第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象 商业大空间效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787115292964

10位ISBN编号：7115292965

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：乔艳良

页数：352

字数：571000

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

《3ds Max/VRay印象：商业大空间效果图表现技法(第2版)》是一本专门讲解3ds Max/VRay室内大空间效果图表现的教程，也是国内独一无二的针对商业大空间渲染的指导教程，在众多的VRay图书中独树一帜，颇有特色。

全书共有12个章节，分别是基础部分(第1~3章)、案例教学部分(第4~11章)、Photoshop后期处理技法和附录，其中案例教学部分是主体，共有8个精彩的大空间渲染案例。
除此之外，本书还附赠10个完整的高精度商业场景(带灯光、材质及渲染参数)。

《3ds Max/VRay印象：商业大空间效果图表现技法(第2版)》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的读者的实际情况，非常注意细节的处理，尽可能给读者带来学习上的方便。

《3ds Max/VRay印象：商业大空间效果图表现技法(第2版)》适合有一定3ds Max基础的读者使用，也适合从事效果图制作相关工作的专业人士使用。
本书所有案例均由中文版3ds Max 2012和VRay 2.0制作，建议读者采用相应版本的软件来学习。
另外，本书配备1张DVD光盘，其中有相关的场景模型及赠送文件。

作者简介

成都时代印象文化传播有限公司专注于图书策划和出版领域多年，拥有丰富的图书策划和出版经验，并出版过《中文版3ds Max 2012完全自学教程》《中文版3ds Max 2010/VRay效果图制作入门与实战》《传奇3ds Max&VRay超写实效果图表现技法》《中文版Photoshop CS5白金手册》《SketchUp印象城市规划项目实践》《中文版Maya 2012完全自学教程》《3ds Max&VRay印象全套家装效果图表现技法》等众多具有一定影响力的技术类畅销图书。

书籍目录

第1章　与效果图相关的学科
1.1　光
1.1.1　光与色
1.1.2　光与影
1.1.3　光与景
1.2　摄影
1.2.1　摄影基础知识
1.2.2　构图要素
1.2.3　摄影技巧
1.3　室内色彩学
1.3.1　室内色彩的基本要求
1.3.2　色彩与心理
1.4　风格
1.4.1　中式风格
1.4.2　欧式古典风格
1.4.3　田园风格
1.4.4　乡村风格
1.4.5　现代风格
1.5　室内人体工程学
1.5.1　概论
1.5.2　作用
1.5.3　环境心理学与室内设计
第2章　VRay的一些重要参数与功能
2.1　VRay渲染器简介
2.2　灯光与质感的关系
2.3　VRay光源
2.3.1　VRay光源参数
2.3.2　VRay太阳光和VRay天光
2.4　VRay材质与贴图
2.4.1　VRayMtl(VRay材质)
2.4.2　VRay包裹材质
2.4.3　VRay发光材质
2.4.4　VRayBlendMtll(VRay混合材质)
2.4.5　VRay双面材质
2.4.6　VRay覆盖材质
2.4.7　VRay 快速子面散射(3S)
2.4.8　VRay的程序贴图
2.5　VRay物体
2.5.1　VRay置换修改器
2.5.2　VRay毛发
2.5.3　VRay代理物体
2.5.4　VRay物理相机
第3章　VRay渲染参数及操作步骤
3.1　前期准备阶段
3.1.1　显示器的校色

3.1.2　建模及要求
3.1.3　材质与相机
3.1.4　布光
3.2　VRay基本参数设置阶段
3.2.1　制作效果图时的参数设置步骤
3.2.2　VRay全局开关
3.2.3　VRay帧缓存
3.2.4　图像采样器(抗锯齿)
3.2.5　VRay环境
3.2.6　VRay颜色映射
3.2.7　VRay摄像机
3.2.8　VRay授权
3.2.9　关于VRay
3.3　VRay间接照明参数设定
3.3.1　VRay间接光照设置
3.3.2　发光贴图设置
3.3.3　灯光缓存设置
3.3.4　穷尽计算设置
3.3.5　光子贴图设置
3.3.6　焦散设置
3.4　VRay设置
3.4.1　VRay系统
3.4.2　VRay DMC采样器
3.4.3　VRay默认置换设置
第4章　欧式大厅
4.1　重点与难点分析
4.2　建模
4.2.1　系统参数设置
4.2.2　楼梯和扶手
4.2.3　角线
4.2.4　门
4.3　材质
4.3.1　大理石材质的分析与制作
4.3.2　水晶灯珠材质的分析与制作
4.3.3　发光灯头材质的分析与制作
4.3.4　玻璃材质的分析与制作
4.3.5　铜材质的分析与制作
4.3.6　清油木材材质的分析与制作
4.3.7　布料材质的分析与制作
4.4　灯光与渲染
4.4.1　分析场景自然光的布光方式
4.4.2　设置阳光的测试渲染参数
4.4.3　布置阳光
4.4.4　天光的渲染测试
4.4.5　设置最终渲染参数
4.5　技术专题--深入学习GI原理
第5章　羽毛球馆

