

《3ds Max+VRay效果图设计完全》

图书基本信息

书名：《3ds Max+VRay效果图设计完全学习手册》

13位ISBN编号：9787115304537

10位ISBN编号：711530453X

出版时间：2013-5

出版社：人民邮电出版社

作者：王玉梅

页数：516

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3ds Max+VRay效果图设计完全》

内容概要

《3ds Max+VRay效果图设计完全学习手册》根据使用3ds Max进行室内、外效果图制作的流程和众多教学人员的制作经验编写而成，精心设计了非常系统的学习体系。全书共分为24章，第1~3章介绍了室内、外效果图设计的基础知识、3ds Max 2013的工作界面及基础操作；第4~9章主要介绍了三维物体的创建方法、二维线形的绘制与编辑、二维线形生成三维模型的修改命令、复合对象建模方法、高级建模技巧；第10~13章主要介绍了初识VRay、VRay的物体与置换、VRay的渲染参数面板、VRay的基本操作；第14~15章主要介绍了室内、外常用材质的调制等内容；第16~19章分别介绍了灯光的类型及应用、真实灯光效果的表现、摄影机的基本知识、渲染方法等内容；第20~24章结合现实中的室内、外建筑制作了卧室、接待厅、客厅、餐厅等室内效果图和住宅及鸟瞰效果图，在制作过程中，综合考虑了实用性和教学性，使读者能够通过这些实例学到切实可行的知识。附带的1张DVD视频教学光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。

《3ds Max+VRay效果图设计完全学习手册》兼具技术手册和应用技巧参考手册的功能，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为室内、外效果图制作的初、中级学习者的学习用书，而且，也可以作为大、中专院校相关专业及效果图培训班的教材。

《3ds Max+VRay效果图设计完全》

作者简介

新视角文化行，国内知名的图形图像+多媒体影视类图书策划编写团队，擅长PS平面设计、三维动画、影视特效、建筑效果设计、CAD辅助设计、Flash动画、网页设计等领域图书的编写。多年来，所策划编写的“典藏”系列、“完全学习手册”系列、“实战从入门到精通”系列等到广大读者、工作人员、学校老师的认可，并且有多本图书长期占据销售排行榜的前列。

