

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果图技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<渲染王3ds Max+VRay室内效果图技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302278375

10位ISBN编号：7302278377

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：博宇文化

页数：387

字数：688000

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>

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

内容概要

博宇文化编著的《渲染王3ds Max+VRay室内效果图技术精粹》定位于3ds Max室内效果图制作，内容包括效果图基础、常用VRay材质、常用VRay调制、灯光、渲染、后期处理，案例涵盖各种室内装饰物、各种室内灯具、各种室内家具、室外各种建筑构件、现代简约客厅、古典欧式餐厅、儿童房、欧式卧室、经典现代厨房、洗手间、复式家装等。光盘中特别附送了105个相关案例的视频教学文件引导读者更好的学习。

《渲染王3ds Max+VRay室内效果图技术精粹》适合效果图制作相关行业的初中级读者阅读，也可以作为高等院校相关专业的教材或辅导用书。

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

书籍目录

第1章 效果图基本常识

1.1 企业形象与室内外环境设计

1.2 不同的设计风格

1.2.1 现代简约

1.2.2 新中式风格

1.2.3 欧式古典风格

1.2.4 美式乡村风格

1.2.5 地中海风格

1.2.6 东南亚风格

1.2.7 欧式田园风格

1.2.8 混搭装修风格

1.2.9 日式风格

1.2.10 韩式风格

1.3 装修设计与美术基础

1.4 如何制作室内外效果图

第2章 常用VRay材质调制

2.1 运用基本体命令：创建酒吧凳

2.2 运用编辑样条线命令：制作铁艺

2.3 运用编辑多边形命令：制作沙发

2.4 运用二维修改器命令：制作茶几

2.5 运用曲面建模命令：制作地灯

2.6 运用放样命令：制作窗帘

2.7 运用弯曲命令：制作旋转楼梯

2.8 运用锥化命令：制作沙漏

2.9 运用布尔命令：制作装饰构件

2.10 运用噪波命令：制作床垫

2.11 运用FFD长方体命令：制作靠枕

2.12 运用平滑命令：制作咖啡杯

2.13 运用Cloth命令：制作双人床罩

第3章 常用的VRay调制

3.1 抛光砖材质：抛光大理石地面

3.2 亚光砖材质：亚光石材地面

3.3 真实的砖缝拼接地砖材质：制作餐厅地砖

3.4 清漆木纹材质：制作清漆木柜

3.5 亚光漆木纹材质：制作亚光木柜

3.6 亮光不锈钢材质：制作亮光不锈钢

3.7 磨砂不锈钢材质：制作民俗装饰

3.8 拉丝不锈钢材质：制作金属表

3.9 镀金材质：制作镀金把手

3.10 毛巾材质：制作浴室毛巾

3.11 丝绸材质：制作丝绸窗帘

3.12 毛毯地毯：制作毛绒地毯

第4章 灯光调制

4.1 暗藏灯效果：制作光晕01

4.2 暗藏灯效果：制作光晕02

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

4.3 光域网：制作筒灯光效

4.4 VR灯光光效：制作台灯光效

4.5 阳光效果1：制作卧室日光效果

4.6 阳光效果2：室外建筑日光效果

第5章 渲染

5.1 测试渲染设置：制作白膜效果

5.2 出图渲染设置：制作走廊

5.3 光子贴图渲染设置：制作书房

5.4 颜色通道贴图渲染设置：制作小会议室

5.5 Ambient Occlusion贴图渲染设置：制作混搭书房

第6章 后期处理

6.1 校正渲染图像的主体色调

6.2 使用颜色通道贴图

6.3 使用Ambient Occlusion贴图

6.4 添加外景图片

6.5 水彩画风格效果图

6.6 旧电影风格效果图

第7章 制作各种室内装饰物

7.1 中式屏风

7.2 中式展示柜

7.3 衣架

7.4 玻璃装饰画框

7.5 装饰摆件

7.6 相框

7.7 挂表

7.8 花瓶

7.9 植物

7.10 鹅卵石

7.11 烛台

7.12 地球仪

7.13 欧式梳妆镜

第8章 制作各种室内灯具

8.1 现代玻璃吊灯

8.2 现代客厅吊灯

8.3 欧式餐厅吊灯

8.4 欧式宴会灯

8.5 筒式壁灯

8.6 锥式壁灯

8.7 射灯

8.8 欧式台灯

8.9 现代落地灯

8.10 中式落地灯

8.11 圆筒灯

8.12 方筒灯

8.13 镜前灯

第9章 制作各种室内家具

9.1 中式茶几

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

- 9.2 液晶电视机
- 9.3 笔记本电脑
- 9.4 音响
- 9.5 电视柜
- 9.6 餐桌餐椅
- 9.7 中式餐桌餐椅
- 9.8 时尚凳
- 9.9 休闲躺椅
- 9.10 欧式贵妃椅
- 9.11 休闲沙发
- 9.12 组合沙发
- 9.13 欧式双人床
- 9.14 现代双人床
- 9.15 储物柜
- 9.16 碗碟架
- 9.17 床头柜
- 9.18 垃圾筒
- 9.19 浴缸
- 9.20 座便器
- 9.21 洗手盆
- 9.22 电脑桌
- 9.23 老板桌

