

<<光影传奇 3ds max/vray室内>>

图书基本信息

书名：<<光影传奇 3ds max/vray室内工装效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787111262336

10位ISBN编号：7111262336

出版时间：2009-4

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民 编

页数：314

字数：496000

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>

<<光影传奇 3ds max/vray室内>>

内容概要

全书全面讲解了使用3ds mx和VRay进行商业工装效果图表现的方法和技巧。

全书分为10章，第1章介绍了VRay渲染器的特点和材质、灯光、贴图、渲染面板各参数的含义，使VRay初学者能够快速了解和熟悉VRay渲染器。

第2~10章通过现代办公空间、餐厅包厢、桑拿浴室、中式茶楼、电子产品展厅、游泳馆、酒店大堂、大型会议室、KTV包厢共9个典型的商业工装案例，全部解析了不同风格、种类的工装效果图灯光、材质和后期表现方法和技巧，案例场景涵盖了工装项目中的办公空间、餐饮空间、休闲空间以及娱乐空间等常见类型，通过学习不同场景的材质设置技巧、布光思路和创建流程，读者可以全面提升工装效果图的表现功底与水平，轻松制作出照片级别的三维作品。

本书配有一张DVD光盘，内容包括全部范例的场景源文件、材质贴图、光域网等，以及主要实例的多媒体语音教学，供读者在学习过程中参考，可以起到事半功倍的效果。

本书是一本实用性很强的室内工装表现书籍，适合于从事室内装饰设计的人员和CG爱好者阅读。

<<光影传奇 3ds max/vray室内>>

书籍目录

前言DVD光盘使用指南第1章 V-Ray渲染器基础 1.1 V-Ray渲染器简介 1.2 全局照明[GI]本质 1.3 V-Ray主要参数纵览 1.4 V-Ray渲染面板详解 1.5 V-Ray材质与贴图参数详解 1.6 V-Ray灯光与摄影机参数详解第2章 现代办公空间 2.1 创建V-Ray物理摄影机 2.2 设置办公空间材质 2.3 创建办公室灯光 2.4 最终渲染 2.5 Photoshop后期处理第3章 豪华餐厅包厢 3.1 创建场景灯光 3.2 设置中式包厢材质 3.3 最终渲染 3.4 Photoshop后期处理第4章 桑拿浴室 4.1 设置场景材质 4.2 创建场景灯光 4.3 最终渲染 4.4 Photoshop后期处理第5章 中式茶楼 5.1 设置场景材质 5.2 创建场景灯光 5.3 最终渲染 5.4 Photoshop后期处理第6章 电子产品展厅 6.1 创建场景灯光 6.2 设置场景材质 6.3 最终渲染 6.4 Photoshop后期处理第7章 游泳馆 7.1 设置场景材质 7.2 创建场景灯光 7.3 最终渲染 7.4 Photoshop后期处理第8章 酒店大堂第9章 大型会议室第10章 KTV包厢

章节摘录

第1章 VRay渲染器基础 1.2 全局照明[GI]本质 正如上面所述,VRay渲染器的最大特点在于其对光与物体之间共同作用而产生的物理现象进行的真实模拟,因而了解真实世界中“光”的本质与光与物体之间的相互作用能让大家对Vray渲染器的工作原理和流程有一个更为全面、深刻的了解。

1.2.1 光的本质 严格地说,光是人类眼睛所能观察到的一种辐射,可以把光看作是一种频率很高的电磁波,也可把光看成是一个粒子,即光子。

光是生命起源的条件之一,是信息的载体和传播介质,因而也成为了人类认识世界的工具,我们之所以能够看到客观世界中斑驳陆离、瞬息万变的景象,就是因为眼睛接收到了各种物体反射过来的光线,而这些先被物体反射并最终被人眼接受的光线携带了物体本身的信息以及光与物体共同作用产生的物理效果的信息,于是人就观察到了反射、折射、透射等各种光学现象。

而由于光与不同物体之间反射、折射、透射等现象或细微或巨大的差别,我们凭肉眼就能分辨出清水与污水,木头与金属这样或小或大的物质差别。

1.2.2 光的反射 由于光具有粒子性,因而当一束光照射到物体表面时,会发生反弹现象,形象而言就如一个有弹性的球体撞击某物体时的回弹,光的这种现象被称之为反射。

现实生活中的物体或多或少都具有反射能力。

对于不同材质的物体,对光的反射有不同的表现。

当光线遇到表面光滑的物体时(例如镜子),反射后的光线仍然是平行有序的,这种反射称为镜面反射,如图1-2所示。

· · ·

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>