

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115288189

10位ISBN编号：7115288186

出版时间：2012-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：时代印象 曹茂鹏 瞿颖健 编著

页数：517

字数：1093000

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

这是一本全面介绍中文版3ds Max 2012/VRay基本功能及各种常见效果图制作的书。本书完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握3ds Max/VRay效果图制作的必备参考书。

《中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程》从3ds Max的基本操作入手，结合大量的可操作性实例(108个实战+19个大型综合实例)，全面而深入地阐述了3ds Max/VRay的建模、灯光、材质、渲染在效果图制作中的运用。

《中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程》共24章，分为4大篇。第1~2章为“基础篇”，主要讲解3ds Max的基本操作以及与效果图相关的学科；第3~9章为“中级篇”，这7章全面介绍了3ds Max的建模、灯光、摄影机、材质与贴图以及环境和效果技术，同时还全面介绍了VRay渲染技术以及Photoshop后期处理技术；第10~20章为“家装篇”，这11章通过11个不同风格、不同空间的大型家装实例全面讲解了家装效果图的制作流程与各种家装空间灯光的布置方法、材质的制作方法与渲染参数设置方法；第21~24章为“工装篇”，这4章通过4个不同风格、不同空间的大型工装实例全面讲解了工装效果图的制作流程与各种工装空间灯光的布置方法、材质的制作方法与渲染参数设置方法。

《中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程》讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。

本书附带1张DVD9教学光盘，内容包括本书所有实例的实例文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像，同时作者还准备了500套常用单体模型、15套效果图场景、5000多张经典位图贴图和180个高动态HDR I贴图赠送读者，另外作者还为读者精心准备了中文版3ds Max 2012快捷键索引和效果图制作实用速查表(内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸)，以方便读者学习。

《中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程》非常适合作为初中级读者的入门及提高参考书，尤其是零基础读者。

另外，本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写，请读者注意。

书籍目录

目 录

- 第1章 3ds Max 2012的基本操作 40
 - 1.1 认识3ds Max 2012 40
 - 1.2 3ds Max 2012的工作界面 40
 - 1.2.1 标题栏 43
 - 实战——用归档功能保存场景 47
 - 1.2.2 菜单栏 48
 - 实战——加载背景图像 55
 - 实战——设置快捷键 58
 - 实战——设置场景与系统单位 59
 - 实战——设置文件自动备份 60
 - 1.2.3 主工具栏 61
 - 实战——用过滤器选择场景中的灯光 62
 - 实战——按名称选择对象 63
 - 实战——用套索选择区域工具选择对象 64
 - 实战——用选择并移动工具制作酒杯塔 65
 - 实战——用选择并缩放工具调整花瓶形状 67
 - 实战——用角度捕捉切换工具制作挂钟刻度 68
 - 实战——用镜像工具镜像椅子 71
 - 实战——用对齐工具对齐办公椅 71
 - 1.2.4 视口区域 73
 - 实战——视口布局设置 74
 - 1.2.5 命令面板 75
 - 实战——制作一个变形的茶壶 76
 - 1.2.6 时间尺 77
 - 1.2.7 状态栏 78
 - 1.2.8 时间控制按钮 78
 - 1.2.9 视图导航控制按钮 78
 - 实战——使用所有视图可用控件 78
 - 实战——使用透视图和正交视图可用控件 80
 - 实战——使用摄影机视图可用控件 81
 - 第2章 与效果图相关的学科 82
 - 2.1 光 82
 - 2.1.1 光与色 82
 - 2.1.2 光与影 83
 - 2.1.3 光与景 89
 - 2.2 摄影 90
 - 2.2.1 摄影基础知识 90
 - 2.2.2 构图要素 90
 - 2.2.3 摄影技巧 92
 - 2.3 室内色彩学 93
 - 2.3.1 室内色彩的基本要求 93
 - 2.3.2 色彩与心理 94
 - 2.4 风格 94
 - 2.4.1 中式风格 94

