

<<3ds max7夜景效果图完全攻略>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7夜景效果图完全攻略>>

13位ISBN编号：9787801725097

10位ISBN编号：7801725093

出版时间：2006-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：于革非

页数：411

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 max7夜景效果图完全攻略>>

### 内容概要

本书以夜景建筑效果图的制作流程为主线,通过精美的范例,全面解决了夜景效果图制作过程中的技术难点,系统讲解了Discreet公司最新三维软件3ds max 7的强大功能和使用技巧。

本书将建筑艺术与计算机技术完美结合,内容丰富,知识全面,思路新颖,注重实践,具有很强的实用性、可操作性和指导性。

本书由5章构成。

第1章主要带领读者通过实例了解了灯光的一些基本知识,为以后的场景制作打下坚实的基础;第2章着重讲解了夜景别墅的制作流程,通过此例具有异国风情的别墅的制作,使读者能够详细了解到从建立模型到灯光渲染、再到后期处理的整个制作流程,全面阐述了渲染图的制作方法;第3章通过对图书馆模型的渲染,主要介绍了黄昏夜景的制作;第4章通过高层办公楼的夜景制作,使读者接触到一些夜景玻璃的制作技巧,以及应用灯光来制作一些特效的方法;第5章主要讲解了单体公建鸟瞰夜景的制作流程,在本章读者会遇到Blend、Multi—Sub Objects等高级材质的应用与制作,以及对3ds max高级渲染器Light Tracer的介绍。

本书不但是高校相关专业师生的优秀教材,同时也是建筑设计、室内外装饰设计和三维制作等相关领域从业人员不可多得的指导书和社会培训班的适用教材。

本书配套光盘内容为本书实例所需的部分场景模型文件及相关素材。

## <<3ds max7夜景效果图完全攻略>>

### 书籍目录

第1章 灯光的魔力 1.1 关于泛光灯 1.2 目标射灯 1.3 情景照明第2章 异国风情的别墅 2.1 导入别墅平面 2.2 利用别墅平面构筑墙体 2.3 制作坡屋顶 2.4 制作其他的部分 2.5 完成别墅及地形的制作 2.6 设置建筑外部灯光 2.7 调节建筑内部灯光 2.8 后期处理第3章 夕阳下的图书馆 3.1 了解模型 3.2 对模型进行处理 3.3 调节主照明灯光 3.4 调节建筑内部灯光 3.5 精细调节材质 3.6 建筑后期——远景处理 3.7 建筑后期——前景的处理 3.8 添加配景 3.9 最后处理第4章 办公楼夜景 4.1 粗略整理场景的所有材质 4.2 创建光环境 4.3 建筑玻璃的制作1 4.4 建筑玻璃的制作2 4.5 建筑室内灯光 4.6 裙房部分的灯光 4.7 制作蒙版 4.8 制作背景楼群 4.9 制作建筑前景 4.10 添加配景1 4.11 添加配景2 4.12 制作灯光效果及最后处理第5章 单体公建鸟瞰 5.1 对模型的处理及Blend材质 5.2 对玻璃的处理及多重次贴图 5.3 外部灯光 5.4 内部灯光 5.5 制作渲染图蒙版 5.6 后期处理1——加强亮灯光效果 5.7 后期处理2——添加环境 5.8 后期处理3——最后协调整理  
结束语

## <<3ds max7夜景效果图完全攻略>>

### 编辑推荐

建筑效果图制作细节全程追踪，多方位，多角度倾力解析夜景灯光的魔力，异国风情的别墅，夕阳下的图书馆，办公楼等经典范例终极技法大揭秘。

3ds max7实用技巧三级跳，从简单的建模，材质，灯光，渲染切入，矛盾渐进，最终全面解读Blend、Multi-Sub Objects等高级材质以及高级渲染器Light Traver的使用方法。

这是一本可以让你迅速掌握3ds max7夜景效果图制作方法的经典之作。

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>