第一图书网, tushu007.com

<<深度>>

图书基本信息

书名：<<深度>>

13位ISBN编号：9787802482463

10位ISBN编号：7802482461

出版时间：2009-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：孙启善，于冬波 编著

页数：372

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

前言

在飞速发展的信息社会，人们的审美观在逐步提高，对于室内装修的美观与实用的要求也越来越多元化，这让作为设计师的我们也必须及时充电，以前卫的、丰富的设计知识来满足不同客户的设计要求。
当然，设计水平提高了，还需要我们把设计的效果表现出来。
自然，表现这些效果的软件也随着社会发展进行了更新，不合时宜的渲染软件在慢慢地退出历史舞台。
一些3dx Max中使用的渲染插件可以将效果制作得如同实景，例如现在最为常用的VRay渲染器，越来越多的设计师已经被其真实的表现效果所征服。
那么如何提高设计与表现水平呢？
起点工作室在认真听取读者们的建议、要求的基础上，结合当前室内设计的特点，以VRay为侧重点精心策划并编写了本书。
本书从3ds Max的基础建模开始学习，重点学习与VRay相关的模型、灯光、材质、贴图、参数面板及基本操作与特效的设置；再配合不同的场景进行实战操作，详细讲解不同的效果应该如何操作，从而全面掌握软件的应用。
本书采用书稿、图文资料和配套光盘（包括素材盘部分和多媒体盘部分）相结合的形式，读者既可以通过书中的操作步骤进行学习，也可以在遇到疑惑时，打开光盘中的多媒体素材进行参照。
在编辑本书光盘时，一方面分门别类地为读者提供了实例源文件及相关素材，另一方面制作了多媒体教学光盘。
在制作多媒体光盘时，为了让读者在更短的时间内掌握实用的知识，通过声音与视频的结合，手把手教会读者熟练使用相应软件。
读者可以一边进行多媒体学习，一边参照光盘中提供的实例文件对比练习。
经过紧张的组织、策划和创作，本书终于如期面世。
在写作过程中，虽然我们始终坚持严谨、求实的作风，并追求高水平、高质量、高品位的目标，但不足之处在所难免，敬请读者、专业人士和同行批评、指正，我们将诚恳接受您的意见，并在以后推出的图书中不断改进。
本书由起点工作室策划，由具有多年教学和工作经验的设计师及老师联手编写，在写作的过程中得到了王玉梅、于冬波、宿晓辉、徐丽、宋海生、孙焱、孙平、张双志、张德胜、陈云龙、孙启彦、孙玉雪、况军业、李艳艳、姜杰、魏国华、马培乔、王梅君、王梅强、李杰、刘钊、王光燕、杨丙政、孙贤君、叶梅红、赵丽萍等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。
在本书的编写过程中，李磊老师提出了许多宝贵的意见，在此表示真诚的感谢。
还要感谢一直关注着本书的学生以及帮助过我们的朋友们！

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本讲解如何使用3ds max、Vray、Photoshop制作室内精品效果图的专著，其中详细地讲解了各个软件在绘制效果图过程中的作用，最为重点的是以实际经验为准绳，强调了各软件相互应用中的技巧，如何更方便、更快捷、更灵活地绘制出超现实的效果图。

本书共分12章，第1章详细介绍了建模方面的知识；第2章详细介绍了Vray渲染器所有的知识；第3章详细的介绍了Vray的基本操作；第4章详细的介绍了材质的基本知识及各种装饰材料的调制；第5章详细的介绍了灯光的基本知识及各种灯光的表现；第6-12章详细的介绍了小型空间、大型空间、复杂型空间的方案介绍及详细的操作。

作者根据多年的室内设计和课堂教学所积累的经验，精心策划并编写了本书，纵览本书，您会感到其它设计书中没有讲到的知识与技巧，设计实践中没有解决的难题，自己在制作中没有掌握的思路，都会向你迎面走来，使你有一种茅塞顿开、豁然开朗的感觉。

本书结构清晰、语言简洁、实例精彩，既可作为室内设计人员的参考手册，也可以供各类电脑设计培训班作为学习教材。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

孙启善，国内图形图像设计类图书专业作者之一，曾在数家大型装饰公司从事设计及效果图表现，同时还担任多家室内设计学校的讲师近年来主要把精力放在图书著作方面，将工作经验融汇于文字之中，主要作品有：