书籍目录

目 录	基础篇第1章 室内外效果图制作基础	111.1 电脑效果图的概念	121.2 电脑效果图的特点和优势	121.3 效果图与设计的关系	131.4 色彩在效果图中的作用	131.4.1 色彩在建筑装饰中的心理作用	131.4.2 色彩在效果图设计中的运用原则	141.5 灯光在效果图中的作用	151.5.1 灯光的软分隔	151.5.2 光的色彩	161.5.3 光的对比	161.5.4 光效的运用	171.6 怎样制作效果图	171.7 制作效果图的工作流程	191.8 小结																																														
22	第2章 3ds Max 2013基础知识	232.1 3ds Max概述	242.2 3ds Max的应用领域	242.3 3ds Max 2013的特点和新功能	252.3.1 3ds Max 2013的特点	262.3.2 3ds Max 2013的重点新功能	262.4 3ds Max 2013的运行环境及安装、启动与退出	282.4.1 3ds Max 2013的运行环境	282.4.2 3ds Max 2013的安装	29	动手操作——安装3ds Max 2013	292.4.3 3ds Max 2013的启动与退出	312.5 3ds Max 2013的界面详解	322.5.1 标题栏	322.5.2 菜单栏	332.5.3 工具栏	352.5.4 视图区	392.5.5 命令面板	402.5.6 视图控制区	402.5.7 状态栏及提示栏	412.5.8 动画控制区	422.6 怎样学习3ds Max软件	422.6.1 从了解3ds Max开始	422.6.2 学习的途径	422.6.3 学习3ds Max必须掌握的内容	432.7 小结																																			
43	第3章 3ds Max 2013的基本操作	443.1 个性化界面的设置	45	动手操作——设置个性化界面	453.2 界面颜色的设置	45	动手操作——设置界面颜色	453.3 修改命令面板的建立	46	动手操作——建立修改命令面板	463.4 对象的选择	473.4.1 交叉选择与窗口选择	473.4.2 基本选择	483.4.3 按名称选择	483.4.4 过滤选择	483.4.5 其他选择方式	483.5 常用建模辅助命令的应用	493.5.1 单位设置	49	动手操作——设置单位	493.5.2 捕捉	50	动手操作——练习捕捉	51	动手操作——练习角度捕捉	52	动手操作——练习百分比捕捉切换	523.5.3 对齐	53	动手操作——练习对齐物体	533.5.4 隐藏和冻结	54	动手操作——练习隐藏和冻结	553.5.5 调整轴点	56	动手操作——调整轴点	563.6 复制的方法	573.6.1 运用【克隆】命令原位复制	573.6.2 配合Shift键组合复制	573.6.3 使用阵列工具复制	583.6.4 使用镜像复制	60	动手操作——镜像复制	603.6.5 使用间隔工具复制	613.6.6 使用快照工具复制	63	动手操作——快照复制	633.7 快捷键的设置	64	动手操作——设置快捷键	643.8 自动备份功能的优化	653.9 素材库的文档管理	663.9.1 模型库的建立	663.9.2 贴图的搜集	663.9.3 灯光文件的整理	663.9.4 设计方案的积累	673.10 课后练习——阵列、镜像、复制的具体操作	67	动手操作——对物体进行阵列、镜像复制	673.11 课后练习——间隔工具的具体操作	683.12 小结
68	模型篇第4章 三维物体的创建	694.1 三维的概念	704.2 标准基本体	704.2.1 长方体	714.2.2 球体	724.2.3 圆柱体	734.2.4 圆环	744.2.5 茶壶	754.2.6 圆锥体	754.2.7 几何球体	764.2.8 管状体	764.2.9 四棱锥	774.2.10 平面	774.3 课后练习——制作茶几	78	动手操作——制作茶几	794.4 课后练习——制作角柜	80	动手操作——制作角柜	804.5 扩展基本体	814.5.1 切角长方体	824.5.2 切角圆柱体	824.6 课后练习——制作单人沙发	83	动手操作——制作单人沙发	834.7 课后练习——制作艺术茶几	85	动手操作——制作艺术茶几	864.8 建筑构件建模	864.8.1 楼梯	864.8.2 门	884.8.3 窗	894.8.4 墙	904.8.5 栏杆	904.8.6 植物	924.9 课后练习——制作楼梯	93	动手操作——创建螺旋楼梯	934.10 课后练习——制作窗户	954.11 小结																					
96	第5章 二维线形的绘制与编辑	975.1 二维线形的作用	985.2 样条线	985.2.1 线	1005.2.2 圆形	103	动手操作——创建圆形	1035.2.3 弧	104	动手操作——创建弧	1045.2.4 多边形	104	动手操作——创建多边形	1055.2.5 文本	105	动手操作——创建文本	1065.2.6 【Egg】(卵形样条线)	106	动手操作——创建卵形样条线	1065.2.7 矩形	106	动手操作——创建矩形	1075.2.8 星形	107	动手操作——创建星形	1075.2.9 螺旋线	108	动手操作——创建螺旋线	1085.3 课后练习——制作铁艺	109	动手操作——制作铁艺造型	1095.4 课后练习——制作搁物架	110	动手操作——制作搁物架	1115.5 扩展样条线	1125.5.1 墙矩形	113	动手操作——创建墙矩形	1135.5.2 角度	113	动手操作——创建角度	1135.5.3 宽法兰	114	动手操作——创建宽法兰	1145.5.4 通道	114	动手操作——创建通道	1155.5.5 T形	115	动手操作——创建T形	1155.6 二维线形的编辑与修改	116	动手操作——编辑二维线形	1165.7 课后练习——制作楼梯造型	117	动手操作——制作楼梯造型	1175.8 课后练习——制作装饰门造型	1195.9 小结			
119	第6章 二维线形生成三维模型的常用修改命令	1206.1 【修改】命令面板的结构	1216.1.1 名称和颜色	1216.1.2 修改器堆栈	1216.1.3 修改器列表	1226.2 常用修改器	1226.2.1 【挤出】修改器	122	动手操作——制作房间墙体及窗框	1236.2.2 【车削】修改器	125	动手操作——制作装饰柱造型	1266.2.3 【倒																																																

