第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

13位ISBN编号：9787112122172

10位ISBN编号：7112122171

出版时间：2010-8

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：韩焘，李一飞 编著

页数：212

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

《摄影视界》系列由8本图书组成，内容概括了室内设计、建筑设计、工业设计、角色制作、影视级场景制作等多工作领域。
系列书中所有案例均由3ds Max+VRay软件渲染出图，无需再经过：Photoshop软件进行后期处理，即可作为成图使用。
该技术除可用于效果图静帧制作，还被广泛应用在建筑动画制作、影视制作、产品广告制作、游戏角色制作等动画领域中。
《摄影视界（二）——3ds Max／VRay经典家具篇》为本系列丛书中第二本，主要讲解了不同时间段室内效果图的制作流程，包括家具模型的创建、材质的调节、渲染参数的设置和灯光技法的运用4个部分，本书案例效果以国外设计风格为主，而《摄影视界（一）——3ds Max／VRay时尚空间篇》中的案例，则是以国内设计风格为主。
为了满足广大室外渲染工作人员的需求，我们不久将隆重推出本系列中的第三本：《摄影视界（三）——3dsMax／VRay绿色环境篇》，内容以住宅建筑为主。
本书共分为9章，在第一章基础讲解中分别阐述了可编辑多边形基础、VRay灯光基础、VRay物理相机基础、【Motion blur】运动模糊特效、VRay代理物体、【VRayDisplacementMod】 vRay置换修改器和特殊技法等7个部分，使大家在学习中有一个深入浅出的过程。
第二章夏季上午晴天效果，针对家具的模型、材质、渲染和灯光四个方面进行了逐步的详细讲解。
第三章冬季上午晴天效果，详细讲解了按照照片来精确创建家具模型的具体方法。
第四章至第九章，我们分别选取了夏季夜晚效果、冬季上午阴天效果、夏季中午晴天效果、夏季清晨晴天效果、冬季清晨晴天效果和冬季清晨阴天效果这6个不同的实用案例，分别从不同的使用空间、不同光照的时间段、不同季节以及不同的场景色彩，深入讲解各自不同的表现技巧和科学布置灯光的方法。
本书结合目前业界最常用的3ds Max 2009和VRay1.5版本软件，完全脱离Photoshop软件的使用，对照片级效果图制作流程进行循序渐进的详细讲解。
为了方便读者更好地学习和使用，随书附赠的DVD光盘中提供了本书所有案例的全部场景文件，包括材质贴图以及灯光真实的参数设置，该光盘中的Max文件必须用3ds Max 2009和VRay1.5或以上的版本才可以打开。
另外，我们将第五章冬季上午阴天效果案例中的埃姆斯休闲椅模型创建的全程录制为视频文件，视频教程约100分钟。
我们对本书中每个案例的制作过程都进行了逐步骤、逐操作的分解剖析，读者跟着学下来，就能够完全掌握照片级效果图的制作精髓。
最后，预祝阅读本书的朋友们，都能够拥有制作照片级静帧和动画的能力，早日迈进围际高端技术水平的行列。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

内容概要

本书为“ 摄影视界 ”系列丛书的第二本，全书共分9章，结合目前业界最常用的3dsMax 2009和VRay1.5版本软件，运用创新的操作方法，完全不需Photoshop软件的后期处理，即可达到更好的照片级出图效果。
本书通过各自不同的8个案例，详细讲述了模型、材质、灯光和渲染4个部分的制作流程。
随书附赠的DVD光盘中提供了本书所有案例的全部场景文件，包括材质贴图以及灯光真实的参数设置。
另外，在DVD光盘中还有第五章的埃姆斯休闲椅模型创建全过程的视频文件，长度约100分钟。
我们对每个案例的制作过程都进行了逐步聚、逐操作的分解剖析，读者跟着学下来，就能够完全掌握照片级效果图的制作精髓。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