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 2.4.2 欧式古典风格 94
- 2.4.3 田园风格 94
- 2.4.4 乡村风格 95
- 2.4.5 现代风格 95
- 2.5 室内人体工程学 95
 - 2.5.1 作用 95
 - 2.5.2 环境心理学与室内设计 95
- 第3章 效果图制作基本功——6大建模技术 96
 - 3.1 建模常识 96
 - 3.1.1 为什么要建模 96
 - 3.1.2 建模思路解析 96
 - 3.1.3 参数化对象与可编辑对象 97
 - 实战——修改参数化对象 97
 - 实战——通过改变球体形状创建苹果 98
 - 3.1.4 建模的常用方法 100
 - 3.2 创建内置几何体 102
 - 3.2.1 创建标准基本体 102
 - 实战——用长方体制作组合桌子 103
 - 实战——用圆柱体制作圆桌 105
 - 实战——用管状体和球体制作简约台灯 107
 - 3.2.2 创建扩展基本体 110
 - 实战——用切角长方体制作简约餐桌椅 111
 - 实战——用切角圆柱体制作简约茶几 112
 - 3.2.3 创建mental ray代理对象 115
 - 实战——用mental ray代理物体制作会议室座椅 116
 - 3.2.4 创建门对象 117
 - 3.2.5 创建窗户对象 119
 - 3.2.6 创建AEC扩展对象 120
 - 实战——用植物制作垂柳 120
 - 3.2.7 创建楼梯对象 123
 - 实战——创建螺旋楼梯 124
 - 3.2.8 创建复合对象 125
 - 实战——用放样制作旋转花瓶 127
 - 3.2.9 创建VRay物体 128
 - 实战——用VRay代理物体创建剧场 128
 - 实战——用VRay毛发制作毛毯 131
 - 3.3 样条线建模 132
 - 3.3.1 样条线 132
 - 实战——用螺旋线制作现代沙发 134
 - 3.3.2 扩展样条线 136
 - 3.3.3 编辑样条线 136
 - 实战——用样条线制作简约办公椅 139
 - 实战——用样条线制作雕花台灯 142
 - 实战——用样条线制作窗帘 143
 - 3.4 修改器建模 145
 - 3.4.1 修改器的基础知识 145
 - 3.4.2 修改器的种类 147

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 3.4.3 常用修改器 148
 - 实战——用挤出修改器制作花朵吊灯 149
 - 实战——用倒角修改器制作牌匾 151
 - 实战——用车削修改器制作饰品 153
 - 实战——用车削修改器制作吊灯 153
 - 实战——用扭曲修改器制作大厦 156
 - 实战——用FFD修改器制作沙发 159
 - 实战——用晶格修改器制作创意吊灯 162
- 3.5 网格建模 164
 - 3.5.1 转换网格对象 165
 - 3.5.2 编辑网格对象 165
- 3.6 NURBS建模 165
 - 3.6.1 NURBS对象类型 165
 - 3.6.2 创建NURBS对象 166
 - 3.6.3 转换NURBS对象 166
 - 3.6.4 编辑NURBS对象 166
 - 3.6.5 NURBS创建工具箱 167
- 3.7 多边形建模 168
 - 3.7.1 转换多边形对象 168
 - 3.7.2 编辑多边形对象 168
 - 实战——用多边形建模制作单人椅 175
 - 实战——用多边形建模制作餐桌椅 176
 - 实战——用多边形建模制作鞋柜 178
 - 实战——用多边形建模制作梳妆台 181
 - 实战——用多边形建模制作雕花柜子 184
 - 实战——用多边形建模制作贵妃浴缸 186
 - 实战——用多边形建模制作实木门 188
 - 实战——用多边形建模制作酒柜 191
 - 实战——用多边形建模制作简约别墅 194
 - 3.7.3 Graphite建模工具 198
- 第4章 效果图制作基本功——灯光技术 204
 - 4.1 初识灯光 204
 - 4.1.1 灯光的作用 204
 - 4.1.2 3ds Max中的灯光 204
 - 4.2 光度学灯光 205
 - 4.2.1 目标灯光 205
 - 4.2.2 自由灯光 207
 - 4.2.3 mr Sky门户 207
 - 4.3 标准灯光 207
 - 4.3.1 目标聚光灯 208
 - 4.3.2 自由聚光灯 209
 - 4.3.3 目标平行光 209
 - 4.3.4 自由平行光 209
 - 4.3.5 泛光灯 210
 - 4.3.6 天光 210
 - 4.3.7 mr区域泛光灯 210
 - 4.3.8 mr区域聚光灯 211

