第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 效果图制>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象 效果图制作与QTVR技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115204059

10位ISBN编号：7115204055

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：张彬，张峰　编著

页数：322

字数：583000

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

效果图行业在国内发展迅猛，技术水平提高很快，所以在这个行业的从业人员都需要通过不断学习提高自己的水平，如果停滞不前就很可能被淘汰。
本书由国内效果图表现师张彬与张峰联袂打造，通过8个非常具有代表性的案例，深入探讨了一些鲜为人知的vRay渲染技术。
根据作者多年总结的经验，深入阐述了在效果图制作中所涉及到的技术和技巧，其中包括多边形建模技术、室内外效果图的布光技巧、物体真实质感的表现、VRay代理的应用，另外还深入讲解了目前在室内设计领域被广泛运用的QTVR技术。
为了提高读者的效果图制作水平，让您掌握比别人更多的技术资本，除了精彩的案例之外，本书还针对每个章节的教学内容提供了相应的高精度商业场景（带灯光、材质及渲染参数）供读者练习，让本书绝对物超所值。
本书教学模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯，同时考虑到不同层次读者的实际情况，本书还提供了全程视频教学（VRay基础教学视频和部分案例教学视频），需要加强基础的读者可以先看本书的VRay基础教学视频，然后进入案例教学部分。
本书所有案例均用3ds Max 9和vRay 1．5 SP1制作，建议读者采用相应版本的软件来学习。
另外本书附带DVD光盘，其中有相关的场景模型及多媒体教学视频。
全书共分9章，主要内容介绍如下。
第1章从物理真实的角度对光线进行分析，并介绍不同的材质对光线的影响，这是做好效果图的基础。
第2章从摄影的角度去介绍经典的三点照明原理，并通过一个简单的场景来讲解三点照明在室内布光中的运用。
第3章介绍了一个现代风格的开放式卫生间在阴天环境下的表现技法，重点介绍如何去把握阴天应有的气氛，另外还讲解了重要的模型制作技术。
第4章表现的是一个简约欧式卧室空间，重点介绍有窗帘的卧室场景的布光技巧，力求体现卧室的安静、优雅与浪漫温馨的风格。
第5章介绍采用太阳光来表现一个比较现代的国外风格别墅外观场景的技法。
第6章介绍表现别墅客厅黄昏效果的布光技法。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 效果图制>>

内容概要

本书主要介绍3ds Max/VRay效果图制作与表现的方法和技巧。
本书根据作者多年的实际工作经验，从“真实”与“商业”的角度出发，通过实例深入分析了室内外效果图制作与QTVR关键技术。

本书分为9章，共有8个案例，首先深入分析了灯光与材质的关系，然后分别介绍了室内效果图的阴天气氛表现、阳光气氛表现、黄昏效果表现；接着介绍了QTVR的制作技法和室外效果图的表现技法。

本书附带DVD光盘，内容包括本书案例模型和贴图、15个练习场景和电子版的VRay渲染基础视频教程、QTVR视频教程和室外效果图渲染的视频教程，绝对物超所值。

本书适合有一定软件操作基础的3ds Max/VRay的初、中级读者学习和使用。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

张彬网名：狼聚地国内知名效果图表现师与建筑设计师，曾在SRayStudio、元和建筑设计工程有限公司任职，参与了众多国内外大型项目的建筑与室内设计，积累了丰富的设计与表现经验。
2008年成立广州索亚（SOYA）装饰设计有限公司，主要从事室内外设计与表现方面的工作。
作者：张峰网名：峰顶狼注册室内设计师。
从事室内装饰设计与效果图表现多年，拥有较高的艺术修养和职业素质。
目前在广州索亚（SOYA）装饰设计有限公司任职，主要从事室内装饰设计、效果图表现等方面的工作。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 效果图制>>

