第一图书网, tushu007.com

<<3ds max商业效果图金典教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max商业效果图金典教程>>

13位ISBN编号：9787801723697

10位ISBN编号：7801723694

出版时间：2005-3-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：王楠

页数：288

字数：468000

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

本书传授你如何使用最简单、最省力的方法来制作商业级室内效果图的顶级技术。
其中凝聚了作者多年室内效果图制作的经验，书中所有实例都是从作者近千幅作品中精挑细选出来的精品，具有一定的商业价值。
本书以3ds max的Scanline Render（线性灯光）的渲染为蓝本，讲述了如何使用默认的3ds max灯光来进行效果图的制作；并且，由浅入深地对3ds max中的室内建模、灯光打法和后期处理进行详细的阐述。
本书适合有一定功底，而且对灯光有基本了解的人员阅读，非常适合培训、自学和从事建筑效果图创作的人员使用。
光盘中包括书中所有实例的源文件、贴图素材文件以及光域网文件，还专门为读者录制了实例创作过程的视频教学文件，并且提供近20个商业级别的室内模型、PSD文件、以及数百个光域网文件。

作者简介

王楠，室内设计（表现）师。

从事多年室内设计工作，对设计行业的前景和目前的市场状况有着深入的了解；曾在上海，广州等地工作。

参加过国内外大型建筑的设计（表现）大赛。

参加过许多国内建筑和室内设计的行业技术交流会，曾赴上海、北京、河北、河南、江

书籍目录

第1章 室内效果图制作必读 1.1 室内效果图制作流程 1.1.1 建模 1.1.2 赋材质和贴图 1.1.3 设置灯光和摄像机 1.1.4 渲染输出 1.1.5 后期处理 1.2 室内场景建模的基础知识 1.2.1 对象的创建方法 1.2.2 几种常用的三维造型修改器 1.2.3 二维到三维造型的转换 1.2.4 放样和布尔运算 1.2.5 建模的常用工具 1.3 室内场景材质的基础知识 1.3.1 材质的基本参数与扩展参数 1.3.2 材质的贴图通道和贴图类型 1.4 输出效果图 1.4.1 3ds max渲染输出效果图的设定要素 1.4.2 打印机图像的输出设置要点 1.4.3 渲染输出一张打印效果图（A3纸的幅面） 1.4.4 渲染输出一张印刷图像 第2章 电信营业厅 2.1 房屋模型的建立 2.1.1 单位设置 2.1.2 模型的制作方法 2.1.3 内部装饰 2.2 室内物品的制作 2.2.1 沙发 2.2.2 茶几 2.2.3 坐椅 2.2.4 柜员服务台 2.2.5 隔断 2.2.6 桌子、柜子 2.2.7 电脑显示器 2.3 灯光的渲染 2.3.1 建立外部光源 2.3.2 建立室内光源 2.3.3 建立补光 2.4 设置环境 2.5 后期处理 第3章 客厅夜光效果 3.1 模型的建立 3.2 灯光与渲染 3.3 后期的制作 第4章 餐厅包间 4.1 建立房屋模型 4.1.1 单位设置 4.1.2 模型的制作方法 4.2 建立场景部件模型 4.2.1 沙发模型 4.2.2 桌子模型 4.2.3 导入椅子和茶几模型 4.3 设置灯光 第5章 大会议室的日光效果 5.1 模型的建立 5.2 材质与灯光渲染 5.3 后期的制作 第6章 客厅的日光效果 6.1 模型的建立 6.2 材质的调整 6.3 灯光的布置与渲染 6.4 后期的制作 第7章 酒吧的夜间灯光效果 7.1 材质的调整方法 7.2 灯光的布置与渲染 7.3 后期的处理 第8章 简洁客厅效果图的表现 8.1 模型的建立 8.2 材质的调整 8.3 灯光的布置与渲染 8.4 后期的制作

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