

<<3ds max&VRay&Photoshop>>

图书基本信息

书名：<<3ds max&VRay&Photoshop极致表现>>

13位ISBN编号：9787121064395

10位ISBN编号：7121064391

出版时间：2008-9

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光数码科技 编

页数：366

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>

前言

从2001年开始,在成功编著出版了《3dsmax建筑与室内设计经典》之后,我们接着在其后的几年中又陆续编著完成了《红色风暴—建筑室内实例教程》一系列表现教程图书。这些图书作品在行业内产生了一定的反响,陆续收到读者们或热情洋溢或疑问满篇的邮件。这让我们感到十分欣慰。

在这里,我们感谢广大读者及出版界的关注和认可。

希望通过我们不懈的努力,为热爱这个行业的新老读者,创作出更多优秀的图书作品。

“极致表现”系列图书共3本,包括室内家居篇、商业空间篇和室外建筑篇。

本书是第1本,讲解的是3dsmax2008、VRay1.5和PhotoshopCS3这3个软件完美配合创建出照片级室内空间效果的过程。

本书开篇第1章讲解空间表现的基本原理,即建筑空间的表现中到底是通过什么来控制并表现空间关系的,以及灰阶和空间表现的关系、物理摄像机和空间表现的关系、可见光基本原理、线性工作流程的设置和应用方法等。

从第2章到第9章,分别选择了书房、浴室、主卧室、起居室、厨房、餐厅、卫生间和小会客室共8个典型室内空间作为表现讲解的案例,非常有实用价值。

另外更有海量视频讲解,非常便于读者操作和学习。

本书案例的制作中包含的技术要点较全,适合各层次读者学习和提高。

随书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件,以及1010分钟的海量视频演示文件。

在开始使用此书前,可先在本机E盘建立一个“CD1”文件夹。

将配套光盘各章节的配套资料复制到这个文件夹中并解压。

这样在使用光盘相关配套模型资料的时候,就不会因为文件路径问题,造成学习上不必要的麻烦。

为了便于读者获取更多实用、精美的素材资源,读者可以登录聚光网站www.cggood.com在论坛的资源板块获取更多超值资源。

另外随书特别提供价值500元的聚光培训课程优惠券一张。

优秀设计师是需要经历千锤百炼的,而好的效果表现可以更有效地向客户表达你的设计理念。

优秀的表现画面和良好的沟通能力让你能得到更多的锤炼机会,把握成长的脉搏,早日实现心中梦想!

聚光设计工作室团队主要人员列表: 姚勇 鄢竣周翔刘翔童冬一张帆修仁旺江相宇程星等
因能力有限和个人理解偏差等原因,书中难免有些不足之处。

敬请读者在阅读使用过本书后,如有任何疑问或不清楚的问题,可以随时登录我们的网站或通过电子邮件与我们联系。

在此,感谢原中国文化报主编、记者,现中国国际国情研究中心研究员,语言逻辑大学教授,中国编辑学会会员刘彦生先生为本书系列名题字。

感谢电子工业出版社及北京易飞思信息技术有限公司对我们的支持。

感谢相关工作人员为本书所做的审核、排版、装帧等工作。

最后,还要感谢所有关心及支持我们的朋友和家人们。

<<3ds max&VRay&Photosh>>

内容概要

“极致表现”系列图书共3本，包括室内家居篇，商业空间篇和室外建筑篇。
本书是第1本，讲解的是3ds max2008、VRay1.5和photoshop CS3这3个软件完美配合创建出照片级室内空间效果的过程。

全书分9章，共36节。

第一篇为空间表现原理篇，包括第1章，讲解建筑空间表现中控制和表现空间关系的基本原理。

第2篇空间表现实战篇，包括第2章到9章，分别选择了书房、浴室、主卧室、起居室、厨房、餐厅、卫生间和小会客室共8个典型室内空间作为表现案例进行讲解，非常有实用价值。

