

<<中文版3ds max+VRay室内效果图>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max+VRay室内效果图制作经典208例>>

13位ISBN编号：9787111308348

10位ISBN编号：7111308344

出版时间：2010-7

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民，刘有良 等编著

页数：447

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>

前言

好的室内设计离不开精美的效果图表现。

室内装潢业的高速发展促使室内效果图制作成为一个不可或缺的行业。

室内效果图表现的主要任务就是将抽象、晦涩的设计符号转化为形象、生动的“照片级”视觉形象。

室内效果图制作是一门综合的艺术，要求相关人员熟练掌握建模、渲染和后期等相关软件。

本书根据使用3ds max+VRay+Photoshop进行室内效果图制作的流程和特点，精心设计了208个实例，循序渐进地讲解了使用3ds max 9+VRay 1.5RC5+Photoshop CS4制作室内效果图所需要的基础知识、制作方法和相关技巧。

1.本书内容全书共分为室内模型、室内材质、灯光与摄影机、综合案例4大篇。

第1篇为室内模型篇，从3ds max软件界面出发，介绍了该软件的界面定制、复制、移动、捕捉、对齐等基本操作，使得初学者能熟悉软件、快速入门，然后由浅入深地介绍了基本体建模、二维线形建模、二维转三维建模以及三维修建模等常规建模方法。

接下来讲述了使用动力学以及可编辑多边形完成诸如布料、浴巾、水龙头以及欧式椅子等比较复杂模型的方法，使读者的建模能力能得到更大的提升。

第2篇为室内材质篇，首先介绍了3ds max材质编辑器的使用方法，然后根据室内效果图各类材质的特点，分门别类地讲述了木纹、石材、金属、陶瓷、布纹以及食物等材质的制作方法，在实际的材质制作过程中总结各种材质特点与3ds.

max材质相关参数的联系，从而使读者掌握根据材质特点调整相关材质参数的方法，在以后的实际工作中能摆脱书本，举一反三地进行各类材质的调制。

第3篇为灯光和摄影机篇，分别介绍了3ds max灯光、摄影机和VRay灯光、摄影机的创建和应用方法第4

篇为综合案例篇，根据当前流行的各类装饰装修风格，全面介绍了室内家装中客厅、卧室、书房、厨房、卫生间空间以及公共装修中经理办公室、多功能会议室、游泳馆等空间的效果图制作方法，使读者能对以前学习的知识，从而完全掌握利用3ds max制作出精美室内效果图的方法，本篇最后一章简明扼要地介绍了使用Photoshop软件对渲染图像进行美化的方法。

2.本书特点本书专门为室内效果图初学者细心安排、精心打造，总的来说，具有如下特点：循序渐进通俗易懂。

全书完全按照初学者的学习规律，精心安排各章内容，由浅到深、由易到难，可以让初学者在实战中逐步学习到室内效果图制作的所有知识和操作技巧，掌握建模、材质、灯光、渲染和后期的全部内容，成长为一个效果图制作高手。

案例丰富技术全面。

本书的每一章都是一个小专题，每一个案例都是一个知识点，涵盖了室内效果图制作的绝大部分技术。

读者在掌握这些知识点和操作方法的同时，还可以举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

内容概要

本书根据室内效果图制作流程和特点，用208个实例循序渐进地讲解了用3ds max + VRay + Photoshop进行室内效果图表现所需基础知识、制作方法和相关技巧。

全书分为4大篇。

第1篇为室内模型篇，按照初学者的学习规律讲解了3ds max的基本操作、基本体建模、二维线形建模、二维线形转三维建模、三维修改器建模、动力学建模和家具高级建模方法；第2篇为室内材质篇，讲解了材质编辑器基本操作、木纹、石材、墙面、金属、陶瓷、玻璃、布纹、皮纹、食物等各种室内材质类型的特点、制作方法表现技巧；第3篇为灯光和摄影机篇，介绍了3ds max灯光、摄影机和VRay灯光、摄影机的创建和应用方法；第4篇为综合案例篇，以完整的客厅、书房、厨房、卧室和卫生间家装效果图表现实例，以及办公室、会议室、公共卫生间、游泳馆工装效果图表现实例，系统地介绍了不同类型、不同时间、不同气氛的商业室内效果图的制作流程和表现方法，帮助读者综合演练前面所学知识，积累实战经验，迅速从新手成长为效果图表现高手。