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 4.4 VRay灯光 211
 - 4.4.1 VRay光源 211
 - 4.4.2 VRay太阳 213
 - 4.4.3 VRay天空 214
- 4.5 效果图常见灯光实战训练 214
 - 实战——制作工业产品灯光 214
 - 实战——制作台灯照明 216
 - 实战——制作射灯照明 218
 - 实战——制作落地灯照明 220
 - 实战——制作浴室柔和自然光 223
 - 实战——制作休息室柔和阳光 225
 - 实战——制作客厅清晨阳光 227
 - 实战——制作餐厅柔和灯光 229
 - 实战——制作会客厅灯光 232
 - 实战——制作客厅夜景灯光 233
 - 实战——制作卧室夜景灯光 235
 - 实战——制作室外一角夜景灯光 237
 - 实战——制作舞台灯光 239
 - 实战——制作室外高架桥阳光 241
 - 实战——制作体育场日光 242
- 第5章 效果图制作基本功——摄影机技术 244
 - 5.1 真实摄影机的结构 244
 - 5.2 摄影机的相关术语 244
 - 5.2.1 镜头 244
 - 5.2.2 焦平面 246
 - 5.2.3 光圈 246
 - 5.2.4 快门 246
 - 5.2.5 胶片感光度 247
 - 5.3 3ds Max中的摄影机 247
 - 5.3.1 目标摄影机 247
 - 实战——用目标摄影机制作玻璃杯景深 250
 - 5.3.2 VRay物理像机 251
 - 实战——测试VRay物理像机的缩放因数 253
- 第6章 效果图制作基本功——材质与贴图技术 254
 - 6.1 初识材质 254
 - 6.2 材质编辑器 254
 - 6.2.1 菜单栏 255
 - 6.2.2 材质球示例窗 257
 - 6.2.3 工具栏 257
 - 6.2.4 参数控制区 258
 - 6.3 材质资源管理器 258
 - 6.3.1 场景面板 258
 - 6.3.2 材质面板 260
 - 6.4 常用材质 261
 - 6.4.1 标准材质 261
 - 6.4.2 混合材质 262
 - 6.4.3 多维/子对象材质 262