角】修改器 127动手操作——制作二级天花吊顶 1286.2.4 【倒角剖面】修改器 128动手操作——制作装饰画造型 1296.3 课后练习——制作楼房墙体 130动手操作——制作楼房墙体 1306.4 课后练习——制作花瓶 1336.5 小结 134第7章 三维造型的常用修改命令 1357.1 【弯曲】修改器 136动手操作——使用【弯曲】命令制作旋转楼梯 1377.2 【锥化】修改器 139动手操作——使用【锥化】命令制作厅堂柱 1407.3 【噪波】修改器 141动手操作——使用【噪波】命令制作山 1427.4 【晶格】修改器 143动手操作——使用【晶格】命令制作装饰摆件 1447.5 【FFD】修改器 145动手操作——使用【FFD(长方体)】命令制作靠垫 1467.6 【编辑网格】修改器 147动手操作——使用【编辑网格】命令制作液晶显示器 1487.7 【网格平滑】修改器 151动手操作——使用【网格平滑】命令制作枕头 1537.8 【涡轮平滑】修改器 1547.9 【四边形网格化】修改器 1567.10 课后练习——制作中式茶几模型 156动手操作——制作中式茶几 1567.11 课后练习——制作现代双人床模型 1607.12 小结 161第8章 复合对象建模 1628.1 放样 1638.1.1 使用放样制作窗帘 167动手操作——制作窗帘 1678.1.2 使用多截面放样制作圆桌布 169动手操作——制作圆形桌布 1698.2 布尔运算 1718.2.1 操作过程 1718.2.2 布尔操作的注意事项 1738.2.3 布尔操作的材质选项 1738.2.4 用塌陷法完成布尔操作 174动手操作——通过【塌陷】完成布尔操作 1748.3 超级布尔 1758.3.1 超级布尔的运算操作 175动手操作——超级布尔的运算操作 1758.3.2 超级布尔的材质选项 1768.3.3 超级布尔的子对象编辑 1778.4 水滴网格 1778.5 图形合并 179动手操作——制作凸出文字 1808.6 课后练习——制作艺术餐椅 181动手操作——制作艺术餐椅 1818.7 课后练习——制作时尚凳子 1848.8 小结 184第9章 高级建模及减面技巧 1859.1 编辑多边形 1869.1.1 【选择】卷展栏 1869.1.2 顶点次物体级 1879.1.3 边次物体级 1899.1.4 边界次物体级 1919.1.5 多边形/元素次物体级 1919.1.6 【编辑几何体】卷展栏 1939.1.7 【细分曲面】卷展栏 1949.1.8 制作现代中式餐桌椅 195动手操作——制作现代中式餐桌椅 1969.1.9 制作方形桌布 200动手操作——制作方形桌布 2009.2 石墨建模工具 2019.2.1 【多边形建模】面板 2029.2.2 【修改选择】面板 2039.2.3 【编辑】面板 2059.2.4 【几何体(全部)】面板 2079.2.5 【子对象】面板 2079.2.6 【循环】面板 2119.2.7 【其他】面板 2139.3 自由形式 2139.3.1 【多边形绘制】面板 2139.3.2 【绘制变形】面板 2159.4 选择 2169.4.1 【常规选择】面板 2169.4.2 【选择方式】面板 2179.5 NURBS高级建模 219动手操作——制作床单 2209.6 优化物体面数 2219.6.1 三维物体的优化 2219.6.2 二维线形的优化 2229.6.3 【放样】物体的优化 2229.6.4 使用【优化】对物体进行优化 2229.6.5 使用【MultiRes】对物体进行优化 2239.6.6 两种优化的区别 2239.6.7 使用【ProOptimizer(超级优化)】对物体进行优化 2249.7 课后练习——制作双人床 224动手操作——制作双人床 2259.8 课后练习——制作休闲椅 2299.9 小结 230VRay篇第10章 初识VRay 23110.1 VRay简介 23210.2 软件特点与版本 23310.3 VRay的安装与卸载 234动手操作——安装VRay 234动手操作——卸载VRay 23510.4 指定VRay渲染器 236动手操作——指定VRay渲染器 23610.5 小结 237第11章 VRay物体与置换 23811.1 VRay物体 23911.1.1 VR代理 23911.1.2 VR毛发 24011.1.3 VR平面 24311.1.4 VR球体 24311.2 VRay置换模式 24311.3 小结 245第12章 VRay的渲染参数面板 24612.1 【V-Ray】选项卡 24712.1.1 V-Ray : 授权 24712.1.2 V-Ray : 关于VRay 24712.1.3 V-Ray : 帧缓冲区 24712.1.4 V-Ray : 全局开关 24912.1.5 V-Ray : 图像采样器(反锯齿) 25012.1.6 V-Ray : 环境 25112.1.7 V-Ray : 颜色贴图 25112.1.8 V-Ray : 摄像机 25312.2 【间接照明】选项卡 25412.3 【设置】选项卡 26012.4 小结 263第13章 VRay的基本操作 26413.1 VRay的整体介绍 265动手操作——VRay的整体介绍 26513.2 VRay的景深效果 270动手操作——景深效果的表现 27213.3 VRayHDRI(高动态范围贴图) 271动手操作——高动态范围贴图的使用 27213.4 VRay的焦散效果 274动手操作——焦散效果的表现 27413.5 草图渲染的参数设置 275动手操作——草图渲染参数的设置 27513.6 成图渲染的参数设置 278动手操作——成图渲染参数的设置 27813.7 光子图的保存与调用 279动手操作——保存与调用光子图 27913.8 小结 281材质篇第14章 了解材质与贴图 28214.1 材质概述 28314.2 材质编辑器界面 28314.2.1 材质球 28314.2.2 工具按钮 28414.2.3 参数控制区 28514.3 常用材质类型 29014.3.1 【混合】材质 29114.3.2 【多维/子对象】材质 291动手操作——为物体指定【多维/子对象】材质 29214.3.3 【标准】材质 29214.3.4 VR材质 29214.3.5 VR材质包裹器 29414.3.6 VR灯光材质 29514.4 常用贴图类型 29614.4.1 【位图】贴图 29614.4.2 【细胞】贴图 29714.4.3 【棋盘格】贴图 29814.4.4 【衰减】贴图 29814.4.5