本书附赠3张DVD光盘，总容量达8G，除提供所有案例的效果文件和素材文件外，还提供了13个小时高清语音视频教学，详尽演示了150多个高难度案例的制作方法和过程，确保初学者能够看得懂、学得会、做得出。

本书可以作为室内效果图制作初、中级读者的学习用书，也可以作为相关专业以及效果图培训班的学习和上机实训教材。

<<中文版3ds max+VRay室内效果图>>

书籍目录

前言	第1篇 室内模型篇	第1章 3dsmax9基本操作	例001认识用户界面	例002设置个性化界面
例003自定义视图布局	例004自定义菜单	例005自定义工具栏	例006自定义快捷键	例007自定义右键菜单
例008配置系统颜色	例009自定义修改面板	例010设置单位	例011使用组	例012复制对象
例013阵列对象	例014对齐对象	例015使用捕捉	第2章 基本几何体建模	例016简约茶几
例017简约落地灯	例018简约台灯	例019电视柜	例020液晶电视	例021组合沙发
例022电脑桌	第3章 二维线形建模	例023烛台	例024楼梯扶手	例025铁艺酒瓶架
例026线状吊灯	例027线形台灯	第4章 二维线形转三维建模	例028挤出——墙体	例029挤出——踢脚线
例030挤出——二级天花	例031挤出——楼梯	例032车削——果盘	例033车削——现代落地灯	例034车削——装饰花束
例035倒角——儿童床	例036倒角——筒式壁灯	例037倒角——办公桌	例038放样——窗帘	例039多截面放样——圆桌布
例040多截面放样——欧式柱	第5章 三维修改器建模	例041晶格——水晶吊灯	例042晶格——装饰摆件	例043弯曲——旋转楼梯
例044噪波——床垫	例045编辑网格——显示器	例046编辑多边形——玻璃吊灯	例047FPD3×3×3——沙发座	例048网格平滑——抱枕
例049布尔——餐厅吊灯	例050超级布尔——垃圾桶	第6章 动力学建模	例051动力学随机散布效果	例052动力学布料效果一
例053动力学布料效果二	例054浴巾模型制作	例055桌布模型制作	第7章 室内家具高级建模	例056大型双跑楼梯
例057筒欧台灯	例058办公转椅	例059坐便器	例060厨房刀具	例061水龙头
例062微波炉	例063现代书柜	例064客厅组合柜	例065欧式单椅	第2篇 室内材质篇
第8章 材质编辑器基本操作	例066认识材质编辑器	例067转换材质类型	例068使用贴图通道	例069使用颜色通道
例070材质球的常用操作	例071管理材质槽	例072建立材质库	例073保存材质库	例074调用材质库
例075合并材质库	第9章 木纹、石材及墙面装饰材料	例076光面清漆木地板材质	例077亚光清漆木地板材质	例078无漆实木地板材质
例079木制家具材质	例080藤编材质	例081玻化砖材质	例082大理石材质	例083仿古砖材质
例084马赛克材质	例085石膏材质	例086砖墙材质	例087墙纸材质	第10章 金属、陶瓷及玻璃材质
例088抛光不锈钢金属材质	例089磨砂不锈钢材质	例090拉丝不锈钢材质	例091黄金材质	例092卫浴陶瓷材质
例093印花瓷器材质	例094普通玻璃材质	例095有色玻璃材质	例096磨砂玻璃材质	例097花纹玻璃材质
例098龟纹玻璃材质	例099水纹玻璃材质	例100冰纹玻璃材质	例101镜子材质	第11章 布纹、皮纹等材质表现
例102毛巾材质	例103沙发布纹材质	例104抱枕布纹材质	例105丝绸材质	例106布纹窗帘材质
例107单色纱窗材质	例108花纹纱窗材质	例109VRay置换制作地毯	例110VRay毛发制作地毯	例111亚光皮纹材质
例112塑料材质	例113清水材质	例114酒水材质	例115标准书籍材质	例116蜡烛材质
第12章 食物材质表现	例117香蕉材质	例118苹果材质	例119柠檬材质	例120柠檬果瓢材质
例121花生壳材质	例122鸡蛋壳材质	例123面包材质	例124奶酪材质	例125饼干材质
例126巧克力材质	例127冰激凌材质	第3篇 灯光与摄影机篇	第13章 3dsmax及VRay灯光	13.1 3dsmax灯光类型
例128目标聚光灯	例129目标平行光	例130泛光灯	例131天光	例132目标点光源
例133使用光域网	例134目标线光源	例135目标面光源	13.2 VRay灯光类型	例136VRay面光
例137VRay穹顶光	例138VRay球体光	例139VR阳光之晨光	例140VRay阳光与VRay天光	例141VR阳光之中午阳光
例142VR阳光之黄昏效果	第14章 VRay摄影机	例143景深特效	例144运动模糊特效	第4篇 综合案例篇
第15章 家装效果图表现	15.1 现代简约客厅	例145制作客厅框架模型	例146制作电视背景墙	例147制作客厅厨房门
例148创建客厅摄影机	例149编辑客厅材质	例150布置客厅灯光	例151客厅最终渲染	15.2 清晨书房
例152清晨书房材质制作	例153清晨书房灯光制作	例154清晨书房最终渲染	例155清晨书房色彩通道渲染	15.3 阳光厨房
例156阳光厨房摄影机布置	例157阳光厨房材质的制作	例158阳光厨房灯光布置		

