第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay照片级效果图制作与表现技法>>

13位ISBN编号：9787115278722

10位ISBN编号：7115278725

出版时间：2012-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：郑海超

页数：384

字数：692000

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

<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

内容概要

本书主要讲述VRay渲染器在室内空间设计与效果图表现中的渲染方法和使用技巧。
全书通过对不同风格、种类的室内空间表现案例的制作过程的讲解，对VRay渲染器的参数、命令和使用技巧进行了详细介绍，将其完美地融入到实例当中，非常便于读者学习与提高。

书中案例包括了不同类型的室内空间表现，有家装空间，如客厅、书房、卧室、小餐厅、卫生间等；有工装空间，如饭店餐厅、商业办公场所、休闲茶吧等。
书中案例也包括了不同气氛的空间表现，如日光表现、灯光表现、黄昏效果表现、温馨烛光表现、阳光走廊表现、闪光灯效果表现、夜晚昏暗灯光表现等。
通过学习不同空间、不同气氛的表现方法，以及不同材质的设置技巧，不同的布光思路和创建流程，读者可以全面提高室内空间表现功底与水平，轻松制作出照片级别的三维作品。

本书适合有一定软件操作基础，希望进一步提高和学习的读者阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

书籍目录

第1章　VRay渲染器简介
1.1　概述
1.2　如何正确指定VRay渲染器
1.3　渲染参数面板卷展栏整体介绍
1.3.1　VRay全局设置面板
1.3.2　图像采样抗锯齿
1.3.3　全局光照设置面板
1.3.4　Irradiance map光照贴图引擎
1.3.5　rQMC Sampler随机准蒙特卡罗
1.4　VRaylight的参数
1.5　VRay材质详解
1.5.1　渲染器匹配
1.5.2　全局设置
1.5.3　全局替换材质设置
1.5.4　图像尺寸设置
1.5.5　图像抗锯齿采样设置
1.5.6　创建HDR光照贴图
1.5.7　VRaymtl的参数
1.5.8　VRayEdgesTex
1.6　VRay毛发
1.6.1　Parameters
1.6.2　Maps
1.6.3　Viewport display
1.7　VRay1.5的置换修改器
1.7.1　Type
1.7.2　Common Params
1.7.3　2D mapping
1.7.4　3D mapping/subdivision
1.8　VRay1.5相机系统
1.8.1　f-nunber(光圈大小)
1.8.2　vignetting(退晕)
1.8.3　Custom balance(自定义白平衡)
本章小结

第2章　客厅空间表现
2.1　客厅空间简介
2.2　模型的创建
2.2.1　制作墙体模型
2.2.2　制作门窗以及门套模型
2.2.3　家具模型的制作
2.3　创建摄像机并检查模型
2.3.1　为场景创建需要的摄像机角度
2.3.2　检查模型
2.4　材质设定
2.4.1　主要材质设定

第一图书网, tushu007.com

2.4.2 家具材质设定
2.5 灯光测试以及参数面板设定
2.5.1 低参数全局设置
2.5.2 创建阳光
2.5.3 创建天空光
2.5.4 创建补光
2.5.5 创建吸顶灯灯光
2.6 最终渲染参数设置
2.7 Photoshop后期处理
本章小结

第3章 餐厅空间表现
3.1 工装餐厅空间简介
3.2 使用Sim Cloth制作真实的布料
3.3 创建摄像机并检查模型

第4章 黄昏书房
4.1 关于书房空间的介绍
4.2 放置摄像机
4.3 模型的检查
4.4 材质的设定
4.4.1 大体材质的设定
4.4.2 部分家具材质的设定
4.5 灯光的设定
4.5.1 主光的设定
4.5.2 辅光的设定
4.6 渲染参数的设定
4.6.1 灯光的细分参数
4.6.2 设置渲染参数
4.7 Photoshop后期处理
本章小结

第5章 卧室晚上效果表现
5.1 卧室空间简介
5.2 渲染前的准备
5.2.1 创建摄像机
5.2.2 检查模型
5.3 场景主要材质设定
5.4 场景中主要家具材质设定
5.5 灯光测试及参数面板设置
5.5.1 低参数全局设置
5.5.2 创建台灯灯光
5.5.3 创建窗户的天空光
5.5.4 创建落地灯
5.5.5 窗帘灯带
5.5.6 创建床头灯带效果
5.5.7 创建吸顶灯灯光

第一图书网, tushu007.com

5.5.8 创建电视灯
5.5.9 创建补光
5.5.10 创整体调整场景气亮度
5.6 最终渲染参数设置
5.7 后期处理
5.7.1 曲线调整
5.7.2 色彩平衡调整
5.7.3 锐化图像
本章小结

