第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/Vray商业效果图快速>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/Vray商业效果图快速表现技法>>

13位ISBN编号：9787111274711

10位ISBN编号：7111274717

出版时间：2009-8

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民 等编著

页数：262

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

内容概要

本书是“光影传奇”系列图书中的一本。
全书从商业效果图“快速表现”的角度出发，介绍了运用3ds Max和VRay快速制作商业效果图的方法和技巧。
本书第1章为基础知识，通过大量场景测试诠释了VRay的重要参数的含义。
第2章至第10章为案例教学，通过9个具体的场景实例，介绍了各种空间类型、各种风格、各种气氛的商业效果图快速表现的方法和技巧，读者可以从中学习到商业效果图表现的宝贵经验。
本书内容丰富，方法实用，同时附带了一张DVD多媒体教学光盘，对书中主要案例进行了语音视频讲解，读者可以通过书盘结合的形式进行学习。
并随盘赠送了作者收录的200个VRay材质，包括玻璃、金属、瓷器、木料、皮革、塑料、流体、植物水果、装饰画等，供读者在工作中快速调用。
本书适合效果图制作与表现的初、中级读者，以及希望感受VRay商业效果图快速表现技法的读者阅读。

书籍目录

前言DVD光盘使用指南第1章 室内渲染与VRay基础 1.1 室内效果图制作流程 1.2 VRay渲染器简介 1.3 VRay主要参数纵览 1.4 VRay渲染面板详解 1.5 VRay材质与贴图参数详解 1.6 VRay灯光与摄影机参数详解第2章 简欧餐厅 2.1 确定画面构图 2.2 调节场景材质 2.3 设置测试渲染参数 2.4 布置餐厅场景灯光 2.5 最终渲染输出 2.6 Photoshop后期处理第3章 清晨卫生间 3.1 确定画面构图 3.2 布置卫生间灯光 3.3 调节卫生间场景材质 3.4 最终渲染输出 3.5 Photoshop后期处理第4章 夜晚天井 4.1 调节天井场景材质 4.2 布置天井场景灯光 4.3 最终渲染输出 4.4 Photoshop后期处理第5章 咖啡厅 5.1 布置咖啡厅场景灯光 5.2 调节咖啡厅材质 5.3 最终渲染输出 5.4 Photoshop后期处理第6章 中式客厅 6.1 调节中式客厅场景材质 6.2 布置中式客厅场景灯光 6.3 最终渲染输出 6.4 Photoshop后期处理第7章 茶餐厅 7.1 确定场景构图 7.2 调节茶餐厅场景材质 7.3 布置茶餐厅场景灯光 7.4 最终渲染输出 7.5 Photoshop后期处理第8章 多功能会议室 8.1 确定画面构图 8.2 调节会议室场景材质 8.3 布置会议室场景灯光 8.4 最终渲染输出 8.5 Photoshop后期处理第9章 KTV包厢 9.1 确定画面构图 9.2 调节KTV包厢材质 9.3 布置KTV场景灯光 9.4 KTV场景最终渲染输出 9.5 Photoshop后期处理第10章 服装专卖店 10.1 布置专卖店场景灯光 10.2 调节服装店场景材质 10.3 最终渲染输出 10.4 Photoshop后期处理

章节摘录

第1章 室内渲染与VRay基础　　1.1 室内效果图制作流程　　尽管室内效果图制作方法因人而异，但大都遵循一些基本的原则和流程。
一个科学、合理的制作流程，可以快捷、有效地提高工作效率。
本书将介绍多种室内效果图制作流程，读者在工作过程中可以根据实际情况灵活采用。
　　1.1.1 建立场景模型　　模型是场景的基础。
任何逼真的场景都是建立在真实的模型基础之上。
　　一个完整的室内空间由室内框架和家具组成。
在制作室内效果图时，一般先对整体框架进行建模，然后再对室内的家具等陈设物进行建模。
目前市面上有大量制作精细的家具模型库，可以直接调入场景中使用，从而节省了建模时间，提高了工作效率。
　　在建模的过程中，一定要与客户进行交流，首先应当对表现的视角有一个大致的把握，因为不在表现内容中的空间细节是不需要为其建模的，能省则省。
同时对于在表现空间内而又不能把握好的空间细节一定要客户确认，以免出现偏差需要重新建模。
　　其次，每制作完模型的一个部件，都应为其指定材质并为材质命名，因为随着模型的逐步细化，很可能漏掉某个细微部件材质的制作，而如果在模型全部制作完成后再进行材质的赋予，将会是一件非常困难的事情，而且会大大降低工作效率。

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