第10章 室外各种建筑构件

- 10.1 大门
- 10.2 弧形墙
- 10.3 围墙
- 10.4 廊架
- 10.5 站牌
- 10.6 路灯
- 10.7 凉亭

第11章 现代简约客厅

- 11.1 设置场景材质
 - 11.1.1 指定渲染器
 - 11.1.2 金属材质的设置
 - 11.1.3 布料材质的设置
 - 11.1.4 玻璃材质的设置
 - 11.1.5 铝塑、瓷器、石材材质的设置
 - 11.1.6 发光材质的设置
 - 11.1.7 其他材质的设置
- 11.2 测试渲染场景
- 11.3 创建灯光
- 11.4 最终渲染
- 11.5 渲染白膜效果
- 11.6 后期处理

第12章 古典欧式餐厅

- 12.1 材质的设置
 - 12.1.1 金属材质的设置

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

- 12.1.2 布料材质的设置
- 12.1.3 玻璃材质的设置
- 12.1.4 乳胶漆、石材材质的设置
- 12.1.5 其他材质的设置

12.2 测试渲染场景

12.3 创建灯光

12.4 最终渲染

12.5 后期处理

第13章 儿童房

13.1 材质的设置

13.1.1 金属材质的设置

13.1.2 布料材质的设置

13.1.3 塑料、墙体材质的设置

13.1.4 发光材质的设置

13.1.5 其他材质的设置

13.2 测试渲染场景

13.3 创建灯光

13.4 最终渲染

13.5 后期处理

第14章 欧式卧室

14.1 材质的设置

14.1.1 金属材质的设置

14.1.2 布料材质的设置

14.1.3 塑料、皮革材质的设置

14.1.4 玻璃材质的设置

14.1.5 发光材质的设置

14.1.6 木纹材质的设置

14.1.7 其他材质的设置

14.2 测试渲染场景

14.3 创建灯光

14.4 最终渲染

14.5 后期处理

第15章 经典现代厨房

15.1 材质的设置

15.1.1 金属材质的设置

15.1.2 布料材质的设置

15.1.3 玻璃材质的设置

15.1.4 铝塑、石材材质的设置

15.1.5 其他材质的设置

15.2 测试渲染场景

15.3 创建灯光

15.4 最终渲染

15.5 后期处理

第16章 洗手间

16.1 材质的设置

16.1.1 金属材质的设置

16.1.2 布料材质的设置

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

16.1.3 玻璃材质的设置

16.1.4 铝塑、石材材质的设置

16.1.5 发光材质的设置

16.1.6 其他材质的设置

16.2 测试渲染场景

16.3 创建灯光

16.4 最终渲染

16.5 后期处理

第17章 复式家装

17.1 材质的设置

17.1.1 金属材质的设置

17.1.2 布料材质的设置

17.1.3 玻璃材质的设置

17.1.4 铝塑、石材材质的设置

17.1.5 其他材质的设置

17.2 测试渲染场景

17.3 创建灯光

17.4 最终渲染

17.5 后期处理

章节摘录

版权页：插图：03 在场景中选择切角长方体，单击（创建）>（几何体）>“复合对象”>“布尔”按钮，单击“拾取操作对象B”按钮，在场景中拾取球体，如图2—124所示。

提示：“布尔”对象通过对两个对象执行布尔运算将它们组合起来。

在3ds Max中，布尔型对象是由两个重叠对象生成的。

原始的两个对象是操作对象（A和B），而布尔型对象自身是运算的结果。

提示：在布尔的卷展栏中可以选择运算方式。

并集：布尔对象包含两个原始对象的体积，将移除几何体的相交部分或重叠部分。

交集：布尔对象只包含两个原始对象公用的部分（即重叠的位置）。

差集（A—B）：从操作对象A中减去相交的操作对象B的部分。

布尔对象包含从中减去相交体积的操作对象A的体积。

差集（B—A）：从操作对象B中减去相交的操作对象A的体积。

布尔对象包含从中减去相交体积的操作对象B的体积。

切割：使用操作对象B切割操作对象A，但不给操作对象B的网格添加任何东西。

优化：在操作对象B与操作对象A面的相交之处，在操作对象A上添加新的顶点和边。

分割：类似于优化，不过此种剪切还沿着操作对象B剪切操作对象A的边界添加第2组顶点和边或两组顶点和边。

移除内部：删除位于操作对象B内部的操作对象A的所有面。

移除外部：删除位于操作对象B外部的操作对象A的所有面。

04 打开“场景文件”\“第2章”\“制作装饰构件合并场景.max”场景文件，如图2—125所示。

05 将完成的装饰构件模型合并到场景文件中，如图2—126所示。

<<渲染王3ds Max+VRay室内效果>>

编辑推荐

《渲染王3ds Max+VRay室内效果图技术精粹(全彩印刷)》适合效果图制作相关行业的初中级读者阅读，也可以作为高等院校相关专业的教材或辅导用书。

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>