另外更有海量视频讲解，非常便于读者操作和学习。

本书案例的制作中包含的技术要点较全，适合各层次读者学习和提高。

随书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及1010分钟的海量视频演示文件。

为了便于读者获取更多实用、精美的素材资源，读者可以登录聚光网站在论坛的资源板块获取更多超值资源。

另外随书特别提供价值500元的聚光培训课程优惠券一张。

书籍目录

第1篇 空间表现原理篇第1章 如何创建良好的空间感 31.1 3ds max 2008的简单介绍及操作界面基本设置 41.1.1 3ds max 2008的简单介绍 41.1.2 3ds max 2008操作界面基本设置 51.1.3 在3ds max 2008中导入低版本3ds max模型时出现的问题及解决方法 71.2 应用灰阶控制图面的空间感 81.2.1 优秀的空间表现画面所必备的条件 81.2.2 室内外建筑摄影图面空间关系剖析 91.2.3 深入分析前的准备工作 : Photoshop操作界面基本设置 111.2.4 认识11灰阶对照表并通过直方图分析纯白空间 141.2.5 通过11灰阶对照表和信息窗口分析空间灰阶分布 151.2.6 通过直方图分析小型建筑外观灰阶 171.3 使用VRay物理摄像机创建良好的图面灰阶 201.3.1 在场景中为摄像机设置合适的位置 201.3.2 对场景做基本的渲染设置 231.3.3 测试适合这个空间的渲染引擎搭配 241.3.4 创建VRay物理摄像机 251.3.5 使用光孔比例设置控制场景的暗部 271.3.6 使用光门速度设置控制场景的亮部 271.3.7 通过Photoshop直方图分析图面灰阶 291.3.8 曲线设置面板的基本设置原理 321.3.9 通过曲线设置完善图面效果 341.4 空间表现基本光学原理 361.4.1 为什么要了解空间表现所涉及的基本光学原理 361.4.2 空间表现涉及哪些基本光学原理 381.4.3 光线传播的基本特点 381.4.4 什么是光线的反射和漫反射 391.4.5 什么是反射率及常见材质反射率 401.4.6 什么是光线的折射及常见材质折射率 411.4.7 什么是菲涅耳原理 421.4.8 光线和纹理之间的关系 431.5 线性工作流程的应用方法 451.5.1 什么是线性工作流程 451.5.2 为什么要通过设置Gamma来修正显示 451.5.3 如何校正显示器 451.5.4 3ds max操作界面Gamma校正效果的查看方法 481.5.5 3ds max材质设置面板Gamma校正的设置方法 50第2篇 空间表现实战篇第2章 欧式书房夜景效果 552.1 创建欧式书房的基本空间关系 562.1.1 设置VRay渲染设置面板 562.1.2 设置基本灯光物体 592.1.3 设置物理摄像机创建基本空间关系 622.2 创建欧式书房的纹理材质 652.2.1 校正3ds max的Gamma参数值 652.2.2 真实空间中各种涂料类材质的特点 672.2.3 深入刻画墙面乳胶漆材质的质感 682.2.4 深入刻画亮光油漆材质的质感 702.2.5 深入刻画半亚光地板材质的质感 722.2.6 创建沙发坐垫、靠垫、地毯材质 762.2.7 创建吊灯材质 792.2.8 创建壁炉、火焰、茶具和藤筐材质 812.3 创建欧式书房的最终夜景光效 872.3.1 夜景天空光的创建方法 872.3.2 炉火光源的创建方法 902.3.3 台灯光源的创建方法 922.3.4 设置补光完善场景光照效果 952.3.5 最后的渲染设置 992.4 欧式书房渲染效果的后期处理 1012.4.1 Ambient Occlusion贴图的基本介绍 1012.4.2 渲染欧式书房场景的Ambient Occlusion贴图 1012.4.3 渲染图像的色彩校正 1032.4.4 使用Ambient Occlusion贴图 107第3章 豪华浴室分时段阳光效果 1093.1 设置阳光物体及其运动轨迹 1103.1.1 设置主光源前的模型准备工作 1103.1.2 设置主光源灯光物体 1113.1.3 设置主光源灯光物体的运动轨迹 1123.1.4 修正主光源灯光物体运动的起始和结束坐标位置 1143.1.5 设置轨迹线的辅助标记 1163.1.6 计算主光源物体的直径 1193.1.7 记录早8点和晚5点的关键帧 1193.2 创建豪华浴室的基本空间关系 1203.2.1 设置VRay渲染设置面板 1203.2.2 设置VRay物理摄像机 1233.2.3 光效及空间关系的调整方法1 1243.2.4 光效及空间关系的调整方法2 1253.2.5 光效及空间关系的调整方法3 1263.3 创建豪华浴室的纹理材质 1263.3.1 创建天花涂料材质 1273.3.2 为主要材质设置合适的纹理 1293.3.3 天然石材的基本介绍 1333.3.4 创建墙面大理石材材质 1343.3.5 创建石材洗面台、镜面和不锈钢材质 1373.3.6 地面砖材质的基本介绍 1393.3.7 深入刻画地面瓷砖和浴池马赛克材质的质感 1403.3.8 通过实景分析室内浴池水的特点 1433.3.9 创建温泉浴池水体 1433.3.10 使用镂空贴图创建水面花瓣材质 1453.3.11 测试渲染整体空间效果 1473.4 创建豪华浴室清晨8点的阳光效果 1483.4.1 设置室内装饰镜暗藏光源 1483.4.2 设置与主光源投射方向相同的户外补光 1503.4.3 设置场景背光部分的户外补光 1513.4.4 整体调整户外补光设置 1523.4.5 增加天光设置 1553.4.6 释放隐藏的玻璃窗物体 1563.4.7 提高渲染品质的设置 1583.4.8 多角度渲染并保存完成模型 1583.5 创建豪华浴室下午5点的阳光效果 1603.5.1 设置黄昏效果前的模型 1603.5.2 调整主光源 1623.5.3 调整辅助光光照强度 1633.5.4 调整辅助光色彩倾向 1643.5.5 渲染调整并保存完成模型 1653.6 豪华浴室渲染效果的后期处理 1653.6.1 渲染浴室场景的Ambient Occlusion贴图 1663.6.2 豪华浴室清晨效果的后期处理 167第4章 别墅主卧室清晨阳光效果 1734.1 创建别墅主卧室的基本光效 1744.1.1 创建别墅主卧室内的摄像机 1744.1.2 初步设置渲染设置面板 1764.1.3 通过实景照片分析创建场景天光的思路 1774.1.4 创建别墅主卧室的天光光照强度 1774.1.5 创建别墅主卧室的天光颜色 1794.1.6 创建别墅主卧室的太阳直射光 1804.2 创建别墅主卧

