第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7渲染传奇三剑客>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7渲染传奇三剑客>>

13位ISBN编号：9787500657149

10位ISBN编号：7500657145

出版时间：2005-6

出版时间：中国青年出版社

作者：刘正旭，蒋芳，杨

页数：382

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

3ds max是目前最为流行的一款三维动画软件。
它功能强大而完善，而且有很好的兼容性，能与多种相关软件相配合，在工业造型、影视娱乐、多媒体开发、游戏制作等各领域，尤其是在建筑行业当中广泛使用。
　随着改革开放的进一步深入，全国性的大开发，促进了基础建设，为城市建设创造了有利的社会环境。
而高楼林立、蒸蒸日上的建设气息自然而然又加快了建筑装潢行业的发展。
而效果图是建筑装潢行业必不可少的环节。
无论是洽谈、竞标还是验收都要涉及到它，所以制作效果图行业成了一个绝对热门行业。
单从经济方面来讲它的市场广阔、利润大、见效又快，非常值得计算机爱好者、设计单位等个人和团体从事该行业。
而另一方面，则随着市场的完善，竞争日趋激烈。
无人能超出优胜劣汰的自然法则，所以只有不断更新技术，力求作得最好才会有更有利的生存空间。
掌握最新的技术、制作出更好的效果是本书的宗旨。
让人欣喜的是随着VRay、Lightscape和finalRender等高级渲染器的出现，3ds max能更加淋漓尽致地表现其强大的功能了。
3ds max结合这些渲染器插件制作的效果图已很难分辨是真伪了。
3ds max在建模、光线、材质、渲染等各方面的长足进步，促进了效果图行业的蓬勃发展。
本书中除了详尽地叙述了用常规的方法建模、打灯、赋材质及渲染等各环节，而且为了满足一部分爱好者的要求也对最新发布的渲染器的使用方法也作了讲解。
它们的新的灯光、材质、渲染方式将让人耳目一新。
过去由于技术上的限制而无法完成的各种效果已变得易如反掌。
物体灯使灯光更加真实；更完善的材质类型及参数使材质更加逼真；散焦效果、全局光使效果图更加完美。
新的制作及渲染方法还减轻了过去的那种靠大量后期制作来弥补前期不足的工作量，从而不仅加强了效果，而且还提高了效率，实在是事半功倍，令人赞叹不已。
　软件的进步促进了效果图的质量，单它们毕竟只是工具，只有人的能力的全面提高才能更好地提高效果图的制作水平。
效果图是设计师思想的一种展现，所以效果图制作者要懂建筑设计、装潢设计、还要具有一定的艺术修养和绘画的基本功。
因此，效果图制作者除了要熟练掌握电脑操作技术外，还要不断地学习最新的设计理念，不断的提高艺术欣赏力，不断地练习绘画的基本功，只有这样做才能不为人后。
　用渲染器制作效果图是比较复杂的工作，所以对设计人员的要求也比较高，总的来讲效果图需要有鲜明的灯光效果，配景宁缺勿滥，要具有一定的格调（与主体搭配和谐）。
本书主要针对了如何使用3ds max和渲染器来制作效果图，对效果图的制作难点进行深入探讨。
本书在制作技术上绝无保留，使读者在最短的时间内掌握建筑效果图的制作技巧。
　本书以多个效果图的经典范例详细介绍了制作与后期渲染的全部过程，具有很强的实用性，可作为建筑效果图设计人员及使用3ds max人员的培训教材。
其中VRay部分实例由刘正旭制作， Lightscape和VRay的大厅部分实例由蒋芳和朱安荣制作，finalRender最后两个实例由杨晓杰制作。
　配套光盘中不但附有大量制作室内外效果图所需的分类素材文件，供读者在制作效果图时直接调用，还附有大量的成功效果图案例，以供读者作为设计参考和欣赏。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7渲染传奇三剑客>>

书籍目录

第1部分 理论基础 第1章 强大的3ds max渲染引擎 第1节 内置和外挂渲染器简介 第2节 如何设置当前渲染器 第2章 灯光概论 第1节 认识光线 第2节 自然光的模拟 第3节 3ds max 光渲染功能 第2部分 精彩实例??VRay渲染传奇 第3章 阿拉贡城堡 第4章 阳光投射的室内长廊 第5章 通透的玉石效果 第6章 玻璃焦散 第7章 钻石戒指 第8章 雕花指环 第9章 古典银器和铁器 第10章 陈旧的浴室 第11章 玻璃大厅 第3部分 精彩实例??Lightscape渲染传奇 第12章 阳光照射的木屋 第1节 背景知识 第2节 建模 第3节 设置房间材质 第4节 灯光与渲染 第5节 处理 第13章 阁楼上的客厅 第1节 制作客厅模型 第2节 设置客厅材质 第3节 灯光与渲 第4节 在Photoshop中进行后期处理 第14章 傍晚的海边空间 第1节 灯光布置 第2节 设置基本材质 第3节 材质调节及表面细分 第4节 月光设置及灯光调节 第5节 光能传递 节 后期处理 第15章 Lightscape公共空间 第1节 灯光布置及材质设置 第2节 材质调节及表面细分 第3节 阳光设置及灯光调节 第4节 在DOS环境中进行光能传递及后期处理 第16章 会议室 第1节 设置会议室材质 第2节 灯光与渲染 第3节 后期处理 第4部分 精彩实例??finalRender渲染传奇 第17章 古朴的书房 第1节 finalRender渲染器的光源 第2节 设置材质 第3节 灯光与渲染 第18章 办公室走廊空间 第19章 豪华客厅 第5部分 附录

编辑推荐

渲染大师高人一筹之处在于他们善于细致入微地观察周遭的环境对视觉感官的影响，将生活融入创作。
在他们创作中，3ds max是“基体”，光是“主角”，插件是“利器”，它们的完美结合便构成了栩栩如生的效果图。
《3ds max 7 渲染传奇 FinalRender VRay Lightscape 三剑客》将设计理念与设计作品进行了强强联合，重在指导读者培养创作思想，并旨在通过几位作者数年来积累的17个经典实例，毫无保留地传授他们多年积累、总结的经验，帮助读者早日踏上通往渲染艺术圣殿的捷径，迅速提升制作照片级渲染作品的能力。
顶级密技术独家披露，亲身体验一线高手的创作技巧，真正做到毫无保留；对传统制作技法的完美补充，最大限度地丰富制作手段，直线提升制作水平；在建筑表现方面进行大量优化，体验效果图制作水平迅速提高带来的成就感；用17个经典实例尽显finalRender、VRay和Lightscape渲染器的超凡功能；只需要简单记忆真实、具体的绝密参数，即可制作出照片级的渲染效果。

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