书籍目录

第1章　解析光与材质的关系　　1.1　色彩与视觉原理　　1.2　真实的灯光　　1.3　光吸收的线性规律　　1.4　光的反射规律　第2章　三点照明在室内布光中的运用　　2.1　室内摄影与三点照明　　2.2　表现真实的沙发——三点照明的运用　　2.3　创建场景　　2.4　布置灯光　　2.5　设定材质　　2.6　最终渲染参数设置　　2.7　Photoshop后期处理　　2.8　课后练习　第3章　现代卫生间——阴天气氛表现　　3.1　创建模型　　3.2　创建摄像机　　3.3　检测模型　　3.4　主体材质的设定　　3.5　其他部分材质的设定　　3.6　灯光设定　　3.7　渲染参数的设定　　3.8　Photoshop后期处理　　3.9　课后练习　第4章　简欧卧室——柔和阳光气氛表现　　4.1　利用多边形建模技术创建异型模型　　4.2　创建摄像机　　4.3　检测模型　　4.4　主体材质的设定　　4.5　其他材质的设定　　4.6　灯光设定　　4.7　最终渲染参数的设定　　4.8　Photoshop后期处理　　4.9　课后练习　第5章　别墅室内客厅——黄昏效果表现　　5.1　创建摄像机　　5.2　客厅材质的设定　　5.3　餐厅材质的设定　　5.4　灯光的设定　　5.5　最终渲染参数的设定　　5.6　Photoshop后期处理　　5.7　课后练习　第6章　室内空间360°全景表现——QTVR　　6.1　QTVR介绍　　6.2　创建模型　　6.3　创建摄像机　　6.4　主体材质的设定　　6.5　其他材质的设定　　6.6　灯光的设定　　6.7　渲染参数的设定　　6.8　后期处理　　6.9　使用Pano2QTVR软件合成QTVR　　6.10　课后练习　第7章　现代风格——别墅外观表现　　7.1　检测模型　　7.2　主体材质的设定　　7.3　树的代理　　7.4　灯光的设定　　7.5　最终渲染参数的设定　　7.6　Photoshop后期处理　　7.7　课后练习　第8章　现代别墅——建筑夜景表现　　8.1　测试场景　　8.2　主体材质的设定　　8.3　灯光的设定　　8.4　渲染参数的设定　　8.5　Photoshop后期处理　　8.6　课后练习　第9章　西班牙别墅——建筑日景表现　　9.1　创建模型　　9.2　创建摄像机　　9.3　检测模型　　9.4　材质的设定　　9.5　布置灯光　　9.6　确定渲染输出参数　　9.7　Photoshop后期处理　　9.8　课后练习

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 解析光与材质的关系本章从物理真实的角度对光线进行分析，并介绍了不同材质对光线的影响，从而让大家了解真实的光以及光与材质的关系。
1.1 色彩与视觉原理 1.1.1 光与色光与色并存，有光才有色，色彩感觉离不开光。
要做出真实的效果图，首先要从真实角度出发来学习现实生活中的灯光与色彩，并掌握正确观察色彩的方法。
（1）光与可见光谱。
光在物理学上是一种电磁波，波长在0.39～0.77 um之间的电磁波才能引起人们的色彩视觉感受，此范围被称为可见光谱。
波长大于0.77 um的电磁波称红外线，波长小于0.39 um的称紫外线。
（2）光的传播。
光是以波动的形式进行直线传播的，具有波长和振幅两个因素。
不同的波长产生色相差别，不同的振幅强弱产生同一色相的明暗差别。
光在传播时有直射、反射、透射、漫射和折射等多种形式。
光直射时直接传入人眼，视觉感受到的是光源色；当光源照射物体时，光从物体表面反射出来，人眼感受到的是物体表面色彩；当光照射时，如遇玻璃之类的透明物体，人眼看到的是透过物体的穿透色。
光在传播过程中受到物体的干涉时，则产生漫射，对物体的表面色也有一定影响。
如果光通过物体时方向产生变化，则称为折射，反映到人眼的色光与物体色相同。
1.1.2 物体色自然界中的物体五花八门、变化万千，它们本身虽然大多不会发光，但都具有选择性地吸收、反射、透射色光的特性。
当然，任何物体对色光不可能全部吸收或反射，因此实际上不存在绝对的黑色或白色。
常见的黑、白、灰物体色中，白色的反射率是64%～92.3%，灰色的反射率是10%～64%，黑色的吸收率是90%以上。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 效果图制>>

编辑推荐

《3ds Max/Vray印象效果图制作与QTVR技术精粹》首次引入OTVR技术，呈现室内渲染新概念，全模室外渲染，领引超写实建筑表现潮流，首创课后练习设计，打造超值学习套餐，全程视频教学引导您快速掌握效果图制作。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 效果图制>>

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