5.1　重点与难点分析
5.2　建模
5.2.1　系统参数设置
5.2.2　地面
5.2.3　天花钢结构
5.2.4　墙面软包
5.3　材质
5.3.1　木地板材质的分析与制作
5.3.2　穿孔铝板材质的分析与制作
5.3.3　铝板材质的分析与制作
5.3.4　布面软包材质的分析与制作
5.3.5　玻璃材质的分析与制作
5.3.6　白混油材质的分析与制作
5.3.7　黑混油材质的分析与制作
5.3.8　布料材质的分析与制作
5.4　灯光与渲染
5.4.1　分析场景的布光方式
5.4.2　设置阳光的测试渲染参数
5.4.3　布置阳光
5.4.4　设置天光测试渲染参数
5.4.5　设置光子贴图参数
5.4.6　设置最终渲染参数
5.5　技术专题--光能传递与光影追踪
第6章　接待大厅
6.1　重点与难点分析
6.2　建模
6.2.1　系统参数设置
6.2.2　楼梯
6.2.3　玻璃墙面
6.3　材质
6.3.1　护拦玻璃材质分析与制作
6.3.2　夹丝玻璃材质的分析与制作
6.3.3　铝条材质的分析与制作
6.3.4　不锈钢材质的分析与制作
6.3.5　蚀刻不锈钢材质的分析与制作
6.3.6　楼梯踏步大理石材质的分析与制作
6.3.7　米黄大理石材质的分析与制作
6.3.8　雕刻大理石材质的分析与制作
6.4　灯光与渲染
6.4.1　分析场景的布光方式
6.4.2　设置阳光测试渲染参数
6.4.3　布置阳光
6.4.4　设置天光渲染测试参数
6.4.5　设置最终渲染参数
6.5　技术专题--深入学习材质的细分参数
第7章　售楼大厅
7.1　重点与难点分析

7.2　建模
7.2.1　设置系统参数
7.2.2　楼梯
7.3　材质
7.3.1　发光云石材质分析与制作
7.3.2　洞石材质分析与制作
7.3.3　木纹石材质分析与制作
7.3.4　木纹石地板材质分析与制作
7.3.5　米黄大理石材质分析与制作
7.3.6　黑金沙材质分析与制作
7.3.7　水材质的分析与制作
7.3.8　水晶灯材质的分析与制作
7.3.9　肌理涂料材质的分析与制作
7.4　灯光与渲染
7.4.1　分析场景的布光方式
7.4.2　设置阳光测试渲染参数
7.4.3　设置天光测试渲染参数
7.4.4　设置最终渲染参数
7.5　技术专题--影响效果图层次感的三大因素
第8章　篮球馆
8.1　重点与难点分析
8.2　建模
8.2.1　设置系统参数
8.2.2　篮球架
8.3　材质
8.3.1　木地板材质的分析与制作
8.3.2　白油漆材质的分析与制作
8.3.3　有机玻璃材质的分析与制作
8.3.4　镜子材质的分析与制作
8.3.5　清油木材质的分析与制作
8.3.6　吸音软包材质的分析与制作
8.3.7　铝板材质的分析与制作
8.4　灯光与渲染
8.4.1　分析场景的布光方式
8.4.2　设置阳光的测试渲染参数
8.4.3　添加阳光测试渲染
8.4.4　设置天光测试渲染参数
8.4.5　设置最终渲染参数
8.5　技术专题--直接使用低级别渲染的原因
第9章　游泳馆
9.1　重点与难点分析
9.2　建模
9.2.1　系统参数设置
9.2.2　跳台
9.2.3　跳台背景墙
9.2.4　座椅
9.3　材质

9.3.1　水材质的分析与制作
9.3.2　LED屏幕材质的分析与制作
9.3.3　漆面材质的分析与制作
9.3.4　台面材质的分析与制作
9.3.5　布材质的分析与制作
9.3.6　地砖材质的分析与制作
9.3.7　水痹材质的分析与制作
9.3.8　椅面材质的分析与制作
9.4　灯光与渲染
9.4.1　分析场景的布光方式
9.4.2　设置天光的测试渲染参数
9.4.3　添加天光渲染测试
9.4.4　设置最终渲染参数
9.5　技术专题--影响效果图光感强弱的三大因素
第10章　走廊
10.1　重点与难点分析
10.2　建模
10.2.1　设置系统参数
10.2.2　木雕
10.2.3　会议桌
10.2.4　代理花模型
10.3　材质
10.3.1　天光灯材质的分析与制作
10.3.2　清油木材质的分析与制作
10.3.3　艺术玻璃窗材质的分析与制作
10.3.4　穿孔板材质的分析与制作
10.3.5　地毯材质的分析与制作
10.3.6　不锈钢材质的分析与制作
10.4　灯光与渲染
10.4.1　分析场景的布光方式
10.4.2　设置主光源的测试渲染参数
10.4.3　开启GI渲染测试
10.4.4　设置最终渲染参数
10.5　技术专题--消除斑点与噪点的方法
第11章　餐厅
11.1　重点与难点分析
11.2　建模
11.2.1　设置系统参数
11.2.1　装饰墙面
11.2.2　椅子
11.3　材质
11.3.1　水泥墙材质的分析与制作
11.3.2　铜材质分析与制作
11.3.3　地面材质的分析与制作
11.3.4　亚克力材质的分析与制作
11.3.5　亚光铝材质的分析与制作
11.3.6　左侧玻璃材质的分析与制作

