

<<3ds Max 2010/VRay室内外>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010/VRay室内外效果图从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787113134907

10位ISBN编号：7113134904

出版时间：2012-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：新知互动

页数：415

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 Max 2010/VRay室内外>>

### 内容概要

本书全面深入地介绍3ds max 2010建模、材质和渲染的各项技巧，帮助读者快速从新手走向高手。全书共分为14章，第1~6章为基础知识部分，主要讲解3ds max和vray渲染器的各项基本参数，并配合各个精致的实例进行操作分析；第7~14章为实例制作部分，通过综合的实例，介绍效果图制作的精湛技术。

本书旨在通过大量的实例练习，让读者快速掌握3ds max 2010及vray渲染器的基础知识，并逐步提高室内外效果图设计、制作水平。本书非常适合初学者自学，也可作为相关院校及社会培训机构的教学用书。

书籍目录

- 第1章 室内外效果图的特点
  - 1.1 室内外效果图概述
  - 1.2 优秀室内外效果图的特点
- 第2章 二维图形建模与修改
  - 2.1 二维图形的作用
  - 2.2 创建二维图形
  - 2.3 样条线类型
  - 2.4 “修改”面板
  - 2.5 利用二维图形创建模型
- 第3章 三维建模与修改
  - 3.1 创建建模物体
  - 3.2 放样
  - 3.3 三维布尔运算
  - 3.4 图形合并
  - 3.5 修改工具
  - 3.6 综合实例——相机
- 第4章 材质分类与属性
  - 4.1 材质分类
  - 4.2 材质属性
  - 4.3 建筑材料
  - 4.4 贴图类型
  - 4.5 uvw贴图修改器
- 第5章 vray材质的运用
  - 5.1 vray材质参数
  - 5.2 墙面和石材材质
  - 5.3 木纹材质
  - 5.4 布纹材质
  - 5.5 金属材质
  - 5.6 玻璃材质
  - 5.7 塑料材质
  - 5.8 水材质
  - 5.9 综合实例
- 第6章 vray渲染器
  - 6.1 自由摄影机
  - 6.2 目标摄影机
  - 6.3 物理摄影机
  - 6.4 vray渲染器
- 第7章 简约客厅
  - 7.1 创建主体模型
  - 7.2 合并家具模型
  - 7.3 创建vr物理摄影机
  - 7.4 为场景布置灯光
  - 7.5 设置主体材质
  - 7.6 设置家具材质
  - 7.7 设置灯具材质

<<3ds Max 2010/VRay室内外>>

- 7.8 设置电器材质
- 7.9 设置装饰物材质
- 7.10 设置图书材质
- 7.11 设置苹果材质
- 7.12 设置渲染输出参数
- 7.13 photoshop后期处理
- 第8章 现代休闲空间
  - 8.1 创建主体模型
  - 8.2 合并模型
  - 8.3 为场景布置灯光
  - 8.4 创建vr物理摄影机
  - 8.5 设置家具材质
  - 8.6 设置瓶花和饮料材质
  - 8.7 设置吧台和吧椅材质
  - 8.8 设置vr物理摄影机参数
  - 8.9 vray优化渲染
  - 8.10 最终渲染输出
  - 8.11 photoshop后期处理
- 第9章 雅致卧室
  - 9.1 创建主体模型
  - 9.2 合并家具模型
  - 9.3 设置主体材质
  - 9.4 设置双人床材质
  - 9.5 为装饰品设置材质
  - 9.6 设置植物材质
  - 9.7 设置卫浴材质
  - 9.8 创建vr物理摄影机
  - 9.9 为场景布置灯光
  - 9.10 设置光子图渲染参数
  - 9.11 最终渲染输出
  - 9.12 photoshop后期处理
- 第10章 商店空间
  - 10.1 创建主体模型
  - 10.2 合并模型
  - 10.3 设置主体材质
  - 10.4 设置展台材质
  - 10.5 设置商品材质
  - 10.6 为场景布置灯光
  - 10.7 设置光子图渲染参数
  - 10.8 最终渲染输出
  - 10.9 photoshop后期处理
- 第11章 商业楼群
  - 11.1 创建楼体模型
  - 11.2 设置楼体材质
  - 11.3 设置背景模型材质
  - 11.4 为场景布置灯光
  - 11.5 设置光子图渲染参数

