

图书基本信息

书名：<<3ds Max+Vray室内建模与材质技术精粹>>

13位ISBN编号：9787113133801

10位ISBN编号：7113133800

出版时间：2009-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：《3ds Max+Vray室内建模与材质技术精粹(第2版)》编委会

页数：296

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

《3ds

max+vray室内建模与材质技术精粹(第2版)》分为十章，共12个案例。

第1章讲述了效果图表现行业的现状以及对此行业未来的展望：接着简述进行效果图制作所需要的几款软件，分别对这几款软件的用途做出说明；最后阐述了室内效果图制作的六大流程。

第2章介绍3ds

max的界面布局、视图的多种显示方式，使读者对3ds max软件有了宏观上的认识；接下来阐述3ds max中的基本操作，比如变换操作、移动与克隆操作等。

第3章通过中式吊灯、烛台、雕花镜子、酒架4个建模实例介绍了修改建模等基础建模方法。

第4章通过太师椅、沙发椅这两个建模实例介绍了放样建模、多边形建模等高级建模方法。

第5章通过实例讲述了在效果图表现中常用的多种材质和贴图坐标的使用。

第6章~第10章通过现代中式平层客厅、简约小户型、欧式餐厅、现代跃层客厅、温馨卧室等五个大型实例讲述了在效果图制作中建模、材质、灯光等方面的技巧和制作方法。

《3ds

max+vray室内建模与材质技术精粹(第2版)》适合希望快速提高室内表现能力的人员阅读，也可作为室内设计、虚拟现实、美术设计等从业人员的自学指导书，还可作为高等美术院校设计专业师生的教学、自学参考书。

书籍目录

第1章 效果图表现概述

- 1.1 表现行业现状
- 1.2 效果图制作软件
- 1.3 室内效果图制作流程

第2章 3ds max快速入门

- 2.1 3ds max的布局
- 2.2 基本操作
 - 2.2.1 变换操作
 - 2.2.2 变换坐标和坐标中心
 - 2.2.3 变换约束
 - 2.2.4 移动、旋转和缩放复制
 - 2.2.5 copy、instance和reference
 - 2.2.6 克隆对象
 - 2.2.7 复制对象

第3章 效果图建模基础方法剖析

- 3.1 edit spline(编辑样条线)修改器
- 3.2 典型实例——中式吊灯模型
 - 3.2.1 吊灯整体框架
 - 3.2.2 吊灯花纹
 - 3.2.3 复制吊灯
- 3.3 lathe(车削)修改器
- 3.4 典型实例——烛台模型
 - 3.4.1 创建烛台底座
 - 3.4.2 创建烛台主体
 - 3.4.3 创建蜡烛
- 3.5 extrude(挤出)修改器
- 3.6 典型实例——雕花镜子模型
 - 3.6.1 镜框和镜面
 - 3.6.2 镜面雕花
- 3.7 bevel(倒角)修改器
- 3.8 典型实例——雪橇车酒架模型
 - 3.8.1 创建雪橇车酒架底座
 - 3.8.2 创建雪橇车酒架底座花纹
 - 3.8.3 创建雪橇车酒架架身

第4章 效果图建模高级方法剖析

- 4.1 放样建模原理
- 4.2 典型实例——太师椅模型
 - 4.2.1 太师椅椅座
 - 4.2.2 太师椅椅脚
 - 4.2.3 太师椅椅背
 - 4.2.4 太师椅椅背花纹
- 4.3 多边形建模原理
- 4.4 典型实例——沙发椅
 - 4.4.1 创建沙发椅脚
 - 4.4.2 创建沙发椅靠背锥形

