹追踪) 渲染器 3.1 高级光照 82 3.1.1 全局照明 82 3.1.2 光的反射属性 84 3.1.3 光迹追踪和光能传递的异同 84 3.2 光迹追踪 85 3.2.1 光的反射 87 3.2.2 优化 87 3.2.3 光迹追踪 88 3.2.4 光迹追踪工作流程 89 3.3 光迹追踪渲染练习 90第4章 Radiosity (光能传递) 4.1 Radiosity渲染原理 100 4.2 光能传递材质 102 4.2.1 Advanced Lighting Override Material (光能覆盖材质) 103 4.2.2 Architectural (建筑材质系统) 105 4.3 光度学灯光系统 113 4.3.1 Target Point (目标点光源) 114 4.3.2 Free Point (自由点光源) 120 4.3.3 Target Linear (目标线光源) 120 4.3.4 Free Linear (自由线光源) 121 4.3.5 Target Area (目标面光源) 121 4.3.6 Free Area (自由面光源) 121 4.3.7 IES Sun (IES太阳光) 122 4.3.8 IES Sky (IES天光灯) 125 4.4 光能传递面板 126 4.4.1 Radiosity Processing Parameters (光能传递处理参数) 127 4.4.2 Radiosity Meshing Parameters (网格细分参数) 128 4.4.3 Light Painting (灯光着色) 128 4.4.4 Rendering Parameters (渲染参数) 129 4.4.5 Statistics (统计信息) 129 4.4.6 Object Properties (物体属性) 130 4.5 Radiosity Render实战 131第5章 快速表现综合实战 5.1 光度控制灯与扫描线渲染结合应用 162 5.1.1 工作原理 162 5.1.2 实战操作 162 5.2 光能传递快速表现技法 197 5.2.1 光能传递渲染流程 197 5.2.2 实战操作 197第6章 精细表现综合实战 6.1 值得注意的几个细节 212 6.2 实例操作 212

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>