

# 《凤凰建筑数字设计师系列》

## 图书基本信息

书名：《凤凰建筑数字设计师系列》

13位ISBN编号：9787553718972

10位ISBN编号：7553718971

出版时间：2014-1-12

出版社：江苏科技出版社

作者：张传记,徐丽

页数：568

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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 内容概要

本书根据使用3ds Max 2014进行三维制作的流程和教学制作经验编写而成，并精心设计了非常系统的学习体系。全书共分为16章，分别介绍了3ds Max软件安装与基础知识、标准基本体与修改、二维线形与二维线形转三维对象的方法、高级建模技法、建筑基本体建模技法、认识材质编辑器、3ds Max摄像机与灯光、Vray摄影机与灯光、VRay材质、VRay真实材质的表现、VRay渲染与输出以及3ds Max结合VRay制作的客厅、卧室、餐厅、标准间、办公楼等多个经典效果图的表现技法。

# 《凤凰建筑数字设计师系列》

## 作者简介

张传记，自2002年以来，参与并写作了多本3ds Max&VRay方面的图书，有些已作为高职高专等院校的教材。

徐丽，从2002年至今一直从事图形图像类图书写作和教学，在青岛城市精英电脑培训学校做讲师。在工作期间，担任一些工装、家装效果图的设计、绘制与施工等。

## 书籍目录

### 第1章 3ds Max 基础知识1

- 1.1 安装3ds Max 20142
- 1.2 3ds Max 2014 新增功能6
- 1.3 启动与退出3ds Max 20147
- 1.4 熟悉3ds Max 2014 工作界面8
- 1.5 对象的操作20
- 1.6 本章小结24

### 第2章 3ds Max 基本建模及修改技法25

- 2.1 创建标准基本体26
- 2.2 创建扩展基本体41
- 2.3 修改命令面板56
- 2.4 常用三维基本体的修改59
- 2.5 综合练习72
- 2.6 本章小结78视觉表现技法

### 第3章 3ds Max 二维建模及修改技法79

- 3.1 创建二维图形80
- 3.2 编辑二维图形95
- 3.3 二维线形转换三维模型109
- 3.4 综合练习121
- 3.5 本章小结126

### 第4章 3ds Max 高级建模技法127

- 4.1 布尔运算128
- 4.2 NURBS 曲线133
- 4.3 放样136
- 4.4 多截面放样142
- 4.5 放样变形150
- 4.6 编辑多边形161
- 4.7 本章小结170

### 第5章 3ds Max 建筑场景建模技法171

- 5.1 门172
- 5.2 窗173
- 5.3 AEC 扩展176
- 5.4 楼梯181
- 5.5 综合练习185
- 5.6 本章小结188

### 第6章 认识材质编辑器189

- 6.1 什么是材质190
- 6.2 什么是贴图190
- 6.3 材质编辑器简介191
- 6.4 贴图通道197
- 6.5 常用贴图类型199
- 6.6 常用材质类型214
- 6.7 贴图坐标224
- 6.8 综合练习231
- 6.9 本章小结236

### 第7章 3ds Max 摄影机与灯光237

- 7.1 摄影机238

- 7.2 标准灯光242
- 7.3 光度学灯光254
- 7.4 综合练习259
- 7.5 本章小结264
- 第8章 V-Ray 摄影机、灯光265
  - 8.1 认识V-Ray 渲染器及其特点266
  - 8.2 V-Ray 渲染器的指定266
  - 8.3 V-Ray 摄影机268
  - 8.4 V-Ray 灯光272
  - 8.5 综合练习279
  - 8.6 本章小结282
- 第9章 V-Ray 材质基础283
  - 9.1 V-RayMtl 标准材质参数解析284
  - 9.2 V-RayMtl 发光材质291
  - 9.3 V-RayMtl 混合材质293
  - 9.4 VR 材质包裹器299
  - 9.5 综合练习302
  - 9.6 本章小结305
- 第10章 真实材质的表现技法307
  - 10.1 V-Ray 玻璃材质308
  - 10.2 V-Ray 布纹材质318
  - 10.3 V-Ray 金属材质326
  - 10.4 本章小结332
- 第11章 V-Ray 渲染与输出333
  - 11.1 V-Ray 渲染器334
  - 11.2 影响V-Ray 渲染质量和速度的主要参数352
  - 11.3 用渲染输出基础知识353
  - 11.4 综合练习360
  - 11.5 本章小结362
- 第12章 中式客厅效果表现363
  - 12.1 制作客厅模型364
  - 12.2 测试渲染参数设置376
  - 12.3 客厅空间灯光设置378
  - 12.4 客厅纹理材质设置387
  - 12.5 最终渲染品质及后期处理403
  - 12.6 本章小结410
- 第13章 豪华卧室效果表现411
  - 13.1 测试渲染参数设置412
  - 13.2 卧室空间灯光设置415
  - 13.3 卧室纹理材质设置423
  - 13.4 最终渲染品质及后期处理435
  - 13.5 本章小结442
- 第14章 餐厅大堂效果表现443
  - 14.1 测试渲染参数设置444
  - 14.2 餐厅大堂空间灯光设置447
  - 14.3 餐厅纹理材质设置455
  - 14.4 最终渲染品质及后期处理471
  - 14.5 本章小结477
- 第15章 标准间效果图表现479

- 15.1 测试渲染参数设置480
- 15.2 标准间空间灯光设置482
- 15.3 标准间纹理材质设置490
- 15.4 最终渲染品质及后期处理505
- 15.5 本章小结512
- 第16章 办公楼效果表现513
- 16.1 调整材质514
- 16.2 办公楼灯光设置及渲染输出520
- 16.3 办公楼后期处理527
- 16.4 本章小结544
- 附录 Vray 材质参数调节速查545
- 1.1 墙漆材质546
- 1.2 石材材质546
- 1.3 木质类材质547
- 1.4 玻璃材质548
- 1.5 金属材质549
- 1.6 布料550
- 1.7 皮革材质551
- 1.8 塑料材质552
- 1.9 壁纸、纸552
- 1.10 瓷质材质552\_\_

# 《凤凰建筑数字设计师系列》

## 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.tushu111.com](http://www.tushu111.com)