

<<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>

<<3ds max样板间设计表现解析>>

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。

<<3ds max样板间设计表现解析>>

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)

。

<<3ds max样板间设计表现解析>>

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 V-Ray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V-Ray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 V-Ray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 Mental 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

<<3ds max样板间设计表现解析>>

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！

<<3ds max样板间设计表现解析>>

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>