<<3ds Max 2010/VRay室内外>>

- 11.6 最终渲染输出
- 11.7 photoshop后期处理
- 第12章 现代楼群
  - 12.1 创建楼体模型
  - 12.2 设置材质
  - 12.3 布置灯光
  - 12.4 设置光子图渲染参数
  - 12.5 最终渲染输出
  - 12.6 photoshop后期处理
- 第13章 现代别墅
  - 13.1 创建楼体模型
  - 13.2 布置环境背景
  - 13.3 设置楼体材质
  - 13.4 设置家具材质
  - 13.5 为室外模型设置材质
  - 13.6 创建vr物理摄影机
  - 13.7 为场景布置灯光
  - 13.8 设置光子图渲染参数
  - 13.9 最终渲染输出
  - 13.10 photoshop后期处理
- 第14章 别墅客厅
  - 14.1 创建主体模型
  - 14.2 为场景布置灯光
  - 14.3 设置主体材质
  - 14.4 设置家具材质
  - 14.5 设置装饰品材质
  - 14.6 设置光子图渲染参数
  - 14.7 最终渲染输出
  - 14.8 photoshop后期处理

## 章节摘录

版权页：插图：另外，在室内设计与建筑设计领域，设计师往往要在短时间内提供大量的设计方案，以供评估和选择，面对这样的挑战，3d Max使设计师的工作流程更为简捷、高效，并极大地拓展了设计师的思维空间。

制作出的效果图更为准确、真实、便于修改，比手绘效果图能更真切、完整地说明设计构思，在视觉上感觉上建立起设计者与其他人进行沟通和交流的渠道。

在虚拟的三维空间中创建的室内效果模型可以真实展现形态、尺度、材质、色彩、光影乃至环境气氛等造型特征。

不久之前，计算机三维动画制作领域还存在着高端与低端软件的明显差别。

高端软件如Softimage.Prismw（现在的Houdini）以及Alias/Waveront（现在的Maya）是三维动画制作软件的主流，拥有着该领域全部的技术精粹。

这些高端软件功能非常强大，可以完成极为复杂的任务，但是它们的结构非常复杂，只能在SGI等高性能的三维动画工作站运行，所以只有少数大型专业公司能够承受其昂贵的价格与苛刻的运行环境要求。

低端软件如3ds Max和lighteave等三维动画制作软件则能够在个人计算机上运行，这些软件虽然也能完成相对复杂的任务，但是由于其软件规模与硬件平台的限制，总是要耗费设计师更多的时间与精力，而最终完成的作品效果却大打折扣。

随着技术的发展，现在的高端软件除了在大型影视制作与三维虚拟现实领域还保持着一定的优势之外，在建筑设计、室内设计、展示设计、产品造型设计、小型影视制作（如影视片头设计、多媒体设计、网页动画设计等）领域，低端软件已经与高端软件没有太大的分别了，究其原因主要有以下两点：首先是因为低端软件在不断追逐着高端软件的技术发展，往往在高端软件发布新的功能之后，低端软件在其新版本中也加入类似的功能；其次低端软件基本都采用开放式的体系，很多小型的专业公司为其开发高性能的外挂插件，3ds Max拥有多达数千个专业高效的外挂插件，高端软件能够完成的复杂任务，低端软件借助其外挂插件也能同样出色地完成。

## <<3ds Max 2010/VRay室内外>>

### 编辑推荐

《3ds Max 2010/VRay室内外效果图从新手到高手》编辑推荐：兼顾基础详细介绍了3ds Max 2010软件VRay渲染器在室内外效果图制作上的各项功能，帮助零起点的用户打好扎实的基础，实例典型全书采用最典型的实例，由简到繁，由局部到整体，循序渐进地进行讲解，逐步建立良好、科学的设计理念和创作思路。

经验分享与读者分享各种专业经验，让更多的初学者能轻松迈过入门的门槛，掌握必要的实践经验，尽早成为优秀的设计师。

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>