【渐变】贴图 29914.4.6 【噪波】贴图 30014.4.7 【光线跟踪】贴图 30114.4.8 【薄壁折射】贴图 30314.4.9 【平铺】贴图 30414.4.10 VRayHDRI(高动态范围贴图) 30614.4.11 VR边纹理 30614.4.12 VR贴图 30714.5 材质的属性 30814.5.1 颜色 30814.5.2 纹理 30914.5.3 平滑和粗糙 31014.5.4 凹凸 31014.5.5 透明度和自发光 31014.5.6 反射和折射 31114.6 小结 311

第15章 模拟真实材质 31215.1 室内常用材质的真实表现 31315.1.1 乳胶漆材质 313动手操作——调制乳胶漆材质 31315.1.2 木纹材质 314动手操作——调制木纹材质 31415.1.3 沙发布纹材质 316动手操作——调制沙发布纹材质 31615.1.4 沙发靠垫材质 318动手操作——调制沙发靠垫材质 31915.1.5 真皮材质 320动手操作——调制真皮材质 32015.1.6 玻璃材质 321动手操作——调制清玻璃材质 322动手操作——调制磨砂玻璃材质 323动手操作——调制裂纹玻璃材质 32515.1.7 金属材质 325动手操作——调制镜面不锈钢材质 326动手操作——调制哑光不锈钢材质 32715.1.8 白陶瓷材质 328动手操作——调制白陶瓷材质 32815.1.9 地毯材质 330动手操作——使用置换模式表现地毯 330动手操作——使用VR毛发表现地毯 33115.1.10 木地板材质 332动手操作——调制木地板材质 33215.1.11 地砖材质 334动手操作——调制地砖材质 33415.1.12 墙砖材质 335动手操作——调制砖墙材质 33515.2 室外常用材质的表现 33715.2.1 砖墙材质 337动手操作——调制砖墙材质 33715.2.2 玻璃材质 338动手操作——调制玻璃材质 33915.2.3 楼板材质 340动手操作——调制楼板材质 34015.2.4 金属材质 342动手操作——调制金属材质 34315.2.5 水材质 344动手操作——调制水材质 34415.3 材质库的建立及调用 346动手操作——建立材质库 346动手操作——调用材质库 34715.4 贴图坐标对贴图的影响 348动手操作——对贴图进行偏移、平铺、角度、模糊等调整 34915.5 使用UVW贴图调整贴图坐标 350动手操作——UVW贴图的使用 35215.6 小结 353

