

<<巅峰三维-3ds Max/Vray展示设计实例解析>>

图书基本信息

书名：<<巅峰三维-3ds Max/Vray展示设计实例解析>>

13位ISBN编号：9787113156510

10位ISBN编号：7113156517

出版时间：2013-4

出版时间：数码创意 中国铁道出版社 (2013-04出版)

作者：数码创意

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>

<<巅峰三维-3ds Max/Vray展示设计>>

内容概要

《巅峰三维:3ds Max/VRay展示设计实例解析》是一部专业性很强的实例解析教程，涵盖了商业领域最常见的展示造型设计，包含展示设计基础知识、展示资料架、展示架、展柜、化妆品展示厅、IT产品展示窗、服装展示窗、运动产品展示设计与制作、汽车展示厅的设计与制作等内容，并且根据产品的不同特点，因地制宜使用不同的造型和颜色装饰展示场景。

书中场景完全采用操作简单、效果真实的VRay渲染器插件进行渲染，让读者在学习使用3ds Max软件进行展示设计的同时学习渲染插件的使用方法，可谓一箭双雕。

书籍目录

Chapter 01 展示设计概述 1.1 展览展示基础 1.2 展览展示要素 1.2.1 展览展示的基本结构 1.2.2 展示的空间与灯光 1.3 展位的设计与搭建 1.3.1 展位的设计 1.3.2 展台的搭建 1.4 展览展示的分类 1.4.1 小型展示 1.4.2 中型展示 1.4.3 大型展示 1.4.4 商业展示 1.4.5 大型展会 1.4.6 博物馆展示 1.4.7 橱窗展示 1.5 展示设计师必备素质 1.6 展示装饰板材的分类 1.6.1 密度板 1.6.2 大芯板 1.6.3 石膏板 1.6.4 饰面板 1.6.5 刨花板 1.6.6 防火板 1.6.7 三聚氰胺板 1.6.8 胶合板 1.6.9 防潮板 1.6.10 人造皮装饰板 Chapter 02 资料架设计 2.1 资料架的经典图例 2.2 折叠资料架的设计与制作 2.2.1 制作材质 2.2.2 创建灯光 2.2.3 创建摄影机 2.3 一般资料架的设计与制作 2.3.1 创建模型 2.3.2 制作材质 2.3.3 创建灯光 2.3.4 创建摄影机 2.3.5 渲染 Chapter 03 展架设计 3.1 展架造型图片与设计思路 3.2 展架的设计与制作 3.2.1 创建模型 3.2.2 调节材质 3.2.3 创建灯光 3.2.4 渲染出图 3.3 电脑展架的制作 3.3.1 创建模型 3.3.2 制作材质 3.3.3 创建灯光 3.3.4 创建摄影机 3.3.5 渲染出图 Chapter 04 展柜设计 4.1 展柜简介 4.2 展柜的设计与制作 (1) 4.2.1 创建模型 4.2.2 调节材质 4.2.3 灯光和摄影机 4.2.4 渲染出图 4.3 展柜的设计与制作 (2) 4.3.1 创建展柜模型 4.3.2 制作材质 4.3.3 创建灯光 4.3.4 创建摄影机 4.3.5 渲染出图 Chapter 05 化妆品展示设计 5.1 行业造型经典图例与设计思路 5.2 LN 化妆品展示的制作 5.2.1 创建模型 5.2.2 制作材质 5.2.3 创建灯光 5.2.4 创建摄影机 5.2.5 渲染出图 5.2.6 后期处理 Chapter 06 IT 展示设计 6.1 行业造型经典图例与设计思路 6.2 IT 展示设计与制作 6.2.1 创建模型 6.2.2 制作材质 6.2.3 创建灯光 6.2.4 创建摄影机 6.2.5 渲染出图 6.2.6 后期处理 Chapter 07 服装展示设计 7.1 行业造型经典图例与设计思路 7.2 服装展示设计与制作 7.2.1 创建模型 7.2.2 制作材质 7.2.3 创建灯光 7.2.4 创建摄影机 7.2.5 渲染出图 7.2.6 后期处理 Chapter 08 运动品展示设计 8.1 行业造型经典图例与设计思路 8.2 运动展示设计与制作 8.2.1 创建模型 8.2.2 制作材质 8.2.3 创建灯光 8.2.4 创建摄影机 8.2.5 渲染出图 8.2.6 后期处理 Chapter 09 汽车展示设计 9.1 汽车展示的经典图例与设计思路 9.2 汽车展示的设计与制作 9.2.1 创建模型 9.2.2 制作材质 9.2.3 创建灯光 9.2.4 创建摄影机 9.2.5 渲染出图 9.2.6 后期处理 Chapter 10 前卫展示设计 10.1 展示空间设计的色彩和图形应用 10.1.1 展示设计中色彩的应用 10.1.2 展览展示中图形的运用 10.2 设计风格简介 10.3 合并模型 10.4 制作材质 10.5 为场景布置灯光 10.5.1 设置光子图渲染参数 10.5.2 成品渲染输出 10.6 Photoshop 后期处理

章节摘录

版权页：插图：02在“环境和效果”对话框中拖动指定了HDRI贴图的按钮到材质编辑器样本框中的任意一个材质球上，在弹出的“实例（副本）贴图”对话框中选择“实例”单选按钮，对材质编辑器中的贴图和背景贴图进行实例复制。

这样就把环境贴图和材质编辑器中的贴图关联在一起了，编辑材质编辑器中的贴图就等于是编辑环境贴图，如图2—120所示。

03在材质编辑器中单击按钮，在弹出的ChooseHDR image（选择HDRI贴图）对话框中找到随书光盘中的Chapter2资料架\贴图\环境HDRI文件，如图2—121所示。

2.3.3创建灯光 灯光的创建与2.2节创建的灯光类似。

创建灯光 01在“创建”命令面板中单击“灯光”按钮，然后将灯光类型设置为“VRay”类型，在“对象类型”卷展栏中单击按钮，然后在顶视图中拖动创建灯光，并设置其灯光“倍增器”为1，在“大小”选项区域中设置“半长度”为800、“半宽度”为600，如图2—122所示。

02在其他视图使用“选择并移动”工具和“选择并旋转”工具将灯光调节到适当的位置，如图2—123所示。

2.3.4创建摄影机 摄影机的创建也与2.2节的创建方法类似，在设置摄影机视图时，一定要注意构图，使主体物处于适当的位置。

创建摄影机 01在“创建”命令面板中单击“摄影机”按钮，在“对象类型”列表框中单击按钮，然后在顶视图中拖动鼠标创建摄影机，如图2—124所示。

02在其他视图中调节摄影机的视点和目标点位置，然后按【c】键切换到摄影机视图，调节主体物在视图中的位置，如图2—125所示。

编辑推荐

《巅峰三维:3ds Max/VRay展示设计实例解析》文字叙述言简意赅、通顺流畅，步骤讲解详细真实，并附有完整实例模型，便于读者进行研究。

《巅峰三维:3ds Max/VRay展示设计实例解析》适合各类从事三维设计的专业设计人员学习和参考，亦可作为广大三维制作爱好者的参考书，尤其适合用3ds Max进行产品造型设计的人员学习和参考。

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>