

## <<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

出版单位：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>

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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。

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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 VRayBlendMtl(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

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

- 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

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

- 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 水渍材质的分析与制作
- 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



## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

- 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



## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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：按希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3ds 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，开启该功能后会使用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。

## <<3ds Max/VRay印象 商业大空间效>>

### 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>