灯光/渲染篇第16章 灯光的类型及应用 35416.1 灯光概述 35516.2 标准灯光 35516.2.1 聚光灯 35616.2.2 平行光 35616.2.3 泛光 35616.2.4 天光 35616.2.5 标准灯光的基本参数 35716.2.6 【标准】灯光的使用 362动手操作——【标准】灯光的使用 36216.3 光度学灯光 36416.3.1 目标灯光 36416.3.2 自由灯光 36416.3.3 mr Sky门户 36416.3.4 【光度学】灯光参数面板 36416.3.5 【光域网】的使用 367动手操作——【光域网】的使用 36716.4 VR灯光 36816.4.1 VR灯光 36816.4.2 VRayIES 37116.4.3 VR环境灯光 37216.4.4 VR太阳和VR天空 37216.4.5 VR阴影 37316.4.6 VR灯光的使用 373动手操作——VR灯光的使用 37316.5 布光思路 37416.5.1 人工光 37416.5.2 自然光 37516.5.3 混合布光 37516.6 小结 376

第17章 真实灯光效果的表现 37717.1 设置室内外灯光的区别 37817.2 室外灯光设置实例 37817.2.1 日景灯光 378动手操作——室外日景灯光实例 37917.2.2 夜景灯光 380动手操作——室外夜景灯光实例 38217.2.3 霓虹灯效果 383动手操作——霓虹灯效果的设置 38317.3 室内局部灯光设置实例 38417.3.1 筒灯效果 384动手操作——筒灯效果的设置 38417.3.2 台灯和落地灯效果 386动手操作——台灯和落地灯效果的设置 38617.3.3 壁灯效果 387动手操作——壁灯效果的设置 38717.3.4 日光的表现 388动手操作——日光的设置 38917.3.5 灯槽的表现 390动手操作——灯槽效果的设置 39017.4 小结 392

第18章 摄影机 39318.1 摄影机的基本知识 39418.2 摄影机在效果图中的作用 39418.3 摄影机的类型 39518.3.1 目标摄影机 39518.3.2 自由摄影机 39518.4 摄影机校正修改器 39618.5 效果图中摄影机的表现技巧 39618.5.1 摄影机设置实例 397动手操作——为房间设置摄影机 39718.5.2 浏览动画设置实例 398动手操作——为两厅的房间设置浏览动画 39918.5.3 渲染输出 401动手操作——为设置的浏览动画进行输出 40118.6 小结 402

第19章 渲染 40319.1 渲染的概述 40419.2 渲染帧窗口 40419.3 渲染的方法 40519.4 了解渲染器 40519.4.1 默认扫描线渲染器 40619.4.2 mental ray渲染器 40819.5 小结 413

室内空间篇第20章 新古典卧室的设计制作——小空间 41420.1 方案介绍 41520.2 建立模型 41520.2.1 建立墙体 415动手操作——建立墙体 41520.2.2 制作天花 420动手操作——制作天花 42020.2.3 制作床头墙 421动手操作——制作床头墙 42120.2.4 设置摄影机及合并家具 422动手操作——设置摄影机 42220.3 设置材质 42420.3.1 白乳胶漆 425动手操作——调制白乳胶漆材质 42520.3.2 壁纸材质 426动手操作——调制壁纸材质 42620.3.3 地板材质 426动手操作——调制地板材质 42620.3.4 软包材质 42720.4 设置灯光并进行草图渲染 42820.4.1 设置天空光 428动手操作——设置天空光 42820.4.2 设置辅助灯 429动手操作——设置辅助灯 42920.5 设置成图渲染参数 431动手操作——设置成图渲染参数 43120.6 Photoshop后期处理 432动手操作——对卧室进行后期处理 43320.7 小结 435