室的纹理材质 1834.2.1 创建玻璃、墙面乳胶漆和木地板材质 1834.2.2 通过实景分析毛毯材质的创建思路 1854.2.3 创建光洁毛毯和毛绒毛毯材质 1854.2.4 创建半透明窗帘材质 1884.2.5 通过实景分析长毛绒毛毯材质的创建思路 1914.2.6 创建长毛绒毛毯材质 1914.2.7 通过实景分析皮革材质的创建思路 1934.2.8 创建沙发皮革材质 1944.2.9 创建镜面、壁炉、炉火、茶几和外景材质 1954.3 整体调整完成最后的渲染效果 1974.3.1 创建炉火辅助灯光设置 1984.3.2 调整渲染引擎设置 1984.3.3 调整物理摄像机设置 1994.3.4 调整灯光细分设置 2004.3.5 调整渲染品质设置 2004.3.6 设置渲染Ambient Occlusion贴图 2004.4 别墅主卧室渲染效果的后期处理 2024.4.1 基本校正颜色 2024.4.2 设置图面柔光 2054.4.3 使用Ambient Occlusion贴图 206第5章 郊外别墅月夜室内效果 2095.1 创建大场景的月光光效 2105.1.1 郊外别墅空间基本设置 2105.1.2 创建物理摄像机 2125.1.3 创建主光源和户外辅助灯光 2125.1.4 调整物理摄像机创建基本空间光效 2145.1.5 创建室内轨道射灯灯光物体 2155.1.6 创建餐厅吊灯及室内筒灯灯光物体 2185.1.7 设置室内局部补光 2205.1.8 室内外灯光设置叠加测试渲染 2225.1.9 创建室内局部点光源 2225.1.10 创建并设置户外天光 2245.1.11 调整曲线预设后期空间基本光效 2255.2 创建郊外别墅室内的纹理材质 2265.2.1 创建墙面材质 2265.2.2 创建装饰画材质 2295.2.3 创建仿古地砖材质 2315.2.4 创建钢架木质楼梯材质 2325.2.5 创建大门和天花筒灯材质 2345.2.6 真实皮革材质的特点 2355.2.7 创建沙发皮革材质 2355.2.8 创建沙发枕套及金属脚材质 2385.2.9 创建台几、灯罩材质 2405.2.10 使用模型置换创建沙发地毯编织效果 2405.2.11 使用材质置换创建藤制品编织效果 2435.3 郊外别墅渲染效果的后期处理 2455.3.1 渲染Ambient Occlusion贴图 2455.3.2 渲染图像的色彩校正及AO贴图的使用 246第6章 厨房空间阳光效果 2536.1 创建厨房空间的基本光效 2546.1.1 创建厨房场景空间的摄像机 2546.1.2 设置基本渲染设置面板 2556.1.3 创建厨房场景空间的主光源 2566.1.4 调整物理摄像机创建场景空间感 2566.1.5 创建并设置场景天空光 2596.2 创建厨房空间的纹理材质 2616.2.1 设置门窗玻璃材质 2616.2.2 设置地面砖、天花铝塑板及橱柜木纹材质 2626.2.3 通过实景分析不锈钢材质的创建思路 2636.2.4 创建镜面不锈钢和磨砂不锈钢材质 2646.2.5 创建橱柜台面人造石材材质 2666.2.6 创建酒杯和酒的材质 2666.2.7 创建墙体马赛克材质 2686.2.8 创建蜡烛和蜡烛火苗材质 2696.3 整体调整阳光厨房的最终光效 2716.3.1 创建烛火辅助光源 2716.3.2 创建射灯辅助光源 2736.3.3 创建场景背光部分的辅助光源 2736.3.4 设置物理摄像机以整体调整场景光效 2746.3.5 提高渲染品质设置 2756.3.6 渲染Ambient Occlusion贴图 2766.4 厨房渲染效果的后期处理 2766.4.1 基本校正颜色 2766.4.2 设置图面柔光 2796.4.3 使用Ambient Occlusion贴图 281第7章 卫生间室内灯光效果 2857.1 创建卫生间的基本光效 2867.1.1 创建卫生间场景的摄像机 2867.1.2 创建室外光源物体 2887.1.3 创建卫生间湿区部分的室内主要光源 2897.1.4 创建卫生间干区部分的室内主要光源 2907.2 创建卫生间的纹理材质 2927.2.1 创建窗口玻璃和推拉门玻璃材质 2927.2.2 创建墙面乳胶漆和马赛克材质 2937.2.3 创建地面砖和天花铝塑板材质 2947.2.4 设置白色陶瓷材质 2957.2.5 设置毛巾材质 2967.2.6 创建墙面柜红色木材材质 2977.2.7 创建墙面壁灯材质 2987.3 整体调整卫生间的最终光效 2997.3.1 调整物理摄像机胶片感光速度 2997.3.2 设置墙面壁灯辅助光源 3007.3.3 设置天花射灯辅助光源 3017.3.4 设置蜡烛辅助光源 3027.3.5 设置场景背光部分的辅助光源 3027.3.6 确定最后的光照效果 3037.3.7 整体调整渲染设置 3037.3.8 渲染Ambient Occlusion贴图 3057.4 卫生间渲染效果的后期处理 3057.4.1 基本校正颜色 3057.4.2 设置图面柔光 3087.4.3 使用Ambient Occlusion贴图 3097.4.4 设置外景贴图 310第8章 小会客厅夜景灯光效果 3138.1 创建小会客厅的基本光效 3148.1.1 初设VRay渲染设置面板 3148.1.2 设置吊灯灯光物体 3168.1.3 设置物理摄像机并完善灯光 3178.1.4 设置台灯和射灯光源 3198.2 创建小会客厅的纹理材质 3248.2.1 开启模型设置Gamma值 3248.2.2 创建天花和墙面材质 3258.2.3 创建沙发及沙发抱枕材质 3268.2.4 创建台灯灯罩和白瓷灯座材质 3298.2.5 创建短绒毛毯材质 3308.2.6 创建玻璃罐、酒杯和饮料材质 3318.3 调整小会客厅最终光效及进行图面后期处理 3328.3.1 设置场景中的辅助光源 3338.3.2 设置渲染设置面板 3348.3.3 渲染Ambient Occlusion贴图 3358.3.4 渲染图像的后期处理 335第9章 欧式餐厅阳光效果 3419.1 创建欧式餐厅的基本光效 3429.1.1 设置VRay渲染面板 3429.1.2 创建场景基本光照效果 3449.1.3 在场景中设置合适的VRay摄像机 3469.1.4 创建场景中的补光光源 3479.2 创建欧式餐厅的纹理材质 3509.2.1 创建地板、墙壁和天花材质 3509.2.2 创建地毯材质 3539.2.3 创建窗帘材质 3549.2.4 创建欧式餐桌材质 3549.2.5 创建餐椅布料材质 3559.2.6 创建吊灯玻璃、蜡烛和餐具陶瓷材质 3569.2.7 渲染场景并观察材质设置

