第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9 & VRay 核心 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9 & VRay 核心技术与高级渲染>>

13位ISBN编号：9787113101046

10位ISBN编号：7113101046

出版时间：2009-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：新知互动

页数：363

字数：552000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

文化创意产业在现阶段已经是一个非常引人关注的知识型服务产业.它在商业社会中发挥着重要的作用。
设计行业作为文化创意产业的分支，也是空前的膨胀。
讲究创意就是生命力的设计行业，迫使从事此类工作的人员除了挖空心思寻找创意灵感外.还必须加强软件技术的应用.为什么要加强软件技术的应用呢7相信大家都知道.绝大多数广告设计或者是室内设计作品.都是通过相关的软件制作而成，如果仅有创意而不熟悉软件操作.那么设计起来会相当吃力，制作出来的作品也会大打折扣。
而有的设计作品.并不是单一的设计软件可以完成制作的.还必须借助其他几款设计软件综合使用，才能顺利完成。
为了满足从事设计行业的工作人员和爱好设计的读者加强对多款软件的学习，以及在最短时间内掌握设计软件的技术应用精粹，我们专门策划了“ 重点突围 ”系列软件学习丛书。
丛书内容 “ 重点突围 ”系列丛书是以几大热门设计软件的使用为讲解对象.囊括了平面设计软件、三维软件、网页与动画软件以及视频编辑软件。
其中介绍平面设计软件的图书共四本：《PhotoshopCS4核心技术与完美影像》，《IIIustrator CS4核心技术与商业设计应用》，《InDesign CS4核心技术与版面设计》、《CorelDRAW X4核心技术与绘图经典》；介绍网页与动画软件的图书共两本：《Dreamweaver CS4核心技术与网页编辑》、《Flash CS4核心技术与网页动画》；介绍三维软件和视频编辑软件的图书各一本，分别为《3ds Max 9&VRay核心技术与高级渲染》、《After Effects CS4核心技术与视频特效》。
丛书特色 本套丛书全部采用了”软件核心技术+精华实例 ”的双线写作模式进行编写。
目的是为了让读者第一时间掌握软件的重点应用技术并通过具体的实例将软件应用知识加以巩固，精华实例制作解析有助于提升您的审美和创意能力。
本套丛书内容丰富，兼顾初、中级读者需求，提取软件最实用的功能.重点突破技术难点.并希望读者通过对实例的操练.快速提升设计能力。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9 & VRay 核心 >

内容概要

3ds Max是Adobe公司推出的一款强大的三维动画软件，广泛应用于效果图设计、建筑设计、游戏场景设计、影 视包装设计等领域，本书将从软件的重点功能着手进行讲解，并通过大量的实例，由浅入深地指导读者快速突破软件技 术难点及创意设计难点，帮助读者成为有创意的设计师。

全书共分为11章，Chapter 01介绍材质与贴图，Chapter 02介绍灯光与摄影机，Chapter 03介绍渲染，Chapter 04介绍VRay渲染器， Chapter 05介绍客厅效果图渲染，Chapter 06介绍卧室效果图渲染，Chapter 07介绍厨房效 果图渲染，Chapter 08介绍餐厅效果图渲染，Chapter 09介绍卫浴效果图渲染，Chapter 10介绍书房效果图渲染， Chapter 11介绍儿童卧室效果图渲染。

本书适合各类3ds Max和VRay初、中级读者，也适合从事效果图设计行业的专业人员使用，并可以作为相关软 件培训机构的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9 & VRay 核心 >