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 6.4.4 VRay发光材质 263
- 6.4.5 VRay双面材质 263
- 6.4.6 VRay混合材质 264
- 6.4.7 VRayMtl材质 264
- 6.5 常用贴图 267
 - 6.5.1 不透明度贴图 269
 - 6.5.2 棋盘格贴图 270
 - 6.5.3 位图贴图 270
 - 6.5.4 渐变贴图 271
 - 6.5.5 平铺贴图 271
 - 6.5.6 衰减贴图 271
 - 6.5.7 噪波贴图 272
 - 6.5.8 混合贴图 272
 - 6.5.9 细胞贴图 272
 - 6.5.10 VRayHDRI贴图 273
- 6.6 效果图常见材质实战训练 273
 - 实战——制作地砖拼花材质 273
 - 实战——制作木纹材质 275
 - 实战——制作地板材质 276
 - 实战——制作不锈钢材质 277
 - 实战——制作金银材质 278
 - 实战——制作镜子材质 278
 - 实战——制作玻璃材质 279
 - 实战——制作水材质 280
 - 实战——制作水晶灯材质 281
 - 实战——制作灯罩和橱柜材质 281
 - 实战——制作食物材质 282
 - 实战——制作陶瓷材质 284
 - 实战——制作自发光材质 285
 - 实战——制作毛巾材质 286
 - 实战——制作窗帘材质 287
- 第7章 效果图制作基本功——环境和效果技术 290
 - 7.1 环境 290
 - 7.1.1 背景与全局照明 290
 - 实战——为效果图添加室外环境贴图 291
 - 实战——测试全局照明 291
 - 7.1.2 曝光控制 292
 - 7.1.3 大气 293
 - 实战——用体积光为场景添加体积光 296
 - 7.2 效果 298
 - 7.2.1 镜头效果 298
 - 实战——用镜头效果制作镜头特效 299
 - 7.2.2 模糊 301
 - 7.2.3 亮度和对比度 302
 - 实战——用亮度和对比度效果调整场景的亮度与对比度 302
 - 7.2.4 色彩平衡 303
 - 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调 303

- 7.2.5 胶片颗粒 303
- 第8章 效果图渲染利器——VRay渲染技术 304
 - 8.1 显示器的校色 304
 - 8.1.1 调节显示器的对比度 304
 - 8.1.2 调节显示器的亮度 304
 - 8.1.3 调节显示器的伽玛值 305
 - 8.2 渲染的基本常识 305
 - 8.2.1 渲染器的类型 305
 - 8.2.2 渲染工具 306
 - 8.3 默认扫描线渲染器 307
 - 8.4 mental ray渲染器 307
 - 8.4.1 间接照明选项卡 307
 - 8.4.2 渲染器选项卡 309
 - 8.5 VRay渲染器 309
 - 8.5.1 VR-基项选项卡 310
 - 8.5.2 VR-间接照明选项卡 315
 - 8.5.3 VR-设置选项卡 320
 - 8.6 VRay综合实例——欧式客厅夜景表现 322
 - 8.6.1 材质制作 322
 - 8.6.2 设置测试渲染参数 324
 - 8.6.3 灯光设置 325
 - 8.6.4 设置最终渲染参数 327
 - 8.7 VRay综合实例——教堂日光表现 328
 - 8.7.1 材质制作 328
 - 8.7.2 设置测试渲染参数 330
 - 8.7.3 灯光设置 331
 - 8.7.4 设置最终渲染参数 333
 - 8.8 VRay综合实例——更衣室阳光表现 333
 - 8.8.1 材质制作 333
 - 8.8.2 设置测试渲染参数 335
 - 8.8.3 灯光设置 336
 - 8.8.4 设置最终渲染参数 338
 - 8.9 VRay综合实例——简约餐厅日景表现 339
 - 8.9.1 材质制作 340
 - 8.9.2 设置测试渲染参数 342
 - 8.9.3 灯光设置 342
 - 8.9.4 设置最终渲染参数 346
- 第9章 效果制作基本功——Photoshop后期处理 348
 - 9.1 调整效果图的亮度 348
 - 实战——用曲线调整效果图的亮度 348
 - 实战——用亮度/对比度调整效果图的亮度 349
 - 实战——用正片叠底调整过亮的效果图 350
 - 实战——用滤色调整效果图的过暗区域 350
 - 9.2 调整效果图的层次感 351
 - 实战——用色阶调整效果图的层次感 351
 - 实战——用曲线调整效果图的层次感 351
 - 实战——用智能色彩还原调整效果图的层次感 352

