

## <<3DS MAX8室内效果图渲染技法>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX8室内效果图渲染技法>>

13位ISBN编号：9787302131564

10位ISBN编号：7302131562

出版时间：2006-8

出版时间：清华大学出版社

作者：王强

页数：272

字数：395000

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 MAX8室内效果图渲染技法>>

### 内容概要

本书主要讲解室内效果图的制作流程和渲染技巧，第1~2章主要介绍了相关软件的特点，以及制作技巧和经验，第3~9章则以实例为主，分别讲述了不同场景空间的制作过程和几种常用渲染器的使用技巧。

本书重在技巧和方法的演练，没有特别强调模型尺寸的精确性，因为读者在制作效果图时，都是根据图纸的尺寸或者实际空间的尺寸作为依据。

本书主要在于引导读者运用不同的软件，根据不同空间的设计特点，以较快的速度表现不同的空间效果。

本书内容全面、专业，书中的实例都是作者精心挑选的，非常具有代表性。

本书适用于从事室内效果图制作人员和电脑操作中、高级用户。

本书含配套光盘，附带实例模型、贴图文件等，方便读者学习。

## &lt;&lt;3DS MAX8室内效果图渲染技法&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 效果图制作流程概述	1.1 建模流程	1.1.1 建模对效果图的影响	1.1.2 建模中使用的软件	1.2 渲染流程	1.2.1 渲染中使用的软件	1.2.2 渲染输出	1.3 后期流程
1.3.1 后期处理的作用	1.3.2 后期处理需要注意的问题	1.4 本章小结	第2章 高级建模和渲染技巧	2.1 单面建模的意义	2.1.1 法线	2.1.2 单面建模的好处	2.2 常见模型的制作技巧
2.2.1 制作带窗户的墙体	2.2.2 制作带分割缝的柱子	2.2.3 制作旋转楼梯	2.2.4 快速制作餐桌桌布	2.2.5 制作靠垫	2.3 模型对渲染的影响	2.3.1 Lightscape与模型	2.3.2 VRay与模型
2.4 建模需要注意的问题	2.4.1 把握好模型的分段数	2.4.2 使用捕捉	2.4.3 设置单位	2.4.4 给模型分组、分颜色	2.4.5 使用快捷键	2.4.6 不要频繁地渲染视图	2.5 高级渲染技巧
2.5.1 贴图坐标技巧	2.5.2 摄像机技巧	2.5.3 Lightscape渲染技巧	2.5.4 VRay渲染技巧	2.6 本章小结	第3章 快速制作简单的过道——VRay渲染	3.1 建模	3.1.1 设置单位
3.1.2 制作地面	3.1.3 用一个物体制作出墙体和顶	3.1.4 制作墙面上的造型	3.1.5 制作另一面墙上的门	3.1.6 制作落地窗	3.1.7 制作墙面的踢脚	3.2 使用VRay渲染	3.2.1 调整材质
3.2.2 创建摄像机	3.2.3 布置灯光	3.2.4 用VRay渲染场景	3.3 后期调整	3.3.1 渲染颜色通道	3.3.2 后期调整	3.4 本章小结	第4章 制作监控室效果图——Lightscape渲染
4.1 建模	4.1.1 制作主背景墙体	4.1.2 制作带落地窗的墙体	4.1.3 制作另一面的墙体	4.1.4 制作吊顶	4.1.5 制作地面	4.1.6 制作操作台	4.1.7 导入模型
4.1.8 检查模型	4.2 渲染	4.2.1 创建摄像机	4.2.2 赋材质	4.2.3 布置灯光	4.2.4 将模型导出为Lightscape的lp格式	4.2.5 使用Lightscape渲染	4.3 后期处理
4.3.1 渲染通道	4.3.2 整体画面调整	4.3.3 局部调整	4.3.4 添加配景	4.4 本章小结	第5章 制作欧式卧室效果图——Lightscape渲染	第6章 制作中式酒店走道效果图——Lightscape渲染	第7章 制作相连接的多角度空间——Lightscape渲染
第8章 制作营业大厅效果图——Lightscape渲染	第9章 制作大堂效果图——VRay/Lightscape对比渲染	第10章 制作电梯效果图——VRay渲染	第12章 制作休息室效果图——FinalRender渲染				

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>