《3dsMax7室内设计师必备使用手册》、《3dsMax7/Lightscape3.2/PhotoshopCS室内效果图完美空间表现》、《AutoCAD／3dsMax／VRay+Photoshop室外效果图完美建筑表现》、《3dsMax家装效果图完美空间表现》、《3dsMax公装效果图完美空间表现》。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 建模　1.1 建模——理论　1.1.1 三维物体　1.1.2 二维图形　1.1.3 二维生成三维　1.1.4 三维修改　1.2 建模——实例　1.2.1 制作玻璃吊灯　1.2.2 制作单人沙发　1.2.3 制作窗帘　1.2.4 制作中式椅子　1.2.5 制作现代椅子　1.2.6 制作座便器　1.2.7 制作L型沙发　1.2.8 制作双人床　1.3 在3dsMax中建立优化模型　1.3.1 对三维基本体进行优化　1.3.2 将二维图形生成三维物体优化　1.3.3 放样物体的优化　1.3.4 删除多余表面进行优化　1.3.5 使用【优化】对物体进行优化　1.3.6 使用[MultiResl对物体进行优化　1.3.7 两种优化的区别　1.4 效果图制作基础　1.4.1 快捷键的设定　1.4.2 组的使用　1.4.3 对象的选择操作　1.4.4 空间捕捉　1.4.5 图层的应用　1.5小 结第2章 VRay的基础参数　2.1 VRay渲染器简介　2.2 VRay物体　2.2.1 VR代理　2.2.2 VR毛发　2.2.3 VR平面　2.2.4 VR球体　2.3 VRay置换模式　2.4 VRay灯光　2.4.1 VR灯光　2.4.2 VR阳光及VR天光　2.4.3 VR阴影　2.5 VRay摄影机　2.5.1 VR穹顶摄影机　2.5.2 VR物理摄影机　2.6 VRay材质　2.6.1 VRayMat（VR材质）　2.6.2 VR凹凸贴图　2.6.3 VR材质包裹器　2.6.4 VR代理材质　2.6.5 VR灯光材质　2.6.6 VR混合材质　2.6.7 VR双面材质　2.7 VRay贴图　2.7.1 VRayHDRI（高动态范围贴图）　2.7.2 VR边纹理　2.7.3 VR合成纹理　2.7.4 VR灰尘　2.7.5 VR贴图　2.7.6 VR位图过滤器　2.7.7 VR颜色　2.8 VRay的渲染参数面板　2.8.1 V-Ray：授权　2.8.2 关于VRay　2.8.3 V-Ray：帧缓冲区　2.8.4 V-Ray：全局开关　2.8.5 V-Ray：图像采样（反锯齿）　2.8.6 V-Ray：间接照明（GI）　2.8.7 V-Ray：发光贴图　2.8.8 V-Ray：准蒙特卡洛全局光　2.8.9 V-Ray：散焦　2.8.10 V-Ray：环境　2.8.11 V-Ray：rQMC采样器　2.8.12 V-Ray：颜色映射　2.8.13 V-Ray：摄像机　2.8.14 V.Ray：默认置换　2.8.15 V-Ray：系统　2.9 小结第3章 VRay的基本操作　3.1 VRay的整体介绍　3.2 VRay的景深效果……第4章 材质第5章 灯光第6章 小型空间——现代客厅第7章 小型空间——欧式卧室第8章 大型空间——公共卫生间第9章 大型空间——会议室第10章 复杂型空间——前厅第11章 复杂型空间——客厅及餐厅第12章 复杂型空间——中庭及餐厅

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：【白平衡】：此设置和摄影机的功能一样，控制图的色偏。
【快门速度】：控制光的进光时间。
值越小，进光时间越长，图就越亮；反之，数值越大，进光时间越长，图就越暗。
【快门角度】：当摄影机选择电影摄影机类型的时候，此选项被激活，作用和上面的快门速度一样，控制图的亮暗。
角度值越大，图就越亮。
【快门偏移】：当摄影机选择电影摄影机类型的时候，此选项被激活，主要控制快门角度的偏移。
【延迟】：当摄影机选择视频摄影机类型的时候，此选项被激活，作用和上面的快门速度一样，控制图的亮暗。
值越大，表示光越充足，图就越亮。
【胶片速度（IS（））】：用来控制图的亮暗，数值越大，表示ISO的感光系数强，图越亮。
一般白天效果比较适合用较小的ISO，而晚上效果比较适合用较大的ISO，， 2.【Bokeh特效】卷展栏 在【Bokeh特效】卷展栏下的各项参数用于控制图像的散景效果，也就是我们常说的焦外成像。
这一卷展栏中的参数，只有【采样】卷展栏下的【景深】选项被打开后才会起作用，主要是针对高光点起作用。
通常，在理想的景深模糊效果中，图像被模糊的部分如果存在高光点，则高光的像素会出现一定程度的扩张。
而且，高光的形状也会跟摄像机光圈的形状相似。
【叶片l：用于设置生成散焦时的镜头光圈的边数。
光圈的边数决定了焦外成像的效果。
如果不勾选这个选项，那么产生的散景效果就是个圆形。
这在高光点上的体现是最为明显的。
【旋转（度）】：用来控制散景小圆圈的旋转角度。
【中心偏移】：用来控制散景偏移原对象的距离。
【各向异性】：控制散景的各向异性效果。
取值越大，散景的小圆圈就会被拉伸得越长，从而变成椭圆形。
【采样】卷展栏此卷展栏中的参数主要控制景深与运动模糊效果，以及它们的采样级别。
【景深】：景深效果的开关，勾选它之后，场景中会产生景深特效。
【运动模糊】：该参数是用来控制场景中是否产生动态模糊效果的。
【细分】：控制景深和运动模糊效果采样的细分级别。
取值越大，图像的品质就越高，但是渲染的时间也就越长。
2.6 VRay材质在VRay渲染器中有7种材质类型，其中包括VRayMat（VR材质）、VR凹凸贴图、VR材质包裹器、VR代理材质、VR灯光材质、VR混合材质和VR双面材质。
下面就来详细地讲述每一种材质的作用及参数。
VRayMat在VRay渲染器中是最常用的一种材质类型，使用该材质能在场景中得到较好的物理上的正确照明和较快的渲染速度，更方便地进行设置反射、折射、反射模糊、凹凸、置换等，还可以使用纹理贴图。
将当前的标准材质选择为【VR材质】以后，参数面板如图2-29所示。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max/Vray室内效果图完美空间表现》特色：深度探求技术核心 紧跟最新技术热点 提升专业实战技能打造最高出版品质“ 深度 ”品牌给您绝对不一样的知识3ds Max／VRay超写实室内效果图完美空间表现的全新专业力作

第一图书网, tushu007.com

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