

《3ds Max/VRay室内外效果图基础》

图书基本信息

书名：《3ds Max/VRay室内外效果图从新手到高手》

13位ISBN编号：9787113157081

10位ISBN编号：7113157084

出版时间：2013-2

出版社：数码创意 中国铁道出版社 (2013-02出版)

作者：数码创意

页数：415

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室内外效果图基础》

内容概要

《3ds Max/VRay室内外效果图从新手到高手》全面深入地介绍3ds Max建模、材质和渲染的各项技巧，帮助读者快速从新手走向高手。全书共分为14章，第1~6章为基础知识部分，主要讲解3ds Max和V-Ray渲染器的各项基本参数，并配合各个精致的实例进行操作分析；第7~14章为实例制作部分，通过综合的实例，介绍效果图制作的精湛技术。

书籍目录

第1章 室内外效果图的特点 1.1 室内外效果图概述 1.2 优秀室内外效果图的特点 1.2.1 构图和形式美 1.2.2 灯光的表现 1.2.3 恰当地处理配景和渲染环境 第2章 二维图形建模与修改 2.1 二维图形的作用 2.2 创建二维图形 2.3 样条线类型 2.3.1 线 2.3.2 矩形 2.3.3 圆 2.3.4 椭圆 2.3.5 弧 2.3.6 圆环 2.3.7 多边形 2.3.8 星形 2.3.9 文本 2.3.10 螺旋线 2.3.11 截面 2.4 “修改”面板 2.4.1 “修改”面板内容 2.4.2 修改顶点的级别 2.4.3 修改线段级别 2.4.4 修改样条线级别 2.5 利用二维图形创建模型 2.5.1 制作酒瓶和酒杯模型 2.5.2 时尚手机的制作 第3章 三维建模与修改 3.1 创建建模物体 3.2 放样 3.2.1 放样操作 3.2.2 放样制作实例——窗帘 3.2.3 放样制作实例——节能灯 3.3 三维布尔运算 3.3.1 布尔运算操作与参数 3.3.2 使用布尔运算时应注意的问题 3.3.3 布尔运算制作实例——口红 3.3.4 布尔运算制作实例——多功能插座 3.4 图形合并 3.5 修改工具 3.5.1 挤出 3.5.2 车削 3.5.3 车削——梳子的制作 3.5.4 弯曲 3.5.5 噪波 3.5.6 网格平滑 3.5.7 网格平滑——靠枕的制作 3.5.8 锥化 3.5.9 倒角修改器 3.5.10 利用倒角修改器创建文本 3.5.11 涟漪修改器 3.5.12 设置涟漪效果 3.5.13 可渲染样条线修改器 3.5.14 晶格修改器 3.5.15 利用晶格修改器创建楼体模型 3.5.16 扭曲修改器 3.5.17 制作扭曲花瓶效果 3.5.18 扫描修改器 3.6 综合实例——相机 第4章 材质分类与属性 4.1 材质分类 4.2 材质属性 4.2.1 物体的颜色 4.2.2 光滑和反射 第5章 VRay材质的运用 第6章 VRay渲染器 第7章 简约客厅 第8章 现代休闲空间 第9章 雅致卧室 第10章 商店空间 第11章 商业楼群 第12章 现代楼群 第13章 现代别墅 第14章 别墅客厅

章节摘录

版权页：插图：（1）“拾取操作对象”卷展栏拾取图形：单击该按钮，然后单击要嵌入网格对象中的图形。此图形沿图形局部负Z轴方向投射到网格对象上。例如，如果创建一个长方体，然后在顶视图中创建一个图形，此图形将投射到长方体顶部。可以重复此过程来添加图形，图形可沿不同方向投射。只需再次单击“拾取图形”按钮。然后拾取另一图形。参考/复制/移动/实例：指定如何将图形传输到复合对象中。它可以作为参考、副本、实例或移动的对象（如果不保留原始图形）进行转换。参考就如同“单向”实例。参考对象基于原对象，就像实例一样，而且它们可以拥有唯一的修改器。对原对象所做的任何修改都会传递给其参考对象，但对参考对象所做的修改并不传递回原对象。这种单向影响十分有用，因为我们可以使得参考具有自身的特征的同时，还保留一个可以影响所有参考的原对象。例如，如果正在制作头部模型，那么可能要在特征中保持家族相似性。您可以根据原始对象为级别特征建模，然后根据每个参考为模型特点对象建模。实例是原始对象可交互的克隆体。修改实例对象与修改原对象的效果完全相同。实例不仅在几何体上相同，同时还共享修改器、材质和贴图以及动画控制器。例如：应用修改器更改一个实例时，所有其他实例也会随之更改。每个实例都有它自己的一组变换、对象属性和空间扭曲绑定，这些不会在实例间共享。在程序内部，实例源自同一个主对象。您所做的就是将一个修改器应用到一个主对象。在视图中所看到的多个对象是具有同一定义的多个实例。（2）“参数”卷展栏操作对象：在复合对象中列出所有操作对象。第一个操作对象是网格对象，以下是任意数目的基于图形的操作对象。删除图形：从复合对象中删除选中图形。提取操作对象：提取选中操作对象的副本或实例。实例/复制：指定如何提取操作对象。可以作为实例或副本进行提取。

《3ds Max/VRay室内外效果图基础》

编辑推荐

《3ds Max/VRay室内外效果图从新手到高手》旨在通过大量的实例练习，让读者快速掌握3ds Max及V-Ray渲染器的基础知识，并逐步提高室内外效果图设计、制作水平。《3ds Max/VRay室内外效果图从新手到高手》非常适合初学者自学，也可作为相关院校及社会培训机构的教学用书。

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