<<中文版3ds max+VRay室内效果图>>

例159制作场景外部环境效果
物理摄影机
渲染
图表现
例159制作场景外部环境效果
例160阳光厨房最终渲染
15.4奢华卧室
例161创建VRay
物理摄影机
例162奢华卧室材质制作
例163奢华卧室灯光制作
例164奢华卧室最终
渲染
15.5卫生间
例165卫生间摄影机布置
例166卫生间材质的制作
例167卫生
间灯光布置
例168VRay线框制作色彩通道图
例169卫生间最终渲染
第16章 公装效果
图表现
16.1经理办公室
例170经理办公室材质的制作
例171经理办公室灯光的制作
例172经理办公室光子图渲染
例173经理办公室最终渲染
16.2会议室
例174会
议室材质的制作
例175会议室灯光的制作
例176会议室光子图渲染
例177会议室最
终渲染
16.3公共卫生间
例178公共卫生间材质的制作
例179公共卫生间灯光的制作
例180公共卫生间光子图渲染
例181公共卫生间最终渲染
16.4游泳馆
例182创
建VRay物理摄影机
例183制作游泳馆材质
例184布置游泳馆灯光
例185渲染游泳馆
光子图
例186游泳馆最终渲染
第17章 室内效果图后期处理
17.1调整图像层次感
例187曲线法
例188色阶法
例189亮度 / 对比度法
例190滤色图层叠加模式法
17.2调整图像色彩和清晰度
例191色相 / 饱和度法
例192色彩平衡法
例193可选
颜色法
例194照片滤镜法
例195USM锐化法
17.3配景添加及特效制作
例196
添加室内配饰
例197添加室外环境
例198制作灯具发光效果
例199制作高光区柔光
效果
例200制作阳光光束效果
例201制作镜头光晕特效
例202制作朦胧氛围特效
17.4后期处理综合实例
例203清晨欧式书房后期处理
例204奢华卧室后期处理
例205经理办公室后期处理
例206会议室后期处理
例207卫生间后期处理
例208游泳
馆后期处理

章节摘录

插图：

编辑推荐

《中文版3ds max+VRay室内效果图制作经典208例》是由机械工业出版社出版的。

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>