书籍目录

Chapter 01 材质与贴图 1.1 3ds Max 9的界面和基本功能 1.1.1 3ds Max 9的基本操作界面 1.1.2 操作界面的基本功能 1.2 材质与贴图 1.2.1 “ 材质编辑器 ”窗口 1.2.2 材质编辑器菜单 1.2.3 材质编辑器工具 1.2.4 示例窗 1.2.5 材质／贴图浏览器 1.3 标准材质 1.3.1 “ 明暗器基本参数 ”卷展栏 1.3.2 “ 基本参数 ”卷展栏 1.3.3 “ 扩展参数 ”卷展栏 1.3.4 “ 贴图 ”卷展栏 1.4 混合材质 1.4.1 “ 混合 ”材质 1.4.2 制作混合材质 1.4.3 多维／子对象材质 1.4.4 创建多维／子对象材质 1.5 贴图 1.5.1 “ 坐标 ”卷展栏 1.5.2 “ 输出 ”卷展栏 1.5.3 贴图练习Chapter 02 灯光与摄影机 2.1 灯光 2.1.1 灯光概述 2.1.2 灯光参数 2.1.3 标准灯光 2.1.4 光度学灯光 2.2 摄影机 2.2.1 目标摄影机 2.2.2 自由摄影机 2.2.3 摄影机公用参数Chapter 03 渲染 3.1 初识渲染场景面板 3.2 “ 公用 ”选项卡 3.3 默认扫描线渲染器 3.4 mentalray渲染器 3.5 渲染效果 3.6 环境效果Chapter 04 VRay渲染器 4.1 基本绘图工具 4.1.1 VRay材质的基本参数 4.1.2 “ 灯光 ”材质 4.1.3 “ 包裹器 ”材质 4.1.4 常用材质制作 4.2 VRay灯光 4.2.1 “ VRay灯光 ”基本参数 4.2.2 “ VRay阳光 ”基本参数 4.3 VRay物理相机 4.3.1 “ 基本参数 ”卷展栏 4.3.2 “ Bokeh特效 ”卷展栏 4.3.3 “ 采样 ”卷展栏 4.4 VRay渲染面板 4.4.1 VRay “ 帧缓冲区 ”卷展栏 4.4.2 VRay “ 全局开关 ”卷展栏 4.4.3 VRay “ 图像采样（反锯齿） ”卷展栏 4.4.4 VRay “ 间接照明（GI） ”卷展栏 4.4.5 VRay “ 发光贴图 ”卷展栏 4.4.6 VRay “ 灯光缓冲 ”卷展栏 4.4.7 VRay “ 全局光子贴图 ”卷展栏 4.4.8 VRay “ 散焦 ”卷展栏 4.4.9 VRay “ 颜色映射 ”卷展栏 4.4.10 VRay “ 环境 ”卷展栏 4.4.11 VRay “ rQMC采样器 ”卷展栏 4.4.12 VRay “ 摄像机 ”卷展栏 4.5 制作流程 4.5.1 大致制作流程 4.5.2 效果图特点Chapter 05 客厅效果图渲染 5.1 现代客厅效果图渲染 5.2 传统客厅效果图渲染Chapter 06 卧室效果图渲染 6.1 古朴卧室效果图渲染 6.2 简洁卧室效果图渲染Chapter 07 厨房效果图渲染 7.1 多功能厨房效果图渲染 7.2 简约厨房效果图渲染Chapter 08 餐厅效果图渲染 8.1 典雅餐厅效果图渲染 8.2 温馨餐厅效果图渲染Chapter 09 卫浴效果图渲染 9.1 阳光卫浴效果图渲染 9.2 经典卫浴效果图渲染Chapter 10 书房效果图渲染 10.1 混合式书房效果图渲染 10.2 优雅书房效果图渲染Chapter 11 儿童卧室效果图渲染 11.1 儿童卧室效果图渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

2.视口　　视口是场景的三维空间中的开口，如同观看封闭的花园或中庭的窗口。
但视口却不仅是被动观察点。
在创建场景时，可以将其用做动态和灵活的工具来了解对象间的3D关系。
有时可能希望通过一个完整的大视口来查看场景，通过“观景窗”来查看所创建的世界。
通常会使用多个视口进行操作，每个视口设置为不同的方向。
如果希望在世界空间中水平方向移动对象，可以在顶部视口中进行此操作，这样在对象移动时可以直接朝下查看对象。
同时，还要监视着色透视视口，以查看正在移动的对象何时滑至另一对象背后。
同时使用这两个窗口，可以恰好获得所希望的位置和对齐效果。
在每个视图中还可以使用平移和缩放功能以及栅格对齐功能。
使用视口的另一个方法是在场景中放置一台摄影机，并设置一个通过其镜头查看的视口。
当移动摄影机时，视口会跟踪更改，可以使用聚光灯来进行同样的工作。
除几何体外，视口可以显示其他视图.如“轨迹视图”和“图解视图”，这两个视图显示了场景和动画的结构。
可以将视口扩展以显示其他工具.如”MA×Script侦听器”和“资源浏览器”。
对于交互式渲染，该视口可以显示”动态着色”窗口。
活动视口：带有高亮显示边界的一种视口，它始终处于活动状态。
活动视口是命令和其他操作在其中生效的视口。
在某一时间，仅有一个视口处于活动状态。
如果其他视口可见，并且设置它们的目的仅是为了观察，这些视口会同时跟踪活动视口中进行的操作.除非禁用。
保存活动视口：可以在任意活动视口中保存视图，然后使用“视图”菜单中的保存活动视图和还原活动视图命令对其进行还原。
可将一个视图保存为以下每一种视图类型：顶、底、左、右、前、后、用户、透视。
例如，在“前”视图中.选择“保存活动前视图”命令，然后缩放和平移此视图。
之后激活“顶”视图，选择“保存活动顶视图”命令，再单击“最大化显示”按钮。
返回至“前”视图，选择“还原活动前视图”命令返回至其原始缩放和平移状态。
随时都可以激活“顶”视口，然后选择“还原活动顶视图”命令还原其保存过的视图。
视口配置：3ds · Max中默认的四个视口按一种有效的和常用的屏幕布局方式排列。
在“视口配置”对话框中设置相应的选项可以更改视口布局和显示属性，如图1.2 所示。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max 9 & Vray核心技术与高级渲染》软件核心技术+精华实例”双管齐下，图书的前半部分详细介绍软件的核心技术，后半部分逐步剖析25个经典商业实例，将理论与实践紧密结合，帮助读者全面突破软件的技术难点和设计难点，快速成为设计高手。

第一图书网, tushu007.com

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