3589.3 创建欧式餐厅的最终光效 3599.3.1 调整场景灯光设置 3599.3.2 调整渲染设置面板 3619.3.3
渲染Ambient Occlusion贴图 3619.3.4 渲染图像的后期处理 362

章节摘录

第1章 如何创建良好的空间感 1.1 3ds max 2008的简单介绍及操作界面基本设置 1.2 应用
灰阶控制图面的空间感 1.3 使用VRay物理摄像机创建良好的图面灰阶 1.4 空间表现基本光学原
理 1.5 线性工作流程的应用方法 1.1 3ds max 2008的简单介绍及操作界面基本设置 本节要点
本书使用的操作界面是3ds max 2008，使用

编辑推荐

“极致表现”系列图书共3本，包括室内家居篇，商业空间篇和室外建筑篇。
本书是第1本，讲解的是3ds max2008、VRay1.5和photoshop CS3这3个软件完美配合创建出照片级室内空间效果的过程。

全书分9章，共36节。

第一篇为空间表现原理篇，包括第1章，讲解建筑空间表现中控制和表现空间关系的基本原理。

第2篇空间表现实战篇，包括第2章到9章，分别选择了书房、浴室、主卧室、起居室、厨房、餐厅、卫生间和小会客室共8个典型室内空间作为表现案例进行讲解，非常有实用价值。

另外更有海量视频讲解，非常便于读者操作和学习。

本书案例的制作中包含的技术要点较全，适合各层次读者学习和提高。

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>