韩焘，中级建筑师2000年-2004年，在辽宁省从事建筑方案设计工作；2004年至今，在国内外几家知名公司担任部门主管和项目经理；2003年北京市举办的“新北京，新民居”全国别墅设计大赛中荣获优秀奖。
编著图书：《最新建筑效果图制作实战》《建筑可视化效果图表现技法——3ds Max 2008建筑表现经典案例解析》《3ds Max／VRay照片级室内效果图表现技法》《3ds Max／VRay时尚空间篇》李一飞，中级建筑师2000年-2004年，在辽宁省从事建筑方案设计工作；2004年-2005年，工作于北京泛道国际设计咨询有限公司；2006年在北京原景公司从事建筑渲染及后期工作；2003年北京举办的“新北京，新民居”全国别墅设计大赛中荣获优秀奖；荣获省优秀设计奖一次；荣获市优秀设计奖两次。
编著图书：《最新建筑效果图制作实战》《建筑可视化效果图表现技法——3ds Max 2008建筑表现经典案例解析》《3ds Max／VRay照片级室内效果图表现技法》《3ds Max／VRay时尚空间篇》

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

书籍目录

第1章 基础讲解第2章 夏季上午晴天效果第3章 冬季上午晴天效果第4章 夏季夜晚效果第5章 冬季上午阴天效果第6章 夏季中午晴天效果第7章 夏季清晨晴天效果第8章 冬季清晨晴天效果第9章 冬季清晨阴天效果

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：在3ds Max中创建模型，布置相机，调节材质，设置灯光，调试渲染参数直到最后渲染出图，这是完整的效果图制作流程。
但是在这个创建过程中将会使用到几个操作面板，如果我们对其不能够熟练地应用，就会影响到创建的质量和速度。
创建模型时需要用到可编辑多边形和VRay代理物体的命令面板操作；布置相机时需要对VRay物理相机的操作面板有清晰的概念；调节材质过程中会使用到VRay HDRI贴图材质的设置方法，或是通过创建置换的方法来增加物体表面纹理效果；设置灯光时更需要了解’VRay灯光的使用方法；渲染表现时更会用到VRay物理相机的景深特效和VRay面板中的运动模糊特效来丰富画面效果。
本章会针对这几个方面逐一展开，进行详细讲解。
1.1 可编辑多边形的面板详解可编辑多边形就是操作面板中的【Editable Poly】命令，是目前3ds Max中功能最全面、应用最广泛的建模工具，无论是简单的零件模型或是复杂的角色模型，都可以使用可编辑多边形来完成。
使用可编辑多边形来创建模型就像是在完成一件雕塑作品，可以随意地去创建、去雕琢、去完善，可以说创建模型是一个不断完善、不断创建的过程，从最初的粗糙模型，逐步雕琢，直到创建出最精美、最细致的模型，其本身就是一个享受的过程。
下面我们将对【Editable Poly】命令面板中出现的所有卷展栏进行详细讲解。
1.1.1 将物体转换为可编辑多边形首先，我们在视图中创建一个【Box】，调整这个【Box】在三个轴线方向的段数为5，单击鼠标右键，在弹出的对话框中点击【Convert to Editable Poly】命令，将【Box】修改为可编辑多边形，如图1-1所示，进入界面右侧的修改面板来观察【Box】的属性，会发现仅有【Editable Poly】选项，这就是说将物体转换为可编辑多边形，会消除物体的原有属性。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

编辑推荐

《摄影视界(2):3ds Max/VRay 经典家具篇(附DVD-ROM光盘1张)》：摄影视界——书中所有案例均由3ds Max+VRay软件渲染出图，即可作为成图使用，无需再经过Photoshop软件进行后期处理，就像相机一样将真实场景直接拍摄下来。
全面解析国际高端制作技术；八个案例的照片级渲染技法，呈现白天、夜景等空间效果；提供全部场景文件，材质贴图，灯光参数设置；共计100分钟的视频教程。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay 经典家具篇>>

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