

图书基本信息

书名：<<3ds max 4建筑渲染表现实训教材>>

13位ISBN编号：9787115098863

10位ISBN编号：7115098867

出版时间：2002-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：龙江涛

页数：263

字数：412000

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>

内容概要

本书是计算机辅助建筑渲染表现教学课的上机操作指导教材。

本书以一种全新的方式对如何使用3ds max 4进行建筑渲染进行了系统的分析，并按照建筑渲染表现教学的特点，由浅入深、循序渐进地进行讲解，旨在帮助学生一步一步地学会建筑渲染的具体方法，是课堂理论教学的一种很好的补充。

本书不仅注重对软件使用方法和详细制作步骤的讲解，而且还探讨总结了很多建筑领域的渲染技巧和经验。

本书内容丰富，图文并茂，是一本实用性很强的专业化学习教材，可作为各高校建筑专业的辅导教材，也可作为建筑设计、室内设计以及美术设计人员的自学参考用书。

书籍目录

第1章 三维实体模型的导入和调整	1.1 AutoCAD建模的优势和劣势	1.2 导出AutoCAD的三维建筑模型	1.3 以其他文件格式导入三维建筑模型	1.4 综合实例应用
第2章 设置、控制透视场景	2.1 创建不同的摄像机	2.1.1 目标摄像机	2.1.2 自由摄像机	2.2 目标摄像机的参数调整和设置
2.3 正常透视的生成	2.4 广角与长焦透视的生成	镜头广角	2.4.1 广角透视的生成	2.4.2 长焦透视的生成
2.5 仰角与鸟瞰透视的生成	2.5.1 仰角透视的生成	2.5.2 鸟瞰透视的生成	2.6 寻找多个透视角度并予以比较	2.7 剖透视的生成
第3章 设置画面明暗和阴影	3.1 创建灯光并熟悉其参数设置	3.1.1 泛光灯	3.1.2 目标聚光灯	3.1.3 自由聚光灯
3.1.4 目标直射灯	3.1.5 自由直射灯	3.2 环境光和全球光两种照明方式的使用	3.2.1 环境光	3.2.2 全球光
3.3 实现阴影	3.3.1 使用光影跟踪	3.3.2 使用阴影贴图	3.3.3 综合使用	3.4 早晨场景的创建
3.4.1 早晨环境的特点	3.5 中午场景的创建	3.5.1 中午环境的特点	3.6 傍晚场景的创建	3.7 夜景场景的创建
3.8 室内场景的创建	第4章 色彩和质感表现	4.1 材质编辑器的使用	4.1.1 样本槽	4.1.2 工具栏
4.1.3 参数设置	4.2 基本材质的实现	4.3 墙面材质处理	4.3.1 砖墙面	4.3.2 水泥墙面
4.3.3 涂料墙面	4.3.4 毛石墙面	4.3.5 大理石墙面	4.4 地面材质处理	4.4.1 马路路面处理
4.4.2 铺地路面	4.4.3 草地材质处理	4.5 玻璃材质处理	4.5.1 普通透明玻璃	4.5.2 普通反射玻璃
4.5.3 玻璃幕墙处理	4.6 质感表现	4.6.1 金属质感的表现	4.6.2 布料质感的表现	4.6.3 液体质感的表现
4.6.4 高光的处理	4.7 整体场景色彩的调整	4.8 背景的设置与调整	第5章 成果渲染和输出	5.1 渲染一幅静态图片
5.1.1 渲染器参数	5.1.2 渲染方式	5.1.3 渲染按钮	5.1.4 渲染图像	5.2 渲染控制参数及Alpha通道
5.2.1 做图过程中的渲染参数	5.2.2 最终输出图的渲染参数	5.2.3 Alpha通道	5.3 关于图像格式和分辨率	5.3.1 图像文件格式种类及其特点
5.3.2 图像分辨率及其与图像打印的关系	5.4 输出一张作品	5.5 输出一个动画作品		

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>