

<<红色经典 >>

图书基本信息

书名：<<红色经典 >>

13位ISBN编号：9787500677819

10位ISBN编号：7500677812

出版时间：2008-1

出版时间：中国青年出版社

作者：魔方空间

页数：491

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>

<<红色经典 >>

内容概要

本书是“红色经典”系列的第三部，在保持本系列图书案例精美、讲解细致特点的基础上，又融合了室内设计的最新和最流行的元素，使您在面对客户的不同需求时。

能够游刃有余。

本书还特意录制了大量实例操作的视频演示，这种面对面的讲解方式，将大大提高读者的学习效率。

本书配套DVD光盘还提供了全书所有实例的源文件和贴图素材，供读者参考。

本书内容翔实，操作性强，技术含量高，详细讲解了建模、材质编辑、灯光布置、渲染、后期处理整个流程，使读者能够真正全面地了解制作效果图的精髓。

同时，本书还针对室内效果图设计行业的工作特点进行了大量优化，不仅适合于3ds max的初学者，而且书中案例的风格特点、装饰细节、色彩搭配等内容对于有制作经验的效果图制作人员来说也具有很强的参考价值。

书籍目录

第一篇 基础篇	第1章 效果图制作流程	1.1 创建符合要求的空间模型	1.2 赋予模型基本材质
	1.3 在场景模型中设置灯光	1.4 在VRay卷展栏中设置参数并进行渲染	1.5 在Photoshop CS3中进行后期处理
第2章 基础知识及建模方法	2.1 3ds max 9界面简介	2.1.1 菜单栏	2.1.2 工具栏
	2.1.3 命令面板	2.1.4 视图	2.1.5 状态栏和提示栏
	2.1.6 动画控件	2.1.7 视图导航控制区	2.2 常用建模方法
2.2.1 二维图形转三维物体——吊扇	2.2.2 形体合并——金属茶几	2.2.3 修改建模——吸顶灯	2.2.4 放样建模——水龙头
2.2.5 多边形建模——吊灯	第3章 材质和灯光系统	3.1 材质系统	3.1.1 材质编辑器
3.1.2 贴图坐标和“UVWMap”修改器	3.1.3 V-Ray的材质系统	3.2 灯光系统	3.2.1 3ds max 9的灯光系统
3.2.2 V-Ray的灯光系统	第4章 V-Ray的常用渲染参数	4.1 V-Ray的常用卷展栏	4.1.1 V-Ray: Frame buffer (帧缓存) 卷展栏
4.1.2 V-Ray: Image sampler (Antialiasing) (图像采样器〔抗锯齿〕) 卷展栏	4.1.3 V-Ray: Indirect illumination (GI) 卷展栏	4.1.4 V-Ray: Irradiance map (VRay发光贴图) 卷展栏	4.1.5 V-Ray: Light Cache (灯光缓存) 卷展栏
4.1.6 V-Ray: Environment (环境) 卷展栏	4.1.7 V-Ray: Color mapping (颜色贴图) 卷展栏	4.2 V-Ray渲染的速度和质量的辨证关系	第5章 建模常见的问题
5.1 如何恰到好处地对模型进行分段	5.2 模型的法线方向	第6章 创建并调整材质	6.1 如何设置VRayMtl (VRay专业材质)
6.2 如何设置VRayMtlWrapper (VRay材质包裹器)	6.3 如何设置浅绒布布纹材质	6.4 如何设置半透明纱质材质	6.5 如何设置金属材质
6.6 如何设置玻璃材质	6.7 如何设置地毯材质	第7章 设置并调整灯光	第8章 从模型方面提速
第9章 从灯光方面提速	第10章 从其他方面提速	第11章 从灯光方面提质	第12章 从材质方面提质
第13章 从其他方面提质	第14章 夜色下的休闲厅	第15章 静谧的书房	第16章 阳光餐厅
第17章 古典卧室	第18章 时尚客厅		

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>