11.3.7　顶面玻璃材质的分析与制作
11.3.8　窗框材质的分析与制作
11.4　灯光与渲染(日景表现)
11.4.1　分析日景的布光方式
11.4.2　设置主光源的测试渲染参数
11.4.3　布置阳光
11.4.4　开启GI渲染测试
11.5　灯光与渲染(夜景表现)
11.5.1　分析夜景的布光方式
11.5.2　设置天光的测试渲染参数
11.5.3　开启GI渲染测试
11.5.4　设置主光源(筒灯)的测试渲染参数
11.5.5　设置次光源的测试渲染参数
11.5.6　设置辅助光源的测试渲染参数
11.5.7　设置最终渲染参数
11.6　技术专题--深入学习材质反射原理
第12章　Photoshop后期处理
12.1　概述
12.2　图像调整
12.2.1　原则
12.2.2　方法
12.3　图层混合模式
12.3.1　功能
12.3.2　方法
12.4　添加环境与配饰
12.4.1　添加室外环境
12.4.2　添加室内环境
12.4.3　配饰
12.5　技术专题--后期处理之窍门
12.6　保存与打印
12.6.1　保存
12.6.2　打印
附录
常用物体折射率表
材质折射率
液体折射率
晶体折射率
常用家具尺寸附表
室内常用尺寸附表
墙面尺寸
餐厅
商场营业厅
饭店客房
卫生间
交通空间
灯具
办公家具

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 反向排序：是否按渲染块的顺序反向渲染。
渲染块顺序：设置渲染块的渲染顺序，一共有以下5种顺序。
上到下：从上到下对渲染块进行渲染。
左到右：从左到右对渲染块进行渲染。
棋格：按棋格方式对渲染块进行渲染。
三角剖分：按三角测量方式对渲染块进行渲染，这是默认渲染方式。
希伯尔特曲线：按稀伯尔特曲线方式对渲染块进行渲染。
上次渲染：在渲染的进程中一步一步显示图像的渲染效果，对最终渲染结果没有影响，一共有以下5种选项。
不改变：与前一次渲染的图像保持一致。
十字交叉：每隔两个像素将图像设置成黑色。
区域：每隔一条线将图像设置成黑色。
黑色：将图像设置成黑色。
蓝色：将图像设置成蓝色。
（3）帧标签 长印内容。
全宽度：勾选该选项后水印会按图像的宽度进行放置。
对齐：水印在效果图底端的位置，有左、中和右3个选项。
（4）分布式渲染 分布式渲染：控制是否开启分布式渲染，开启后需要设置好网络和IP，同时每个参与分布渲染的计算机要有相同版本的3ds Max和VRay，并且要调入同一场景，其对话框如图3.79所示。
（5）VRay日志 显示信息窗口：控制是否显示日志对话框。
级别：显示的级别，共有4个级别，第一级别只显示错误信息；第二级别是增加警告信息；第三级别是增加情报信息；第四级别是增加调试信息。
日志储存路径。
（6）其他选项 MAX兼容—着色关联（需对相机窗口进行渲染）：开启该选项后3d MaX的一些插件将兼容于VRay渲染器。
检查缺少文件：控制是否检查丢失的文件并将其保存在指定的路径中。
优化大气计算：控制是否对大气效果进行优化。
低线程优先权：控制是否使用低线程渲染。
使用VRay渲染器渲染效果图时会占用全部CPU，并会导致其他软件的使用不流畅，开启该功能后会使VRay低于其他软件对CPU的占用级别，这样就可以流畅的使用其他软件，例如在一台计算机上同时渲染几张效果图时就可以勾选该选项，其功能就相当于在Windows的任务管理器中将3ds Max设置为低级优先级别，如图3—80所示。
对象设置：单击该按钮可以打开VRay物体属性对话框，在该对话框中可以按物体名称设置物体的一些基本属性，包括运动模糊、焦散和GI等。
灯光设置：单击该按钮可以打开VRay灯光属性对话框，在该对话框中可以按灯光名称设置灯光的一些基本属性，包括焦散细分和强度等。
预设：单击按钮可以保存或导出设置好的信息。

编辑推荐

畅销图形图像系列图书“ 印象 ”经典出新业界优秀表现师乔艳良先生倾力编著国内经典介绍VRay大空间表现的专业教程创新的写作模式让您快速掌握VRay渲染技巧全程视频教学引导您轻松上手、快速进阶赠送10个物超所值的高精度场景模型

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