

<<3ds max/VRay 超写实效果>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/VRay 超写实效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787111247753

10位ISBN编号：7111247752

出版时间：2008-9

出版时间：机械工业出版社

作者：赵志刚，李宇 编著

页数：320

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

VRay是保加利亚著名的插件供应商ChaosGroup公司研究开发的一款体积较小却功能强大的全局光照计算渲染器，是目前最优秀的插件渲染器之一。

随着电脑硬件的不断升级，VRay在室内外建筑装饰设计效果图表现方面，具有操作简捷、渲染速度快、渲染图像品质好等特点。

随着软件版本的不断升级，VRay渲染器的功能也更趋于完善，在更多领域向人们展示了其强大的功能。

本书采用的软件是最新版本VRay1.5，内容涵盖了渲染基本参数，灯光和材质解决方案，复式阁楼、现代客厅、阳光浴室、厨房和夜晚气氛等效果图的渲染。

本书具有以下特点： 1.内容讲解专业。

书中的内容紧紧围绕“3dsmax与VRay建筑设计”这一主题。

2.知识体系完整。

本书遵循由浅入深的原则，逐一讲解VRay的各项功能，内容全面。

3.案例选择经典。

本书在选择案例时，非常注重案例的实用性，尽量避免重复，以求用最少的篇幅达到最好的教学效果。

4.素材系统全面。

本书案例包含设计师经常遇到的各种空间和灯光效果的渲染，具有广泛的代表性。

本书图文并茂，对操作步骤的讲解尽可能详细，避免出现遗漏和较大的跳跃，读者只需要按书中讲述的步骤进行操作就可以达到预期的效果。

本书共分为10章，具体内容为：第1章讲解VRay1.5的基础知识；第2章讲解VRay渲染的基本流程；第3章讲解VRay1.5渲染的基本参数的设置；第4章讲解VRay1.5灯光解决方案；第5章讲解VRay1.5材质解决方案；第6章讲解复式阁楼的渲染技法；第7章讲解现代客厅空间渲染技法；第8章讲解阳光浴室的渲染技法；第9章讲解厨房空间的渲染技法；第10章讲解夜晚气氛效果图渲染技法。

本书采用了3dsmax2008与VRay1.5进行教学，建议读者使用相关的软件版本。

本书附带1张DVD光盘，内容包括案例模型、贴图源文件，以及部分相关的视频教学文件，方便读者进行学习。

<<3ds max/VRay 超写实效果>>

内容概要

书针对3ds max 2008与VRay 1.5渲染器在室内装饰设计效果中的应用，以“软件功能+应用案例”的方式带领读者由浅入深、一步一步地掌握制作照片级效果图的各种方法和技巧。

本书共分为10章，内容涵盖了渲染基本参数，灯光和材质解决方案，复式阁楼、现代客厅、阳光浴室和厨房空间以及夜晚气氛等效果图的渲染。

在各章节中列举了各种类型空间，采用了不同的灯光效果，营造出不同的表现气氛。

本书案例经典，内含效果图设计的完整解决方案，在讲解理论知识的同时，更注重实际操作能力的培养。

本书附赠的随书光盘，不仅提供了书中实例的源文件和所需要的素材文件，还提供了一些视频教学文件，使读者能够掌握设计和制作人员创建照片级效果图的全过程。

本书适合作为VRay初中级使用者深入掌握VRay水平各种功能和设置命令的工具书，以及效果图制作人员作为提升效果图制作的参考书，也可以作为高等院校、技能培训学校的教学培训用书。