第6章 烛光晚餐表现
6.1 烛光晚餐空间表现理念
6.2 分析模型
6.2.1 模型的导入
6.2.2 摄像机的设置
6.3 材质的设定
6.4 灯光的设定
6.4.1 布光思路
6.4.2 设置具体灯光参数
6.5 设置渲染参数
6.6 Photoshop后期处理

第7章 阳光客厅效果表现
7.1 阳光客厅空间表现理念
7.2 分析模型
7.2.1 模型的导入
7.2.2 摄像机的设置
7.3 材质的设定
7.4 灯光的设定
7.4.1 布光思路
7.4.2 设置具体灯光参数
7.5 设置渲染参数
7.5.1 设置简单的测试参数
7.5.2 全局光设置及调整测试参数
7.5.3 最终渲染参数设置
7.6 Photoshop后期处理
本章小结

第8章 卫生间效果表现
8.1 卫生间效果表现简介
8.2 分析模型
8.2.1 模型的导入
8.2.2 摄像机的设置
8.3 材质的设定
8.4 灯光的设定
8.4.1 布光思路
8.4.2 设置具体灯光参数

第一图书网, tushu007.com

8.5 设置渲染参数
8.5.1 设置简单的测试参数
8.5.2 最终渲染参数设置
8.6 Photoshop后期处理
本章小结

第9章 商业办公场所效果表现
9.1 商业办公场所简介
9.2.2 摄像机的设置
9.3 材质的设定
9.4 灯光的设定
9.4.1 布光思路
9.4.2 设置具体灯光参数
9.5 设置渲染参数
9.5.1 设置简单的测试参数
9.5.2 最终渲染参数设置
9.6 Photoshop后期处理
本章小结

第10章 休闲空间的表现
10.1 关于休闲空间的介绍
10.2 渲染前的准备
10.2.1 摄像机的放置
10.2.2 模型的检查
10.3 场景中主要物体材质的设定
10.4 灯光的设置
10.4.1 主光的设置
10.4.2 辅助灯光的设置
10.5 渲染参数的设置
10.5.1 灯光的细分
10.5.2 设置渲染参数
10.6 Photoshop后期处理
本章小结

第11章 夜晚书房闪光灯效果表现
11.1 夜晚书房简介
11.2 分析模型
11.2.1 模型的导入
11.2.2 相机的设置
11.3 材质的设定
11.4 灯光的设定
11.4.1 布光思路
11.4.2 设置具体灯光参数
11.5 设置渲染参数
11.5.1 设置简单的测试参数
11.5.2 最终渲染参数设置
11.6 Photoshop后期处理

第一图书网, tushu007.com

本章小结

第12章　休闲茶吧夜景效果表现
12.1　夜景休闲茶吧简介
12.2　分析模型
12.2.1　模型的导入
12.2.2　相机的设置
12.3　材质的设定
12.4　灯光的设定
12.4.1　布光思路
12.4.2　设置具体灯光参数
12.5　设置渲染参数
12.5.1　设置简单的测试参数
12.5.2　最终渲染参数设置
12.6　Photoshop后期处理
本章小结

第13章　VR天堂书店
13.1　书店空间分析
13.2　分析模型
13.2.1　建立空间模型
13.2.2　材质的设定
13.3　相机部分
13.4　检查模型
13.5　书灯光的设定
13.6　关设置渲染参数
13.7　Photoshop后期处理
本章小结

第14章　商务会馆效果表现
14.1　商务会馆空间表现理念
14.2　分析模型
14.3　材质的设定
14.4　灯光的设定
14.5　灯设置渲染参数
14.6　Photoshop后期处理
本章小结

第15章　地中海客厅表现
15.1　书店地中海客厅效果表现简介
15.2　书店分析模型
15.2.1　模型的导入
15.2.2　相机的设置
15.3　材质的设定
15.4　灯光的设定
15.4.1　布光思路
15.4.2　设置具体灯光参数

第一图书网, tushu007.com

15.5 设置渲染参数
15.5.1 设置简单的测试参数
15.5.2 最终渲染参数设置
15.6 Photoshop后期处理
本章小结

第16章 VR日光汽车卖场
16.1 汽车卖场分析
16.2 分析模型
16.2.1 模型局部污染效果
16.2.2 相机部分
16.3 材质的设定
16.4 灯光的设定
16.5 空间布光
16.6 Photoshop后期处理
本章小结

第17章 私人会所效果表现
17.1 私人会所空间表现理念
17.2 分析模型
17.2.1 模型局部渲染效果
17.2.2 相机的设置
17.3 模型创建
17.4 材质的设定
17.5 灯光的设定
17.6 设置渲染参数
17.7 Photoshop后期处理
本章小结

第18章 VR水泥走廊
18.1 走廊空间简介
18.2 分析模型
18.3 材质的设定
18.4 灯光的设定
18.5 设置渲染参数
18.6 Photoshop后期处理
本章小结

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

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