

<<建筑可视化效果图表现技法>>

图书基本信息

书名：<<建筑可视化效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787121061653

10位ISBN编号：7121061651

出版时间：2008-4

出版时间：电子工业出版社

作者：何智娟，文兰 编著

页数：267

字数：441600

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>

<<建筑可视化效果图表现技法>>

内容概要

本书共9章，第1章分为3节，第1节介绍了3ds Max 2008的界面和基础操作，第2节介绍了VRay渲染器的灯光、材质系统及渲染设置面板，第3节介绍了现代家具的设计特点。

第2章介绍了茶室家具，首先介绍了中式板凳的特点及适用空间，接着讲解了中式板凳的制作流程，最后讲解了茶室家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第3章介绍了餐厅家具，首先讲解了餐椅的特点及适用空间，接着讲解了餐椅的制作流程，最后讲解了餐厅家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第4章介绍了卫生间家具，首先讲解了浴缸的特点及适用空间，接着讲解了浴缸的制作流程，最后讲解了卫生间家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第5章介绍了书房家具。

首先讲解了书桌的特点及适用空间，接着讲解了书桌的制作流程，最后讲解了书房家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第6章介绍了卧室家具，首先讲解了床的特点及适用空间，接着讲解了床的制作流程，最后讲解了卧室家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第7章介绍了厨房家具，首先讲解了活动茶几的特点及适用空间，接着讲解了活动茶几的制作流程，最后讲解了厨房家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第8章介绍了客厅家具，首先讲解了沙发的特点及适用空间，接着讲解了沙发的制作流程，最后讲解了客厅家具场景的灯光、材质、渲染设置。

第9章介绍了休闲室家具，首先讲解了茶几的特点及适用空间，接着讲解了茶几的制作流程，最后讲解了休闲室家具场景的灯光、材质、渲染设置。

本书内容翔实，结构清晰，讲解简洁流畅，实例丰富精美，适合3ds Max初、中级读者学习使用，也适合希望快速在效果图渲染方面提高渲染质量和工作效率的人员阅读学习，也可以作为各大中专院校或相关社会类培训班用作相关课程的学习用书。

<<建筑可视化效果图表现技法>>

书籍目录

- 第1章 软件基础与家具设计概念 1.1 3ds Max 2008软件的基本操作 1.1.1 菜单栏 1.1.2 工具栏
1.1.3 状态栏 1.1.4 动画和时间控件 1.1.5 视图 1.1.6 视图控件 1.1.7 命令面板 1.1.8 3ds
MaX的项目工作流程 1.2 V-Ray软件简介 1.2.1 V-Ray的材质系统 1.2.2 V-Ray的灯光系统 1.2.3
V-Ray的渲染基础 1.3 现代家具设计 1.3.1 现代家具的设计特点 1.3.2 现代家具与室内设计
的关系第2章 茶室家具 2.1 中式板凳的创建 2.1.1 中式板凳的特点及适用空间 2.1.2 中式板凳
的制作流程 2.2 茶室家具的渲染 2.2.1 茶室家具场景的灯光设置 2.2.2 茶室家具的材质设置 2.2.3
茶室家具的渲染设置 2.2.4 进行后期处理第3章 餐厅家具 3.1 餐椅的创建 3.1.1 餐椅的特点
及适用空间 3.1.2 餐椅的制作流程 3.2 餐厅家具的渲染 3.2.1 餐厅家具场景的灯光设置 3.2.2
餐厅家具的材质设置 3.2.3 餐厅家具的渲染设置 3.2.4 进行后期处理第4章 卫生间家具 4.1 浴
缸的创建 4.1.1 浴缸的特点及适用空间 4.1.2 浴缸的制作流程 4.2 卫生间家具的渲染 4.2.1 卫
生间家具场景的灯光设置 4.2.2 卫生间家具的材质设置 4.2.3 卫生间家具的渲染设置 4.2.4 进行
后期处理第5章 书房家具 5.1 书桌的创建 5.1.1 书桌的特点及适用空间 5.1.2 书桌的制作流程
5.2 书房家具的渲染 5.2.1 书房家具场景的灯光设置 5.2.2 书房家具的材质设置 5.2.3 书房家
具的渲染设置 5.2.4 进行后期处理第6章 卧室家具 6.1 床的创建 6.1.1 床的特点及适用空间
6.1.2 床的制作流程 6.2 卧室家具的渲染 6.2.1 卧室家具场景的灯光设置 6.2.2 卧室家具的材质
设置 6.2.3 卧室家具的渲染设置 6.2.4 进行后期处理第7章 厨房家具 7.1 活动茶几的创建 7.1.1
活动茶几的特点及适用空间 7.1.2 活动茶几的制作流程 7.2 厨房家具的渲染 7.2.1 厨房家具
场景的灯光设置 7.2.2 厨房家具的材质设置 7.2.3 厨房家具的渲染设置 7.2.4 进行后期处理第8
章 客厅家具 8.1 简洁沙发的创建 8.1.1 沙发的特点及适用空间 8.1.2 沙发的制作流程 8.2 客
厅家具的渲染 8.2.1 客厅家具场景的灯光设置 8.2.2 客厅家具的材质设置 8.2.3 客厅家具的渲染
设置 8.2.4 进行后期处理第9章 休闲室家具 9.1 茶几的创建 9.1.1 茶几的特点及适用空间 9.1.2
几的制作流程 9.2 休闲室家具的渲染 9.2.1 休闲室家具场景的灯光设置 9.2.2 休闲室家具的
材质设置 9.2.3 休闲室家具的渲染设置 9.2.4 进行后期处理

<<建筑可视化效果图表现技法>>

章节摘录

第1章 软件基础与家具设计概念 1.1 3ds Max 2008软件的基本操作 3ds Max是Autodesk公司的世界上应用最广泛的三维建模、动画、渲染软件，完全可以满足制作高质量动画、最新游戏开发、设计三维效果等的需要。

日前流行于影视特效，电脑游戏动画，工业设计，建筑设计等领域。

使用3ds Max 2008能够在计算机上快速创建专业品质的3D模型、照片级真实感的静止图像及电影品质的动画。

<<建筑可视化效果图表现技法>>

编辑推荐

《建筑可视化效果图表现技法：3ds Max 2008/VRay完美家具表现技法》所有实例的源文件和最终完成效果图多媒体视频配套教学录像。

让您掌握目前最流行的超写实材质表现技法和材质的设置原理，让您可以轻松应对任何复杂多变的室内场景。

通过多个场景实例对多种常用的材质进行分类学习，让您掌握这些典型材质调节方法：通过材质表现流程示意图，让您更直观地了解复杂材质制作过程及每个步骤可以达到的效果。

书中详细介绍了3dsmax和VRay有关材质方面的知识，包括3dsmax的标准材质、VRayMtl材质、“VR包裹器”材质、“VR双面”材质、“VR混合”材质、“VR快速3S”材质（VR凹凸）、“VR代理”材质等多种材质类型。

并通过大量的实例来表现多种专项材质的制作。

通过5个大型实例场景的制作过程，让读者学习不同场景的材质设置技巧、布光思路和创建流程，读者可以全面提升渲染效果图的表现功底与水平。

<<建筑可视化效果图表现技法>>

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>