书籍目录

前言第1章 VRay 1.5简介 1.1 关于VRay 1.2 VRay渲染器的安装 1.3 VRay渲染器的设置 1.4 本章小结
第2章 渲染基本工作流程——温馨书房篇 2.1 视图观察角度的建立 2.1.1 摄像机的创建与位置调整
2.1.2 摄像机视野与焦距调整 2.1.3 摄像机校正 2.2 模型合理性测试 2.2.1 指定VRay渲染器 2.2.2 设置渲染图像尺寸 2.2.3 渲染器全局开关设置 2.2.4 降低图像采样和抗锯齿精度 2.2.5 渲染引擎设置
2.2.6 环境光照明设置 2.3 材质设定 2.3.1 墙体乳胶漆材质模拟 2.3.2 地毯材质模拟 2.3.3 沙发布料材质模拟 2.3.4 透明窗帘材质模拟 2.3.5 磨砂不锈钢材质模拟 2.3.6 书籍材质制作 2.4 照明效果的设定 2.4.1 设置太阳光照射效果 2.4.2 灯光的细化 2.4.3 环境与背景 2.5 最终渲染参数设置 2.5.1 灯光细分参数设置 2.5.2 全局光照渲染参数设置 2.6 Photoshop后期图像处理 2.6.1 图像锐化处理 2.6.2 添加外景图片 2.7 本章小结第3章 VRay 1.5的渲染参数设置 3.1 Frame buffer帧缓存器设置 3.1.1 VRay帧缓存器面板的使用 3.1.2 帧缓存器窗口的使用 3.2 Global Switches全局开关设置 3.2.1 几何体选项栏 3.2.2 照明选项栏 3.2.3 间接照明选项栏 3.2.4 材质选项栏 3.2.5 光线追踪选项栏 3.3 Image sampler(Antialiasing)(图像采样(抗锯齿)) 3.3.1 图像采样选项组 3.3.2 抗锯齿过滤器选项组 3.4 间接光照(GI) 3.4.1 间接光照(GI)控制选项 3.4.2 发光贴图控制选项 3.4.3 准蒙特卡罗控制选项 3.4.4 灯光缓存控制选项 3.4.5 光子贴图控制选项 3.5 Caustics(焦散) 3.6 Environment(环境) 3.6.1 全局光照环境选项组 3.6.2 反射/折射环境覆盖选项组 3.7 随机准蒙特卡罗 3.8 色彩贴图 3.9 Camera(摄像机) 3.9.1 摄像机类型选项组 3.9.2 景深选项组 3.9.3 运动模糊选项组 3.10 默认置换 3.11 系统 3.11.1 光线追踪选项组 3.11.2 渲染区块细分选项组 3.11.3 帧水印选项组 3.11.4 分布式渲染选项组 3.11.5 VRay日志选项组 3.11.6 其他选项组 3.12 本章小结第4章 VRay 1.5灯光解决方案 4.1 VRaylight类型与应用 4.1.1 总体控制 4.1.2 照明强度控制 4.1.3 光源范围控制 4.1.4 灯光选项控制 4.1.5 采样控制 4.1.6 半球灯光控制 4.2 VRaySun和VRaySky照明系统 4.2.1 VRay室外光照系统测试 4.2.2 VRaySun参数控制 4.2.3 VRaySky参数控制 4.2.4 VRay照明系统的时间和地域控制 4.3本章小结第5章 VRay 1.5材质解决方案 5.1 VRay材质概述 5.2 VRayMtl材质设置 5.2.1 固有色属性分析 5.2.2 反射属性分析 5.2.3 折射属性分析 5.2.4 半透明属性分析 5.2.5 双向反射分布属性分析 5.2.6 选项参数分析 5.3 常用材质类型 5.3.1 VRaylightMtl材质类型 5.3.2 VRayMtlWrapper包裹材质类型 5.3.3 VRayBmpFilter贴图类型 5.3.4 VRayEdgesTex贴图类型 5.3.5 VRayHDRI贴图类型 5.3.6 VRayMap贴图类型 5.4 材质效果模拟 5.4.1 VRayBlendMtl餐具材质效果模拟 5.4.2 