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 实战——用明度调整效果图的层次感 352
- 9.3 调整效果图的清晰度 353
 - 实战——用USM锐化调整效果图的清晰度 353
 - 实战——用自动修缮调整效果图的清晰度 353
- 9.4 调整效果图的色彩 354
 - 实战——用自动颜色调整偏色的效果图 354
 - 实战——用色相/饱和度调整色彩偏淡的效果图 354
 - 实战——用智能色彩还原调整色彩偏淡的效果图 355
 - 实战——用照片滤镜统一效果图的色调 355
 - 实战——用色彩平衡统一效果图的色调 356
- 9.5 调整效果图的光效 356
 - 实战——用滤色增强效果图的天光 356
 - 实战——用叠加增强效果图光域网的光照 357
 - 实战——用叠加为效果图添加光晕 358
 - 实战——用柔光为效果图添加体积光 358
 - 实战——用色相为效果图制作四季光效 359
- 9.6 为效果图添加环境 360
 - 实战——用魔棒工具为效果图添加室外环境 360
 - 实战——用透明通道为效果图添加室外环境 360
 - 实战——为效果图添加室内配饰 361
 - 实战——为效果图增强发光灯带环境 362
 - 实战——为效果图增强地面反射环境 363
- 第10章 综合实例——简约卧室柔和阳光表现 364
 - 10.1 实例解析 364
 - 10.2 设置系统参数 364
 - 10.3 制作躺椅模型 365
 - 10.3.1 创建扶手与靠背 365
 - 10.3.2 创建座垫 366
 - 10.4 材质制作 367
 - 10.4.1 制作地毯材质 368
 - 10.4.2 制作木纹材质 368
 - 10.4.3 制作窗纱材质 369
 - 10.4.4 制作环境材质 369
 - 10.4.5 制作灯罩材质 369
 - 10.4.6 制作白漆材质 369
 - 10.5 设置测试渲染参数 370
 - 10.6 灯光设置 370
 - 10.7 设置最终渲染参数 371
- 第11章 综合实例——现代卧室朦胧日景表现 372
 - 11.1 实例解析 372
 - 11.2 制作床和软包模型 372
 - 11.2.1 创建床模型 373
 - 11.2.2 创建软包模型 375
 - 11.3 材质制作 376
 - 11.3.1 制作地毯材质 376
 - 11.3.2 制作床单材质 376
 - 11.3.3 制作镜面材质 377

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 11.3.4 制作软包材质 378
- 11.3.5 制作窗帘材质 378
- 11.3.6 制作水晶灯材质 379
- 11.3.7 制作环境材质 379
- 11.4 设置测试渲染参数 379
- 11.5 灯光设置 380
 - 11.5.1 创建天光 380
 - 11.5.2 创建射灯 381
 - 11.5.3 创建台灯 381
 - 11.5.4 创建灯带 382
- 11.6 设置最终渲染参数 383
- 第12章 综合实例——欧式卧室夜晚灯光表现 384
 - 12.1 实例解析 384
 - 12.2 制作欧式台灯和床头柜模型 384
 - 12.2.1 制作台灯模型 385
 - 12.2.2 制作床头柜模型 386
 - 12.3 材质制作 387
 - 12.3.1 制作地板材质 387
 - 12.3.2 制作地毯材质 388
 - 12.3.3 制作壁纸材质 388
 - 12.3.4 制作床单材质 388
 - 12.3.5 制作窗帘材质 389
 - 12.3.6 制作灯罩材质 389
 - 12.4 设置测试渲染参数 389
 - 12.5 灯光设置 390
 - 12.5.1 创建射灯 390
 - 12.5.2 创建吊灯 391
 - 12.5.3 创建台灯 392
 - 12.6 设置最终渲染参数 393
- 第13章 综合实例——卫生间日光灯表现 394
 - 13.1 实例解析 394
 - 13.2 制作洗手台模型 394
 - 13.2.1 制作台身模型 395
 - 13.2.2 制作基脚模型 396
 - 13.3 材质制作 397
 - 13.3.1 制作灯管材质 397
 - 13.3.2 制作镜子材质 398
 - 13.3.3 制作墙面材质 398
 - 13.3.4 制作金属材质 398
 - 13.3.5 制作白漆材质 399
 - 13.3.6 制作白瓷材质 399
 - 13.4 设置测试渲染参数 399
 - 13.5 灯光设置 400
 - 13.5.1 创建主光源 400
 - 13.5.2 创建日光灯 401
 - 13.6 设置最终渲染参数 401
- 第14章 综合实例——书房阳光表现 402

