

<<3ds Max+Vray室内效果图案>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max+Vray室内效果图案案例教程>>

13位ISBN编号：9787500678601

10位ISBN编号：7500678606

出版时间：2008-3

出版时间：中国青年

作者：尖峰科技 编

页数：349

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+Vray室内效果图案>>

内容概要

本书旨在帮助您真正掌握使用3ds Max和VRay制作室内效果图的流程和技巧。

书中剖析了多个来自实际项目的案例，由基础操作到高级设置，由模型的优化到渲染参数的选择，由浅入深地介绍了效果图制作中各个环节的技巧，并分析了操作时可能遇到的各种问题与解决方案，助您达到学以致用目的。

在系统介绍效果图制作知识的基础上，本书采用了小实例与综合实例相结合的演练模式，无论是建模、布光、赋材质还是渲染，均提供了充分的练习素材，助您快速巩固所学。

本书适合希望提高效果图制作水平的读者阅读，同时也是各类室内设计培训班学员和有一定制作基础的从业人员的理想学习伴侣。

<<3ds Max+Vray室内效果图案>>

书籍目录

- Part 01 效果图必备篇 Chapter 1 优秀效果图构成要素 1.1 概述 1.2 环境 1.3 光影关系 1.4 物体材质 Chapter 2 效果图制作常用操作 2.1 创建与修改模型 2.1.1 使用常用命令创建基本模型 2.1.2 使用多边形(POLY)创建模型 2.1.3 使用“车削”修改器创建模型 2.1.4 使用FFD修改器修改模型 2.2 设置材质 2.2.1 认识材质编辑器 2.2.2 修改与设置标准材质 2.3 创建灯光与摄影机 2.3.1 灯光的类型 2.3.2 灯光的参数 2.3.3 摄影机的类型和参数 Chapter 3 VRay渲染器基础 3.1 VRay渲染器简介 3.2 VRay渲染器的安装 3.3 VRay的灯光 3.4 VRay的材质 3.5 VRay的参数
- Part 02 效果图准备篇 Chapter 4 建模解析——现代客厅 4.1 创建基础模型 4.1.1 基础命令 4.1.2 创建场景模型 4.2 合并常用模型 4.3 修改常用模型 4.3.1 修改模型的常用工具 4.3.2 修改场景模型 Chapter 5 环境解析——简约浴室 5.1 设置环境光的参数 5.2 应用天光 5.3 模拟太阳光 5.4 补充照明 Chapter 6 灯光解析——温馨卧室 6.1 设置照明灯光 6.2 设置装饰灯光 6.3 设置补光与域网 Chapter 7 材质解析——典雅餐厅 7.1 设置漫反射材质 7.2 设置反射材质 7.2.1 反射材质基本知识 7.2.2 给场景中的物体设置反射材质 7.3 设置透明材质 7.3.1 透明材质基本知识 7.3.2 给场景中的物体设置透明材质
- Part 03 效果图实战篇 Chapter 8 建模实战——海滨阳光房 8.1 创建基础模型 8.1.1 创建墙体 8.1.2 创建室内模型 8.1.3 创建室外斜窗 8.1.4 创建块毯 8.2 合并装饰品模型 8.3 修改场景模型 8.3.1 修复模型漏洞 8.3.2 优化模型 8.3.3 渲染出图 Chapter 9 实战强化——欧式客厅 Chapter 10 环境实战——天光书房 10.2.2 设置报纸、椅子和酒杯的材质 10.2.3 设置茶几、落地灯和壁柜的材质 Chapter 11 实战强化——简约客厅 11.1 创建基础模型 11.1.1 创建墙体 11.1.2 创建窗户和室内门框 11.1.3 创建电视墙 11.1.4 创建阳台 11.1.5 创建天花板和吊顶 11.2 合并场景模型 11.3 创建灯光 11.3.1 设置透光材质 11.3.2 创建阳光 11.3.3 设置装饰灯光 11.4 设置材质 11.4.1 设置主体材质 11.4.2 设置装饰墙的材质 11.4.3 设置家具的材质 11.4.4 设置沙发和茶几的材质 11.5 设置渲染参数 11.6 渲染出图 Chapter 12 灯光实战——灯光厨房 12.1 创建灯光 12.1.1 创建阳光 12.1.2 创建装饰灯光 12.2 设置特殊材质 12.2.1 设置拉丝金属材质 12.2.2 设置发光灯带材质 12.3 设置渲染参数 12.4 渲染出图 Chapter 13 实战强化——阳光客厅 13.1 创建灯光 13.1.1 设置透明材质 13.1.2 创建阳光 13.2 设置渲染参数 13.3 设置材质 13.3.1 设置墙体、地面、窗户和门的材质 13.3.2 设置室内物体的材质 Chapter 14 材质实战——质感餐厅 14.1 创建灯光 14.2 设置渲染参数 14.3 设置材质 14.3.1 设置墙体的材质 14.3.2 设置厨房用具的材质 14.3.3 设置餐桌的材质 Chapter 15 实战强化——开放式餐厅 15.1 创建灯光 15.1.1 设置透光材质 15.1.2 布置灯光 15.2 设置材质 15.2.1 设置主体材质 15.2.2 设置厨房电器的材质及特殊材质 15.2.3 设置食物材质 15.3 设置渲染参数 15.4 渲染出图
- Part 04 效果图后期篇 Chapter 16 基础后期处理 16.1 调整亮度和对比度 16.2 调整色相和饱和度 16.3 添加艺术效果 16.4 调整色阶 Chapter 17 综合后期处理——欧式客厅 17.1 初步调整 17.2 深入调整 17.3 添加装饰物 17.4 修补图像 17.5 调整出图 Chapter 18 综合后期处理——简约客厅 18.1 初步调整 18.2 深入调整 18.3 添加装饰品 18.4 修补图像 18.5 调整出图
- Part 05 效果图提速篇 Chapter 19 提速技巧——门厅 19.1 高效建模 19.2 优化参数设置 19.3 使用发光贴图

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>