

<<经典彼岸>>

图书基本信息

书名：<<经典彼岸>>

13位ISBN编号：9787801728555

10位ISBN编号：7801728556

出版时间：2007-6

出版时间：兵器工业出版社

作者：李斌

页数：320

字数：533000

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>

<<经典彼岸>>

内容概要

本书主要讲述如何使用3ds max 制作室内效果图，包括对室内场景的建模、材质、灯光和渲染等的细致讲解，并结合实例介绍了大量的应用技巧，可使读者在学习制作室内效果图时事半功倍。本书内容完全来自作者多年的实战经验总结，教学案例全部取自成功的商业室内效果图制作。作者针对使用3ds max 制作专业室内效果图的全部流程和经验进行了详细讲解，以及如何使用模拟全局光照明的独特布光技术，并结合后期Photoshop 高级平面修饰的技巧，来完成成品的室内效果图制作。

全书共分6章，第1章主要讲述效果图和设计的关系；第2章以循序渐进的方式分三部分对建模技术进行讲述；第3章主要讲述了3ds max 的材质表现；第4章讲述了灯光技术；第5章主要讲述了光能传递的渲染技术；第6章讲述了一个完整的室内案例。

配套光盘内容自成系统，提供了超大容量的教学录像，与文字教材相辅相成。

本书是专门针对初学者开发的中级提高教材，对制作的过程进行了深层的讲解和剖析。内容全面、阐述权威、技术含量高，适合培训、自学和室内装饰设计人员使用。

<<经典彼岸>>

书籍目录

Chapter01 室内效果表现概论	1.1 室内设计风格分类	1.2 装饰材料与效果图表现	1.3 总体方案出图成册	1.4 小结
Chapter02 建模技术	2.1 3ds max 常用建模工具应用	2.1.1 Extrude (挤出) 工具	2.1.2 Boolean (布尔) 运算	2.1.3 Bevel (倒角) 修改器
	2.1.4 FFD 变形修改器	2.1.5 Loft (放样) 工具的使用	2.1.6 Lathe (车削) 修改器	2.2 基本建模
	2.2.1 导入AutoCAD 图纸	2.2.2 建造墙体	2.2.3 建造地面、天花板	2.2.4 创建门
	2.2.5 创建窗户	2.2.6 制作电视墙	2.3 家具建模	2.3.1 休闲椅建模
	2.3.2 沙发建模	2.3.3 茶几建模	2.3.4 衣柜建模	2.3.5 床单建模
	2.3.6 灯具建模	2.3.7 整体厨房建模	2.3.8 办公桌建模	Chapter03 材质制作技术
	3.1 3ds max 常用材质使用	3.1.1 标准材质	3.1.2 混合材质	3.1.3 双面材质
	3.1.4 卡通材质	3.1.5 高级照明覆盖材质	3.1.6 建筑材质	3.2 室内效果图常用材质制作
	3.2.1 乳胶漆材质	3.2.2 木纹材质	3.2.3 木地板材质	3.2.4 织物材质
	3.2.5 皮革材质	3.2.6 石材材质	3.2.7 不锈钢材质	3.2.8 玻璃材质
	3.2.9 陶瓷材质	3.2.10 马赛克材质	3.2.11 镂空材质	Chapter04 灯光技术
	4.1 标准灯光	4.1.1 Target Spotlight (目标聚光灯)	4.1.2 Free Spotlight (自由聚光灯)	4.1.3 Target Direct Light (目标平行光)
	4.1.4 Free Direct Light (自由平行光)	4.1.5 Omni Light (泛光灯)	4.1.6 Skylight (天光)	4.2 Photometric Lights (光度学灯光)
	4.2.1 Target Point Light (目标点光源)	4.2.2 Free Point Light (自由点光源)	4.2.3 Target Linear Light (目标线性光)	4.2.4 Free Linear Light (自由线性灯光)
	4.2.5 Target Area Light (目标区域灯光)	4.2.6 Free Area Light (自由区域灯光)	4.2.7 IES Sun Light (IES 日光)	4.2.8 IES Sky Light (IES 天光)
	4.2.9 Isotropic Light/Diffuse Distribution (等向灯光/漫射灯光分布)	4.2.10 Spotlight Distribution (聚光灯分布)	4.2.11 Photometric Webs (光域网)	4.3 学习3ds max 标准灯光
	4.3.1 使用泛光灯模拟天光	4.3.2 模拟光线二次反弹	4.3.3 添加补光	4.3.4 Photoshop 后期处理
	4.4 学习光度学灯光	4.4.1 光源的三种类型	4.4.2 光域网	4.5 灯光阴影技术
	4.5.1 Shadow Map (阴影贴图)	4.5.2 光线跟踪阴影	4.5.3 高级光线追踪阴影	4.5.4 面阴影
	4.6 日光系统	4.6.1 日光设置	4.6.2 再聚集间接照明	Chapter05 光能传递渲染技术
	5.1 全局照明与光能传递概述	5.2 光能传递参数	5.2.1 Radiosity Processing Parameters (光能传递处理参数)	卷展栏
	5.2.2 Radiosity Meshing Parameters (光能传递网格参数)	卷展栏	5.2.3 Light Painting (灯光绘制)	卷展栏
	5.2.4 Rendering Parameters (渲染参数)	卷展栏	5.2.5 Statistics (统计信息)	卷展栏
	5.3 光能传递步骤	Chapter06 完整案例——现代客厅	6.1 建模	6.1.1 导入Autocad 图纸
	6.1.2 创建墙体	6.1.3 创建顶面	6.1.4 创建门窗洞口及吧台背景墙	6.1.5 创建地面、踢脚线
	6.1.6 创建门窗	6.1.7 创建吧台、吧椅及装饰物品	6.1.8 创建沙发	6.1.9 创建窗帘
	6.1.10 合并其他模型	6.2 材质制作	6.2.1 墙面材质	6.2.2 地面材质
	6.2.3 沙发布料材质	6.2.4 窗帘材质	6.2.5 铝塑板材质	6.2.6 植物材质
	6.3 灯光及渲染设置	6.3.1 创建日光系统	6.3.2 设置环境及曝光控制	6.3.3 设置物体细分参数
	6.3.4 测试渲染	6.3.5 创建模拟天光的补光光源	6.3.6 最终渲染成品	6.4 后期处理

<<经典彼岸>>

章节摘录

插图

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>