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 14.1 实例解析 402
- 14.2 制作书桌和书架模型 402
 - 14.2.1 制作书桌模型 403
 - 14.2.2 制作书架模型 404
- 14.3 材质制作 405
 - 14.3.1 制作地板材质 405
 - 14.3.2 制作钢化玻璃材质 405
 - 14.3.3 制作窗纱材质 406
 - 14.3.4 制作木纹材质 406
 - 14.3.5 制作玻璃钢材质 407
- 14.4 设置测试渲染参数 407
- 14.5 灯光设置 408
 - 14.5.1 创建天光 408
 - 14.5.2 创建辅助光源 408
- 14.6 设置最终渲染参数 409
- 第15章 综合实例——奢华欧式书房日景表现 410
 - 15.1 实例解析 410
 - 15.2 制作欧式写字台模型 410
 - 15.2.1 创建台柜模型 411
 - 15.2.2 创建底座模型 412
 - 15.3 材质制作 412
 - 15.3.1 制作地板材质 412
 - 15.3.2 制作地毯材质 413
 - 15.3.3 制作木纹材质 413
 - 15.3.4 制作窗纱材质 413
 - 15.3.5 制作皮椅材质 414
 - 15.3.6 制作窗帘材质 414
 - 15.3.7 制作皮沙发材质 415
 - 15.4 设置测试渲染参数 415
 - 15.5 灯光设置 416
 - 15.5.1 创建天光 416
 - 15.5.2 创建辅助光源 417
 - 15.5.3 创建筒灯 418
 - 15.5.4 创建射灯 419
 - 15.5.5 创建台灯 420
 - 15.5.6 创建壁灯 420
 - 15.5.7 创建书柜灯光 421
 - 15.5.8 创建灯带 421
 - 15.6 设置最终渲染参数 422
- 第16章 综合实例——休息室阳光表现 424
 - 16.1 实例解析 424
 - 16.2 制作藤凳和藤椅模型 424
 - 16.2.1 制作藤凳模型 425
 - 16.2.2 制作藤椅模型 425
 - 16.3 材质制作 427
 - 16.3.1 制作砖墙材质 427
 - 16.3.2 制作藤椅材质 427

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 16.3.3 制作环境材质 428
- 16.3.4 制作花叶材质 428
- 16.3.5 制作地板材质 428
- 16.3.6 制作窗框材质 429
- 16.4 设置测试渲染参数 429
- 16.5 灯光设置 430
 - 16.5.1 创建阳光 430
 - 16.5.2 创建天光 430
- 16.6 设置最终渲染参数 431
- 第17章 综合实例——现代客厅日光表现 432
 - 17.1 实例解析 432
 - 17.2 制作电视柜模型 432
 - 17.3 材质制作 435
 - 17.3.1 制作地板材质 435
 - 17.3.2 制作沙发材质 435
 - 17.3.3 制作大理石台面材质 436
 - 17.3.4 制作墙面材质 436
 - 17.3.5 制作地毯材质 436
 - 17.3.6 制作音响材质 437
 - 17.4 设置测试渲染参数 437
 - 17.5 灯光设置 438
 - 17.5.1 创建射灯 438
 - 17.5.2 创建阳光 439
 - 17.5.3 创建天光 439
 - 17.5.4 创建辅助光源 440
 - 17.5.5 创建灯带 440
 - 17.6 设置最终渲染参数 441
- 第18章 综合实例——欧式客厅日景表现 442
 - 18.1 实例解析 442
 - 18.2 制作沙发模型 442
 - 18.3 材质制作 444
 - 18.3.1 制作地面材质 444
 - 18.3.2 制作沙发材质 444
 - 18.3.3 制作窗纱材质 445
 - 18.3.4 制作水晶灯材质 445
 - 18.3.5 制作乳胶漆材质 445
 - 18.3.6 制作外景材质 445
 - 18.3.7 制作镜子材质 446
 - 18.3.8 制作镜框材质 446
 - 18.4 设置测试渲染参数 446
 - 18.5 灯光设置 447
 - 18.5.1 创建阳光 447
 - 18.5.2 创建天光 447
 - 18.5.3 创建吊灯 448
 - 18.5.4 创建壁灯 448
 - 18.6 设置最终渲染参数 449
- 第19章 综合实例——地中海餐厅日景表现 450