第21章 接待厅设计制作——大空间 43621.1 方案介绍 43721.2 建立模型

43721.2.1 建立框架 437动手操作——建立框架 43721.2.2 制作装饰柱 441动手操作——制作装饰柱 44121.2.3 制作装饰墙 442动手操作——制作装饰墙 44221.2.4 制作天花 444动手操作——制作天花 44421.2.5 设置摄影机 444动手操作——设置摄影机 44421.3 设置材质 44521.3.1 地毯材质 446动手操作——调制地毯材质 44621.3.2 壁纸材质 447动手操作——调制金箔壁纸材质 44721.3.3 大理石材质 448动手操作——调制大理石材质 44821.4 设置灯光并进行草图渲染 44921.4.1 设置自然光 449动手操作——设置阳光 44921.4.2 设置室内灯 451动手操作——设置辅助灯 45121.5 设置成图渲染参数 45221.5.1 设置成图渲染参数 452动手操作——设置成图渲染参数 45221.5.2 渲染出图 453动手操作——渲染出图 45321.6 Photoshop后期处理 454动手操作——对接待厅进行后期处理 45421.7 小结 457第22章 客厅及餐厅设计制作——复杂空间 45822.1 方案介绍 45922.2 建立模型 45922.2.1 建立框架 459动手操作——建立框架 45922.2.2 制作电视墙 463动手操作——制作电视墙 46322.2.3 制作天花 463动手操作——制作天花 46322.2.4 设置摄影机 464动手操作——设置摄影机 46422.3 调用材质库 465动手操作——调用材质库 46622.4 设置灯光并进行草图渲染 46822.4.1 设置天空光 468动手操作——设置天空光 46822.4.2 设置辅助灯光 468动手操作——设置辅助灯光 46822.5 设置成图渲染参数 47022.5.1 设置成图渲染参数 470动手操作——设置成图渲染参数 47022.5.2 使用【批处理渲染】进行多张输出 471动手操作——渲染出图 47222.6 Photoshop后期处理 474动手操作——对客厅进行后期处理 47422.7 小结 476建筑表现篇第23章 住宅效果图的制作——单体建筑 47723.1 项目背景与要求 47823.2 制作流程 47823.3 制作住宅小区模型 47923.3.1 导入CAD图纸 479动手操作——导入CAD图纸 47923.3.2 制作住宅模型 482动手操作——建立框架 48223.4 调整材质 483动手操作——创建球天 48323.5 设置摄影机及灯光 485动手操作——设置摄影机及灯光 48523.6 使用VRay进行渲染 486动手操作——使用VRay进行渲染 48623.7 后期处理 488动手操作——为住宅楼进行后期处理 48823.8 小结 492第24章 鸟瞰效果图的表现——群体建筑 49324.1 项目背景与要求 49424.2 制作流程 49424.3 合并建筑楼体 495动手操作——合并建筑楼体 49524.4 设置摄影机 496动手操作——为场景设置摄影机 49624.5 设置灯光 497动手操作——设置灯光 49724.6 设置成图渲染 49924.6.1 保存发光贴图 499动手操作——保存发光贴图 49924.6.2 渲染最终的成图 501动手操作——渲染最终的成图 50124.6.3 渲染通道 502动手操作——渲染通道 50224.7 后期处理 50424.7.1 调入渲染图像 504动手操作——调入渲染图像 50424.7.2 画面构图 505动手操作——画面构图 50524.7.3 背景处理 505动手操作——背景处理 50524.7.4 添加配镜 506动手操作——地面的处理 50624.7.5 局部调整 511动手操作——局部调整 51124.7.6 整体调整 513动手操作——整体调整 51324.8 小结 516

《3ds Max+VRay效果图设计完全》

编辑推荐

整体讲解室内设计相关知识；引领读者运用实例逐步掌握3ds Max+VRay软件应用的各种技巧；详细讲解了室内设计中立体模型的创建方法；室内摄像机的设置方法；等等内容。

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:www.tushu000.com