VRayMtl香水透明材质效果模拟 5.4.3 VRayMtl毛巾材质模拟 5.5 本章小结第6章 复式阁楼的一米阳光 6.1 视角的确定与模型检测 6.1.1 摄像机创建与位置调整 6.1.2 物理摄像机属性调节 6.1.3 调整图像宽高比例 6.1.4 模型合理性测试 6.2 场景主体材质设置 6.2.1 地面与墙面材质 6.2.2 玻璃材质模拟 6.2.3 楼梯材质模拟 6.2.4 铝合金材质 6.2.5 沙发皮革材质 6.3 照明效果的设定 6.3.1 设置太阳光照射效果 6.3.2 设置天光照明效果 6.4 最终渲染参数设置 6.4.1 输出光子贴图 6.4.2 最终渲染图像输出 6.5 本章小结第7章 现代客厅篇 7.1 设置摄像机观察角度 7.2 设置客厅灯光 7.2.1 设置太阳光和天光 7.2.2 照明测试渲染设置 7.2.3 局部光照设置 7.3 设置客厅空间材质效果 7.3.1 设置窗外背景 7.3.2 设置地面材质 7.3.3 设置墙面和天花板材质 7.3.4 设置地毯材质效果 7.3.5 设置沙发天鹅绒材质效果 7.3.6 设置灯具金属和白色玻璃材质效果 7.3.7 设置沙发桌装饰品材质 7.3.8 设置书架和DVD材质 7.4 渲染参数的设定 7.5 本章小结第8章 阳光浴室篇 8.1 设置摄像机观察角度 8.2 设置浴室灯光 8.2.1 设置太阳光照 8.2.2 照明测试渲染设置 8.2.3 环境贴图设置 8.2.4 设置天光补光 8.2.5 设置场景补光 8.3 设置浴室空间材质效果 8.3.1 设置地面和墙面木料材质 8.3.2 设置壁炉砖石材质 8.3.3 设置卫浴用品材质 8.3.4 设置植物和藤编材质 8.3.5 设置皮革材质 8.4 壁炉火焰特效制作 8.4.1 火焰特效材质编辑 8.4.2 火焰碎屑材质编辑 8.4.3 火焰光照效果制作 8.5 最终渲染参数设置 8.6 本章小结第9章 厨房空间篇 9.1 相机的设置 9.2 设置厨房灯光 9.2.1 设置太阳光 9.2.2 设置环境光照 9.2.3 辅助光的设定 9.2.4 局部光照的设定 9.3 设置厨房空间材质效果 9.3.1 设置墙面和地面材质 9.3.2 设置天花板材质 9.3.3 设置橱柜材质 9.3.4 设置落地柜木纹材质 9.3.5 设置台面大理石材质 9.3.6 设置餐椅硬塑料材质 9.3.7 设置餐纸材质 9.3.8 设置装饰画材质 9.3.9 设置厨具材质 9.3.10 设置磨砂玻璃材质 9.4 渲染参数的设定 9.4.1 灯光的细分参数 9.4.2 设置渲染参数 9.5 本章小结第10章 夜晚气氛篇 10.1 创建摄像机 10.2 灯光的设定

<<3ds max/VRay 超写实效果>>

10.2.1 主光的设定 10.2.2 辅光的设定 10.2.3 局部光照的设定 10.2.4 补光的设定 10.3 材质的设定
10.3.1 地板材质的设定 10.3.2 地毯材质的设定 10.3.3 沙发材质的设定 10.3.4 矮凳材质的设定
10.3.5 茶几材质的设定 10.3.6 桌面装饰品材质编辑 10.3.7 火焰材质编辑 10.4 渲染参数的设定
10.4.1 灯光的细分参数 10.4.2 设置渲染参数 10.5 本章小结

<<3ds max/VRay 超写实效果>>

编辑推荐

- Auto CAD 2008 装饰设计表现技法
- Auto CAD 2008 建筑设计表现技法
- 3ds max /Ray 超写实效果图表现技法
- 3ds max 2008 建筑空间表现技法
- 3ds max 2009 渲染特效表现技法
- Lightscape3.2 渲染巨匠表现技法
- SketchUp 建筑草图大师表现技法

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>