

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2008&VRay家居渲染实例详解>>

13位ISBN编号：9787500685517

10位ISBN编号：7500685513

出版时间：2009-3

出版时间：中国青年出版社

作者：刘正旭

页数：228

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

随着建筑装饰行业的发展，制作效果图成为该行业不可缺少的环节。

无论是洽谈、竞标还是验收都要涉及到它。

从经济方面来讲它的市场广阔、利润大、见效又快，非常值得计算机爱好者、设计单位等个人和团体从事该行业。

另外，随着市场竞争的日趋激烈，无人能超出优胜劣汰的自然法则，只有不断更新技术，力求作得最好才会有更有利的生存空间。

让人欣喜的是随着Lightscape、finalRender、Mental Ray、Brazil、VRay等高级渲染器的出现，3ds Max能更加淋漓尽致地表现其强大的功能。

3ds Max结合渲染器插件制作的效果图已很难分辨真伪，它在建模、光线、材质、渲染等各方面都有了长足的进步。

本书除详尽地叙述了用常规的方法建模、打灯、赋材质及渲染各环节，还专门针对VRay渲染器的使用方法作了全面的讲解。

VRay渲染器全新的灯光、材质、渲染方式将让人耳目一新。

过去由于技术上的限制而无法完成的各种效果已变得易如反掌。

物体灯使灯光更加真实，更完善的材质类型及参数使材质更加逼真，散焦效果、全局光使效果图更加完美。

软件的进步促进了效果图的质量，但它们毕竟只是工具，只有人的能力的全面提高才能更好地提高效果图的制作水平。

效果图是设计师思想的一种展现，所以效果图制作者要懂建筑设计、装潢设计、还要具有一定的艺术修养和绘画的基本功。

因此，效果图制作者还要不断学习最新的设计理念，不断提高艺术欣赏力，不断练习绘画的基本功，只有这样做才能不为人后。

本书主要特点用渲染器制作效果图是比较复杂的工作，对设计人员的要求也较高，总的来讲效果图需要有鲜明的灯光效果，配景宁缺毋滥，与主体搭配和谐。

本书主要针对如何使用3ds Max和VRay渲染器来制作效果图，对效果图的制作难点进行深入探讨。

本书在制作技术上绝无保留，可使读者在最短的时间内掌握建筑效果图的制作技巧。

全书使用VRay1.5版本，对于习惯用1.093r和1.4703版本的用户来讲没有技术壁垒，可以通用。

本书以5个效果图的经典范例详细介绍了前期制作与后期渲染的全部过程，具有很强的实用性。

在每一个案例的操作步骤中都穿插讲解了很多关于室内设计时颜色的基调等美学知识，再以案例制作过程为驱动进行实战解析，使读者在提高软件应用能力的基础上学习到相关的辅助知识，积累宝贵的行业经验。

## 内容概要

本书通过5个精彩的家层渲染实例，详细阐述了使用3ds Max和VRay渲染器进行专业效果图制作与渲染的全部过程，内容不仅涉及常规方法建模、布光、赋材质及渲染等各个环节，而且重点介绍了利用VRay渲染器独特的材质、灯光和渲染方式表现真实作品的关键技术，并涉及到了半透明效果、布料材质、磨砂玻璃、高光非金属材质的表现、布光技巧、复杂阴影等技术细节。

**建模知识** 为了能让广大3ds Max的初学者也能顺利使用本书，本书在第3章特地安排了一些建模方面的知识，以避免初学者在使用本书场景并需要调整时，不知道该从何下手。

**学习建议** 软件本身并不复杂，建议读者在阅读时将同一实例多做几次，努力提高熟练程度、牢记操作顺序和关键参数，慢慢体会其中的技术诀窍，尽可能多地积累操作经验和使用技巧。

书籍目录

第1章 用灯光创造真实光影 1.1 灯光照明理论 1.2 自然光的模拟 1.3 三维用光第2章  
VRey渲染器 2.1 VRay渲染器的特殊效果 2.1.1 VRay渲染器的反射和折射效果 2.1.2  
VRay渲染器的半透明效果 2.1.3 VRay渲染器的HDRI照明效果 2.1.4 VRay渲染器的全局照  
明效果 2.1.5 VRay渲染器的运动模糊效果 2.1.6 VRay渲染器的散焦效果 2.2 VRay渲染器  
在3ds Max中的痕迹 2.3 设置VRay渲染器 2.4 VRay材质和贴图类型 2.4.1 VRayMtl材质类型  
2.4.2 VRayLightMtl材质类型 2.4.3 VRayMtlWrapper材质类型 2.4.4 VRayMap贴图类型  
2.4.5 VRayHDRI贴图类型 2.4.6 VRayEdgesTex贴图类型 2.5 VRay灯光和阴影设置  
2.5.1 VRayLight灯光 2.5.2 VRaySun阳光 2.5.3 VRaySky天空贴图 2.5.4 VRay阴影设置  
第3章 欧式古典风情 3.1 案例分析 3.2 创建模型 3.2.1 确定系统单位 3.2.2 导  
入CAD文件 3.2.3 创建墙体.....第4章 时尚温馨卧室 第5章 中西合并风情第6章 简约厨房风  
情第7章 古朴客厅渲染

## 章节摘录

插图：01 用灯光创造真实光影1.1 灯光照明理论虽然三维艺术在20多年的发展历程中，总是追随着绘画、文学等艺术形式形成不同的流派与风格，特别是近10年里，写实派三维、卡通派三维、非真实派三维等等，都可以在形式上找到与姊妹艺术相通的地方，但是，它们毕竟还是有所不同的。

原因是三维艺术家充分发挥了软件独特的塑造手段——光语言。

通过光，可以形成独有的造型方式，决定画面的表达意图；通过光，不仅将三维艺术区别于其他姊妹艺术，而且在三维艺术家中，也形成了各自的艺术风格。

如图1.1所示为不同时期大师们的三维作品。

富有创造性的三维艺术家们常说，对光的运用是三维艺术家艺术才能中最重要的衡量标准之一。

光本身是以多种形式存在的，三维艺术家可以从中选择最合适的形式来表达特殊的效果。

光的应用范围是可以控制的，它们可以被用来在图片上表现出被塑造物体的特性、概念和内涵，如图1.2所示。

在三维艺术家充分挖掘光的巨大潜力以前，他们必须对光加以分析。

美国三维艺术家比尔·弗莱明指出，对三维艺术家来说，光具有强度、质量和颜色3个主要性质。

首先是强度。

光的强度可以从亮到暗，这一点适用于任何光源。

例如，在无云的天空中，中午的日光非常强；在风沙弥漫的天空中，光线昏暗。

编辑推荐

《3ds Max 2008&VRay家居渲染实例详解》特色：国内顶级三维效果图专家精心编著，深入剖析照片级作品的创作思路和技术内幕，深入探讨灯光和材质表现两大技术难点，揭秘各种物体光影与质感表现的关键参数。

#### 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>