第一图书网, tushu007.com

<<深度3ds Max/Vrays室内效果>>

图书基本信息

书名：<<深度3ds Max/Vrays室内效果图项目全流通揭秘>>

13位ISBN编号：9787030293152

10位ISBN编号：7030293150

出版时间：2011-1

出版时间：科学出版社

作者：胡海静，吴越人　编著

页数：328

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

前言

装饰设计是一种新型的行业，它的兴起是为了满足人们对美的诠释。
在装饰设计当中，设计师的作用是不言而喻的，他们站在了整个行业的最前沿，是冲锋在第一线的战士。
他们的职责是帮助客户定制合理的装饰方案，并提出合理的实施方法。
作为一个装饰设计师，首先必须具备的就是向客户展示自己方案的手段——渲染效果，通过利用三维软件将自己的设计方案展现给客户。
随着计算机软件行业的日益成熟、三维技术的不断完善，一些好的、符合设计师使用的工作环境逐渐显露出来。
本书所介绍的正是一种优秀的渲染方案——VRay渲染技术。
这种技术能够使渲染的物品产生照片级的渲染效果，把设计师的设计思路发挥得淋漓尽致。
本书结构本书是一本全面介绍VRay渲染技术的图书，采用了全面的技术剖析、通俗易懂的讲解、全面详细的案例步骤解析，相信能够帮助各位装饰设计师在VRay渲染方面快速成为高手，在装饰行业找到自己的立身之地。
本书第l章到第3章分别介绍了关于VRay的相关知识，包括室内设计师必备知识、如何利用3dsMax构建模型和贴图，如何使用VRay渲染器等知识。
在介绍基础知识的过程中，为了帮助读者充分理解所学的知识点，在知识点中穿插讲解了很多小实例。
第4章到第8章介绍了作为室内设计师所必须会制作的5类效果图，分别是餐厅、客厅、卫生间、卧室和书房。
在这些案例的讲解过程中，还列出了大量设计师必备的专业知识，希望能够帮助读者提高。
本书学习环境本书所讲解的技术是3dsMax2009中文版中操作的，操作系统环境为windowsxPSP2，VRay的版本为1.5 0RC3SP2，因此希望各位读者在学习时使用与笔者相同的软件环境，以降低出错的可能性。

内容概要

vray渲染器自问世以来，凭借其功能强大、运行稳定、操作简易、运算速度快等优势，受到广大设计师的好评。
而vray推出的1．50版本不仅能适用于3dsmax2009，而且弥补了之前版本的不足之处，具有更为强大的功能。
随着渲染技术的发展，vray渲染器的应用稳步增加，有更多的设计师选择了vray作为自己工作中的固定渲染工具。
为此，本书将室内设计中的制作经验进行归纳总结，希望能为广大读者提供帮助。
全书根据室内设计的特点重点介绍了设计师应具备的装饰、色彩、材料方面的基本知识，以及3dsmax和vray渲染器的相关知识和参数的设置。
最后还通过小户型改造项目、后现代餐厅设计、独立洗手间方案、主卧室设计方案、书房装饰项目5个不同风格的室内空间案例进行综合讲解和分析。
本书的配套光盘中主要包含了实例的模型文件，同时还赠送了贴图库、模型库以及一套关于vray的教学视频，供读者学习和参考。
本书针对性强，制作思路专业，结构清晰、语言简洁、案例精彩，适合从事室内设计的装饰设计师、建筑设计的设计师、工业产品外观设计的设计师以及cg爱好者参考与阅读，也可以供社会初级、中级培训班作为培训教材。

书籍目录

第1章 成功设计师必备知识　1.1 装饰设计师必备　1.1.1 装饰设计师应具备的素质　1.1.2 装饰设计师应具备的能力　1.2 室内设计中的色彩学　1.3 室内设计材料选配　1.3.1 装饰材料的意义和作用　1.3.2 装饰材料的种类和特性　1.3.3 装饰材料的选择技巧 第2章 3dsmax概述　2.1 基本功能简介　2.1.1 基本功能简介　2.1.2 应用领域　2.2 了解工作环境　2.2.1 菜单栏　2.2.2 工具栏　2.2.3 命令面板　2.2.4 视图控制区域　2.2.5 视图区域　2.2.6 动力学工具面板　2.2.7 动画控制区域　2.3 学习建模技术　2.3.1 必须掌握的建模方法——可编辑样条线　2.3.2 必须掌握的建模方法——挤出修改器　2.3.3 必须掌握的建模方法——布尔运算　2.3.4 必须掌握的建模方法——放样建模　2.4 学习材质技术　2.4.1 材质与贴图的基本概念　2.4.2 材质编辑器　2.4.3 基本材质的明暗方式　2.4.4 必须掌握的材质——标准材质　2.4.5 必须掌握的材质——光线跟踪材质 第3章 vray渲染器简介 第4章 小户型改造项目——滨海花园 第5章 后现代餐厅设计——建业桂花居 第6章 独立洗手间方案——蓝宝湾 第7章 主卧室设计方案——帝湖花园 第8章 书房装饰项目——清源西里

章节摘录

插图：1.创建样条线在3dsMax中，任何一种二维图形都可以被转换为可编辑样条线。
将二维图形转换为可编辑样条线有两种方法：一是选中要编辑的样条曲线，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择【转换为】【转换为可编辑样条线】命令，如图2.1 4所示。
二是选中要编辑的样条曲线，切换到修改面板，在【修改器列表】中选择【编辑样条线】修改器，如图2-15所示。
常使用的工具并向大家介绍它们的功能。
☆断开在选定的一个或多个顶点拆分样条线。
选择一个或多个顶点，然后单击【断开】按钮以创建拆分。
☆焊接将两个端点顶点或同一样条线中的两个相邻顶点转化为一个顶点。
右边的微调器是设置焊接影响的距离。
操作方法是，选择两个顶点，然后单击【焊接】按钮进行焊接，如图2-16所示。
☆连接连接两个端点顶点以生成一个线性线段。
单击【连接】按钮，将鼠标光标移过某个端点顶点，直到光标变成一个十字形，然后从一个端点顶点拖动到另一个端点顶点。
☆拆分通过微调器指定的顶点数来细分或等分所选线段。
操作方法是，选择一个或多个线段，设置【拆分】右边的微调器，然后单击【拆分】按钮，即可按照指定数量进行拆分。
☆分离该工具将选定的线段分离出来，构成一个新图形。
共有3种分离方式：【同一图形】是指分离后的线段和原图形是同一图形；【重定向】可以将分离的线段重新设置起点；【复制】是指在原来的线段基础上复制一条线段。
☆轮廓制作样条线的副本，所有侧边上的距离偏移量由【轮廓】右边的微调器设定。
选择一个或多个样条线，使用微调器动态地调整轮廓位置或单击【轮廓】按钮，然后拖动样条线。
如果样条线是开口的，生成的样条线及其轮廓将生成一个闭合的样条线，如图2-19所示。

编辑推荐

《深度3ds Max/Vray室内效果图项目全流程》：从效果图项目开发流程的角度出发，全面深入地剖析了软件的各种技术必备专业知识讲解、5个大型项目的实战演练，给您带来一线设计师的体验海量DVD约8.5 GB，内容包括书中大型实例的模型文件，并附赠了40个种5000多张贴图的室内设计常用贴图库、包含13类1000多种素材，模型的模型库以及一套近1000分钟VRay的教学视频，供读者学习和参考。
深度探求技术核心，跟进最新技术热点，提升专业实战技能，打造更高出版品质，“深度”品牌给您绝对是不一样的知识。

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