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 19.1 实例解析 450
- 19.2 制作餐桌模型 450
 - 19.2.1 创建桌面模型 451
 - 19.2.2 创建桌腿模型 451
 - 19.2.3 创建桌布模型 452
- 19.3 材质制作 453
 - 19.3.1 制作墙面材质 453
 - 19.3.2 制作木纹材质 453
 - 19.3.3 制作地砖材质 453
 - 19.3.4 制作地毯材质 454
 - 19.3.5 制作灯罩材质 454
 - 19.3.6 制作座垫材质 454
 - 19.3.7 制作陶瓷材质 454
- 19.4 设置测试渲染参数 455
- 19.5 灯光设置 455
 - 19.5.1 创建射灯 456
 - 19.5.2 创建吊灯 456
 - 19.5.3 创建台灯 457
 - 19.5.4 创建灯带 457
- 19.6 设置最终渲染参数 458
- 第20章 综合实例——别墅中庭自然光表现 460
 - 20.1 实例解析 460
 - 20.2 制作中式茶几模型 460
 - 20.3 材质制作 463
 - 20.3.1 制作窗纱材质 463
 - 20.3.2 制作沙发材质 463
 - 20.3.3 制作木纹材质 464
 - 20.3.4 制作地面材质 464
 - 20.3.5 制作灯罩材质 464
 - 20.3.6 制作瓷器材质 465
 - 20.3.7 制作墙面材质 465
 - 20.4 设置测试渲染参数 465
 - 20.5 灯光设置 466
 - 20.5.1 创建射灯 466
 - 20.5.2 创建吊灯 467
 - 20.5.3 创建灯带 468
 - 20.6 设置最终渲染参数 469
- 第21章 综合实例——办公室自然光表现 470
 - 21.1 实例解析 470
 - 21.2 制作接待台模型 470
 - 21.2.1 创建主体模型 471
 - 21.2.2 创建网格模型 472
 - 21.3 材质制作 472
 - 21.3.1 制作地面材质 473
 - 21.3.2 制作玻璃材质 473
 - 21.3.3 制作大理石材质 473
 - 21.3.4 制作沙发材质 474

