

<<3ds Max+Vray效果图设计表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max+Vray效果图设计表现与实训>>

13位ISBN编号：9787122139870

10位ISBN编号：7122139875

出版时间：2012-7

出版时间：化学工业出版社

作者：胡爱萍、冯丹、王玉 主编 倪晴 副主编

页数：101

字数：149000

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效果图设计表现>>

内容概要

本书精选了四个典型项目，即简单客厅、阳光卧室、厨房白天自然光、复杂客厅的效果图设计与实训，由简单到复杂，对建模、材质、灯光、Vray渲染等技术进行全面的介绍。

每个项目都按照岗位要求设置了知识目标、能力目标及项目制作流程，并且在每个项目的制作过程中融入了相关知识的介绍，使读者从零起点进步、边学边做，既能掌握软件基本技能，又能围绕项目进行操作能力训练。

本书可作为高职高专环境艺术设计专业、室内设计专业、艺术设计专业等相关专业教材，也可以供自学者、爱好者学习参考，还可以做短期培训教材。

<<3ds Max+Vray效果图设计表现>>

书籍目录

项目一 简单客厅效果图设计与实训

- 002 知识目标
- 002 能力目标
- 002 任务1 项目描述
- 002 任务2 CAD与3DMax软件相互转换
- 003 任务3 客厅主体结构模型制作
- 005 任务4 客厅场景模型创建
- 007 任务5 客厅常用模型合并
- 008 任务6 Vray渲染软件的安装
- 009 任务7 Vray渲染检测客厅模型
- 014 任务8 客厅室内场景材质的设置
- 016 任务9 客厅室内场景灯光的设置
- 020 任务10 客厅室内场景效果的最终设置及渲染
- 021 项目小结

项目二 阳光卧室效果图设计与实训

- 023 知识目标
- 023 能力目标
- 023 任务1 项目描述
- 023 任务2 CAD图输入3DMax软件
- 024 任务3 卧室主体结构模型制作
- 027 任务4 卧室场景模型创建
- 036 任务5 卧室常用模型合并
- 038 任务6 Vray渲染检测卧室模型
- 040 任务7 卧室室内场景材质的设置
- 041 任务8 卧室室内场景灯光的设置
- 043 任务9 卧室室内场景效果的最终设置及渲染
- 045 任务10 Photoshop后期处理
- 046 项目小结
- 046 课外习题：卧室基本模型的创建

项目三 厨房白天自然光效果图与实训

- 065 知识目标
- 065 能力目标
- 065 任务1 项目描述
- 065 任务2 CAD与3DMax软件相互转换
- 067 任务3 厨房主体结构模型制作
- 067 任务4 厨房场景模型创建
- 068 任务5 厨房常用模型合并
- 068 任务6 Vray渲染软件的安装
- 069 任务7 Vray渲染检测厨房模型
- 072 任务8 厨房室内场景材质的设置
- 074 任务9 厨房室内场景灯光的设置
- 076 任务10 厨房室内场景效果的最终设置及渲染
- 077 项目小结

项目四 复杂客厅效果图设计与实训

- 079 知识目标

<<3ds Max+Vray效果图设计表现>>

079 能力目标

079 任务1 项目描述

079 任务2 CAD与3DMax软件相互转换

081 任务3 制作墙体模型

084 任务4 制作门框

085 任务5 制作吊顶模型

087 任务6 制作电视背景墙造型

089 任务7 制作厨房推拉门

090 任务8 制作珠帘隔断

091 任务9 合并常用家具、灯具等模型

091 任务10 制作原顶和地面

092 任务11 在场景中创建摄像机

093 任务12 Vray渲染检测客厅模型

093 任务13 客厅室内场景材质的设置

097 任务14 客厅室内场景灯光的设置

100 项目小结

101 参考文献

<<3ds Max+Vray效果图设计表现>>

章节摘录

版权页：插图：（颜色阈值）：确定发光贴图算法对间接照明变化的敏感程度。

较大的值意味着较小的敏感性，较小的值将使发光贴图对照明的变化更加敏感。

默认，光子图0.3，分辨哪些是平坦区域，哪些不是。

（法线阈值）：确定发光贴图算法对表面法线变化的敏感程度，主要让渲染器分辨哪些是交叉区域，哪些不是。

默认光子图0.3。

（间距阈值）：确定发光贴图算法对两个表面距离变化的敏感程度，主要让渲染器分辨哪些是弯曲区域，哪些不是，值越高表明弯曲表面样本就更多，区分更强，默认光子图0.3。

（插补帧数）：控制场景中黑斑，越大黑斑越平滑，数置设得太大阴影不真实，用于插值计算样本的数量。

较大的值会趋向于模糊GI的细节，虽然最终的效果很光滑，较小的取值会产生更光滑的细节，但是也可能产生黑斑。

测试时默认，最终出图时可以给到30~40。

光子图可设为40，对样本进行模拟处理，值越大越模糊，值越小越锐利。

（显示计算状态）：勾选的时候，VR在计算发光贴图的时候将显示发光贴图，一般勾选。

（显示直接光）：勾选，可以看到整个渲染过程。

（显示采样）：勾选时，VR渲染的图出现雪花一样的小白点，不勾选。

（细节增强）：细节增加主要是在物体的边沿部分，通常情况下不需要打开这个细节增加。

（插补类型）：Vray内部提供4种样本插补方式，为高级光照贴图的样本相似点进行插补。

<<3ds Max+Vray效果图设计表现>>

编辑推荐

《高职高专艺术设计类规划教材:3ds Max+Vray效果图设计表现与实训》为高职高专艺术设计类规划教材之一,可作为高职高专环境艺术设计专业、室内设计专业、艺术设计专业等相关专业教材,也可以供自学者、爱好者学习参考,还可以做短期培训教材。

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>