4.4.3 调整沙发椅靠背形状和建立细节

4.4.4 创建沙发椅坐垫

第5章 常用材质与贴图

5.1 材质编辑器

5.1.1 材质编辑器的构成

5.1.2 材质编辑器的功能

5.2 材质类型

5.2.1 standard标准材质

5.2.2 multi / sub-object多维 / 子材质

5.2.3 vray材质

5.3 贴图坐标

第6章 现代中式平层客厅

6.1 建模阶段

6.1.1 导入cad文件

6.1.2 创建墙体

6.1.3 创建客厅电视墙

6.1.4 创建客厅装饰墙

6.1.5 创建地面

6.1.6 创建吊顶

6.1.7 合并其他模型并创建摄像机

6.2 设置场景光源阶段

6.2.1 模拟环境光源

6.2.2 模拟吸顶灯光源

6.2.3 模拟餐厅吊灯光源

6.2.4 模拟场景筒灯光源

6.2.5 模拟电视墙和沙发墙光槽光源

6.2.6 模拟太阳和天空光源

6.2.7 模拟台灯光源

6.3 设置材质阶段

6.3.1 白色乳胶漆和电视墙墙纸材质

6.3.2 黑色木纹和瓷漆材质

6.3.3 沙发白色皮革材质

6.3.4 地砖和地毯材质

6.3.5 不锈钢和磨砂钢材质

6.3.6 布纹材质

6.3.7 透光云石和羊皮灯罩材质

6.3.8 银镜和黑镜材质

6.3.9 吊灯和装饰品材质

6.3.10 等离子电视和dvd材质

6.4 渲染阶段

6.5 photoshop后期处理阶段

第7章 简约小户型

7.1 导入模型阶段

7.1.1 打开模型并设置摄像机

7.1.2 指定素模材质

7.2 设置光源阶段

7.2.1 设置渲染基本参数

7.2.2 设置人工光源

7.2.3 设置自然光源

7.3 设置场景材质阶段

7.3.1 设置窗户玻璃和透光灯片材质

7.3.2 设置镜面和漆类材质

7.3.3 设置背漆玻璃和白色枫木材质

7.3.4 设置窗户和吊顶瓷漆材质

7.3.5 设置地面材质

7.3.6 设置印花沙发布材质

7.3.7 设置塑料材质

7.3.8 设置绒布和外景材质

7.3.9 设置金属材质

7.3.10 设置餐桌玻璃材质

7.4 渲染阶段

7.5 photoshop后期处理阶段

第8章 欧式餐厅

8.1 创建摄像机阶段

8.2 设置光源阶段

8.2.1 设置渲染基本参数

8.2.2 设置室内光源

8.2.3 设置室外光源

8.3 设置材质阶段

8.3.1 设置窗帘材质

8.3.2 设置肌理漆和黑色烤漆材质

8.3.3 设置抛光水平镜面和黄铜材质

8.3.4 设置黑胡桃木纹和黄色玻化砖材质

8.3.5 设置餐桌布纹材质

8.3.6 设置渐变装饰瓶材质

8.3.7 设置银制烛台材质

8.3.8 设置餐具和灯具材质

8.3.9 设置花瓶和水果材质

8.4 渲染阶段

8.5 photoshop后期处理阶段

第9章 现代跃层客厅

9.1 模型阶段

9.1.1 打开场景模型

9.1.2 创建摄像机

9.2 指定素模材质并设置渲染参数

9.3 设置光源阶段

9.3.1 设置场景主光源

9.3.2 设置辅助光源

9.4 设置材质阶段

9.4.1 设置皮革材质

9.4.2 设置仿古砖和乳胶漆材质

9.4.3 设置抛光镜面材质

9.4.4 设置白石材和地毯材质

9.4.5 设置窗帘和抱枕布纹材质

9.4.6 设置电视墙花纹图案材质

9.4.7 设置其他材质

9.5 渲染阶段

9.6 photoshop后期处理阶段

第10章 温馨卧室

10.1 导入模型阶段

10.1.1 导入模型并创建摄像机

10.1.2 指定素模材质

10.2 设置光源阶段

10.2.1 设置基本渲染参数

10.2.2 设置场景人工光源

10.2.3 设置太阳光和天空光源

10.3 设置场景材质阶段

10.3.1 设置墙面和黑色塑钢窗材质

10.3.2 设置家具木纹和黑柚木纹材质

10.3.3 设置强化木地板和绒毛地毯材质

10.3.4 设置浅色和深色塑料材质

10.3.5 设置哑光金属和黑色钢材材质

10.3.6 设置藤编和有机玻璃材质

10.3.7 设置外景、椅子布纹和被套材质

10.3.8 设置装饰画和化妆晶标签材质

10.3.9 设置白色陶瓷材质

10.3.10 设置绿色植物和树枝材质

10.4 渲染阶段

10.5 photoshop后期处理阶段

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《3ds Max+VRay室内建模与材质技术精粹(第2版)》：讲解内容详实，知识结构清晰，实例讲解精简流畅，实例效果美轮美奂！

随着效果表现行业的新兴并快速发展，需要从业人员具备扎实的三维空间想象力，熟悉建筑建模流程，具备娴熟的建模技能、良好的材质表现能力。

《3ds Max+Vray室内建模与材质技术精粹(第2版)》正是针对这些方面，采用实例讲述的方法，帮助读者掌握效果图制作中建模、材质等方面的技巧和方法。

随书附赠超大容量多媒体演示光盘，学习更轻松。

通过6大建模实例系统学习多种建模方法，详尽讲述效果图表现中常用的多种材质和贴图坐标的例用。

揭秘效果图中建模，灯光等方面的经验和技巧。

解密内容详实，知识结构清晰，实例效果精美。

完美效果源于模型与材质的精细考究。

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>