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 21.3.5 制作玻璃钢材质 474
- 21.3.6 制作镜面材质 474
- 21.4 设置测试渲染参数 475
- 21.5 灯光设置 476
 - 21.5.1 创建射灯 476
 - 21.5.2 创建辅助光源 476
- 21.6 设置最终渲染参数 477
- 第22章 综合实例——接待室日光表现 478
 - 22.1 实例解析 478
 - 22.2 制作简约沙发模型 478
 - 22.2.1 创建扶手模型 478
 - 22.2.2 创建座垫和靠背模型 479
 - 22.2.3 创建底座模型 479
 - 22.3 材质制作 480
 - 22.3.1 制作地毯材质 480
 - 22.3.2 制作画材质 480
 - 22.3.3 制作窗纱材质 481
 - 22.3.4 制作地面材质 481
 - 22.3.5 制作墙纸材质 481
 - 22.4 设置测试渲染参数 482
 - 22.5 灯光设置 482
 - 22.5.1 创建阳光 482
 - 22.5.2 创建天光 483
 - 22.5.3 创建筒灯 483
 - 22.5.4 创建灯带 484
 - 22.6 设置最终渲染参数 485
- 第23章 综合实例——电梯厅夜晚灯光表现 486
 - 23.1 实例解析 486
 - 23.2 制作吊灯模型 486
 - 23.3 材质制作 488
 - 23.3.1 制作玻璃幕墙材质 488
 - 23.3.2 制作大理石材质 489
 - 23.3.3 制作沙发材质 489
 - 23.3.4 制作镜子材质 490
 - 23.3.5 制作水晶材质 490
 - 23.3.6 制作咖啡纹材质 490
 - 23.3.7 制作金属材质 490
 - 23.4 设置测试渲染参数 491
 - 23.5 灯光设置 491
 - 23.5.1 创建射灯 491
 - 23.5.2 创建吊灯 493
 - 23.5.3 创建台灯 494
 - 23.5.4 创建灯带 494
 - 23.6 设置最终渲染参数 498
- 第24章 综合实例——餐厅夜晚灯光表现 500
 - 24.1 实例解析 500
 - 24.2 制作餐厅隔断模型 500

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

- 24.3 材质制作 502
 - 24.3.1 制作地板材质 502
 - 24.3.2 制作木纹材质 502
 - 24.3.3 制作玻璃杯材质 503
 - 24.3.4 制作陶瓷材质 503
 - 24.3.5 制作吊灯灯罩材质 503
 - 24.3.6 制作台灯灯罩材质 504
 - 24.3.7 制作窗纱材质 504
- 24.4 设置测试渲染参数 504
- 24.5 灯光设置 505
 - 24.5.1 创建射灯和筒灯 505
 - 24.5.2 创建吊灯 506
 - 24.5.3 创建台灯 506
 - 24.5.4 创建壁灯 507
 - 24.5.5 创建灯带 507
- 24.6 设置最终渲染参数 508
- 附录1：本书索引 510
 - 一、3ds Max快捷键索引 510
 - NO.1 主界面快捷键 510
 - NO.2 轨迹视图快捷键 511
 - NO.3 渲染器设置快捷键 511
 - NO.4 示意视图快捷键 511
 - NO.5 Active Shade快捷键 511
 - NO.6 视频编辑快捷键 511
 - NO.7 NURBS编辑快捷键 511
 - NO.8 FFD快捷键 511
 - 二、本书实战速查表 512
 - 三、本书综合实例速查表 513
 - 四、本书疑难问题速查表 513
 - 五、本书技术专题速查表 514
- 附录2：效果图制作实用速查表 515
 - 一、常用物体折射率 515
 - NO.1 材质折射率 515
 - NO.2 液体折射率 515
 - NO.3 晶体折射率 515
 - 二、常用家具尺寸 516
 - 三、室内物体常用尺寸 517
 - NO.1 墙面尺寸 517
 - NO.2 餐厅 517
 - NO.3 商场营业厅 517
 - NO.4 饭店客房 517
 - NO.5 卫生间 517
 - NO.6 交通空间 517
 - NO.7 灯具 517
 - NO.8 办公用具 517

编辑推荐

《3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程(中文版)》是初学者自学中文版3ds Max 2012与VRay渲染器的经典畅销图书。

全书从实用角度出发,全面、系统地讲解了中文版3ds Max 2012和VRay渲染器在效果图中的所有应用功能。

书中在介绍软件功能的同时,还精心安排了108个具有针对性的效果图实战实例和19个综合实例,帮助读者轻松掌握软件使用技巧和具体应用,以做到学用结合,并且全部实例都配有多媒体有声视频教学录像,详细演示了实例的制作过程。

此外,还提供了用于查询软件功能、实例、疑难问答、技术专题的索引,同时还为初学者配备了效果图制作实用附录。

本书由曹茂鹏,瞿颖健编著。

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>