

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

图书基本信息

书名：<<凤凰建筑数字设计师系列>>

13位ISBN编号：9787553718972

10位ISBN编号：7553718971

出版时间：2014-1-12

出版时间：江苏科技出版社

作者：张传记,徐丽

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>

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

内容概要

本书根据使用3ds Max 2014进行三维制作的流程和教学制作经验编写而成，并精心设计了非常系统的学习体系。

全书共分为16章，分别介绍了3ds Max软件安装与基础知识、标准基本体与修改、二维线形与二维线形转三维对象的方法、高级建模技法、建筑基本体建模技法、认识材质编辑器、3ds Max摄像机与灯光、Vray摄影机与灯光、VRay材质、VRay真实材质的表现、VRay渲染与输出以及3ds Max结合VRay制作的客厅、卧室、餐厅、标准间、办公楼等多个经典效果图的表现技法。

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

作者简介

张传记，自2002年以来，参与并写作了多本3ds Max&VRay方面的图书，有些已作为高职高专等院校的教材。

徐丽，从2002年至今一直从事图形图像类图书写作和教学，在青岛城市精英电脑培训学校做讲师。在工作期间，担任一些工装、家装效果图的设计、绘制与施工等。

书籍目录

第1章 3ds Max 基础知识1

- 1.1 安装3ds Max 20142
- 1.2 3ds Max 2014 新增功能6
- 1.3 启动与退出3ds Max 20147
- 1.4 熟悉3ds Max 2014 工作界面8
- 1.5 对象的操作20
- 1.6 本章小结24

第2章 3ds Max 基本建模及修改技法25

- 2.1 创建标准基本体26
- 2.2 创建扩展基本体41
- 2.3 修改命令面板56
- 2.4 常用三维基本体的修改59
- 2.5 综合练习72
- 2.6 本章小结78视觉表现技法

第3章 3ds Max 二维建模及修改技法79

- 3.1 创建二维图形80
- 3.2 编辑二维图形95
- 3.3 二维线形转换三维模型109
- 3.4 综合练习121
- 3.5 本章小结126

第4章 3ds Max 高级建模技法127

- 4.1 布尔运算128
- 4.2 NURBS 曲线133
- 4.3 放样136
- 4.4 多截面放样142
- 4.5 放样变形150
- 4.6 编辑多边形161
- 4.7 本章小结170

第5章 3ds Max 建筑场景建模技法171

- 5.1 门172
- 5.2 窗173
- 5.3 AEC 扩展176
- 5.4 楼梯181
- 5.5 综合练习185
- 5.6 本章小结188

第6章 认识材质编辑器189

- 6.1 什么是材质190
- 6.2 什么是贴图190
- 6.3 材质编辑器简介191
- 6.4 贴图通道197
- 6.5 常用贴图类型199
- 6.6 常用材质类型214
- 6.7 贴图坐标224
- 6.8 综合练习231
- 6.9 本章小结236

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

第7章 3ds Max 摄影机与灯光237

7.1 摄影机238

7.2 标准灯光242

7.3 光度学灯光254

7.4 综合练习259

7.5 本章小结264

第8章 V-Ray 摄影机、灯光265

8.1 认识V-Ray 渲染器及其特点266

8.2 V-Ray 渲染器的指定266

8.3 V-Ray 摄影机268

8.4 V-Ray 灯光272

8.5 综合练习279

8.6 本章小结282

第9章 V-Ray 材质基础283

9.1 V-RayMtl 标准材质参数解析284

9.2 V-RayMtl 发光材质291

9.3 V-RayMtl 混合材质293

9.4 VR 材质包裹器299

9.5 综合练习302

9.6 本章小结305

第10章 真实材质的表现技法307

10.1 V-Ray 玻璃材质308

10.2 V-Ray 布纹材质318

10.3 V-Ray 金属材质326

10.4 本章小结332

第11章 V-Ray 渲染与输出333

11.1 V-Ray 渲染器334

11.2 影响V-Ray 渲染质量和速度的主要参数352

11.3 用渲染输出基础知识353

11.4 综合练习360

11.5 本章小结362

第12章 中式客厅效果表现363

12.1 制作客厅模型364

12.2 测试渲染参数设置376

12.3 客厅空间灯光设置378

12.4 客厅纹理材质设置387

12.5 最终渲染品质及后期处理403

12.6 本章小结410

第13章 豪华卧室效果表现411

13.1 测试渲染参数设置412

13.2 卧室空间灯光设置415

13.3 卧室纹理材质设置423

13.4 最终渲染品质及后期处理435

13.5 本章小结442

第14章 餐厅大堂效果表现443

14.1 测试渲染参数设置444

14.2 餐厅大堂空间灯光设置447

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

- 14.3 餐厅纹理材质设置455
- 14.4 最终渲染品质及后期处理471
- 14.5 本章小结477
- 第15章 标准间效果图表现479
- 15.1 测试渲染参数设置480
- 15.2 标准间空间灯光设置482
- 15.3 标准间纹理材质设置490
- 15.4 最终渲染品质及后期处理505
- 15.5 本章小结512
- 第16章 办公楼效果表现513
- 16.1 调整材质514
- 16.2 办公楼灯光设置及渲染输出520
- 16.3 办公楼后期处理527
- 16.4 本章小结544
- 附录 Vray 材质参数调节速查545
- 1.1 墙漆材质546
- 1.2 石材材质546
- 1.3 木质类材质547
- 1.4 玻璃材质548
- 1.5 金属材质549
- 1.6 布料550
- 1.7 皮革材质551
- 1.8 塑料材质552
- 1.9 壁纸、纸552
- 1.10 瓷质材质552__

<<凤凰建筑数字设计师系列>>

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>