

<<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

出版时间：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>

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

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HDRI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。

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

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

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

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

<<中文版3ds Max 2012/VRay效>>

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>