

<<神话系列>>

图书基本信息

书名：<<神话系列>>

13位ISBN编号：9787113110055

10位ISBN编号：7113110053

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：俞忠华

页数：386

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

要提升效果图的制作水平，首先要学会欣赏，培养自己的美感；要学会临摹，能够借他人的为己所用；然后就是多做测试，多做练习，从实践演练中总结经验，提升效果图的制作水平。

VRay渲染器是当前最常用的渲染器，它是模拟真实光照的一个全局光渲染器。

无论是静止画面还是动态画面，其真实性和可操作性都让用户为之惊讶。

本书以3dsMax2009和VRay1.5SP2作为平台，从VRay基础知识着手，先让读者掌握常用参数的意义，再配合大量的实际案例，指导读者快速提高效果图的制作水平，并在效果图表现领域更上一层楼。

本书内容本书分为14章，内容分别如下：第1章主要介绍了室内效果图的构图方法，以及如何把握效果图的画面气氛与色彩构成。

第2章通过一些效果图的对比测试，全面介绍了VRay渲染面板的各项参数，并着重讲解了控制渲染图像质量的相关参数。

第3章通过对比测试学VRay渲染器的灯光和材质技术，并全面了解VRay灯光和材质特性，掌握常见的玻璃材质、金属材质和布料材质的具体设置。

第4~14章是11个大型效果图制作案例，分别讲述了不同空间与不同气氛的表现技巧，让读者从具体学习效果图的制作中来熟悉软件的应用和提升制作水平。

本书特色本书不仅告诉读者如何制作效果图，更重要的是分析了为什么这么做，并总结了作者多年的经验。

让读者朋友能够深入了解每个渲染参数、材质和灯光参数的内在含义，从而做到举一反三，灵活应用。

基础知识部分通过“大量理论阐述+对比测试+操作实践”的方式进行讲解，把枯燥的理论知识变成具体实例来引导读者去体会理解，从而使读者掌握起来更加轻松高效。

书中不仅给出了详细的操作图示，还在图中把操作顺序和设置要点标注了出来，读者通过看图即可轻松掌握制作方法。

全书共含11个大型案例，制作了电梯间、会议室、办公室、门厅、办公大厅、餐厅、游泳池、健身房和篮球馆等大型空间效果图。

通过学习，读者可全面掌握各类商业效果图的表现方法。

书中不仅介绍了商业空间最常用的日景表现，还介绍了夜景、阴天等不同气氛效果的表现。

<<神话系列>>

内容概要

本书以商业空间的表现技法为主线，重点介绍材质设置和渲染技术，力求通过最简洁的方法高效地表现出视觉效果的大气。

另外，书中还介绍了作者自己总结的对光、色彩和空间展示的设置经验，力求将效果图表现得更加生动。

全书共分为14章，第1~3章为基础知识，后面几章实战部分是对前面知识的运用和拓展，其中包括篮球场、办公室、会议室、游泳池、餐厅等，几乎涵盖了体育、办公、娱乐、饮食等场所，为读者学习提供了较为宽广的思路。

本书配套光盘中不仅提供了书中所有实例的场景文件和所用到的素材文件，同时还提供了书中所有实例的全程语音讲解的视频教学文件。

本书适合建筑设计、室内设计、环艺设计等相关专业的学生和从事建筑效果图设计的人员阅读，也可作为大中专院校和培训机构相关专业的教材。

书籍目录

第1章 如何使画面生动 1.1 灯光的色彩 1.1.1 色彩的物理特征 1.1.2 色彩的心理特征 1.1.3 色彩的基调
1.1.4 色彩的对比 1.1.5 效果图色彩运用艺术 1.2 效果图构图的原则和技巧 1.2.1 构图的原则 1.2.2 构
图的方式第2章 V-Ray 1.5 SP2渲染器应用基础第3章 V-Ray灯光与材质第4章 电梯间夜景表现第5章 中庭日
景表现第6章 现代办公大厅日景表现第7章 办公大厅阴天气氛表现第8章 多功能厅夜景表现第9章 门厅
夜景表现第10章 餐厅日景表现第11章 健身房阴天气氛表现第12章 篮球场日景表现第13章 游泳池日景
表现第14章 办公室日景表现

<<神话系列>>

章节摘录

插图：在效果图的制作过程中，用户的意识一直是贯穿创作前后的，对软件的熟练程度是意识发挥的一个方面。

很多初学效果图的朋友都认为只要软件掌握得好，作品也一定能做得非常漂亮、生动，其实这是个误区。

效果图可以简单地理解为是一种在电脑上对艺术的诠释，软件代替了画笔和颜料，但是有好的颜料和画笔不一定就能作出一幅好的作品来。

创造真实的图像基于对真实世界的理解，创造美丽的画面基于对美的发现。

美的事物往往能够引起人的共鸣。

所以，对真实世界的理解，对光和色彩的把握，都是影响作品的绝对因素。

灯光的色彩与对比决定了画面的氛围，一张生动的效果图的色彩一定是有表现力的，而要让色彩有丰富的表现力就应该了解色彩的基本原理。

1.1.1 色彩的物理特征光和色是分不开的，光是色的先决条件，反映到人们视觉中的色彩其实是一种光色感觉。

因此，光源、被照射物体、可感觉色的眼睛和头脑是色彩产生的三要素。

从视觉的角度来描述一种色彩，需要用色调、饱和度和亮度这三个概念。

色调用于描述色彩的类别，饱和度用于描述色彩的深浅，亮度用于描述色彩的明亮程度。

在定量地确定某种色彩的上述参数时，必须考虑以下因素：物体表面反射系数的光谱特征、照明光光谱分布，以及人眼的光谱灵敏度特征，这三方面因素的乘积共同决定了人眼所看到的颜色。

色调、饱和度、亮度三属性是界定色彩感官识别的基础，灵活应用三属性变化是色彩设计的基础。

· 色调：色调是指红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等颜色，这类颜色的名称通常称为色调，也可称为色相。

例如，人们一眼就能看出红、橙、黄等颜色，红、橙、黄就是色调。

· 饱和度：饱和度也称纯度、彩度，是指色彩的强弱、鲜浊、饱和程度。

混入无彩色，饱和度就会降低，其中，混入白色，饱和度提高；混入黑色，明度、彩度均降低。

· 亮度：亮度是指色彩的明亮程度，也称明度。

亮度越高，色彩越浓、越亮；亮度越低，色彩越深、越暗。

亮度最高的色彩是白色，亮度最低的色彩是黑色，均为无彩色。

有彩色的亮度，越接近白色者越高，越接近黑色者越低。

如果按亮度高低顺序排列各色相，则为黄、橙、绿、红、蓝、紫。

<<神话系列>>

编辑推荐

《神话·3ds Max/VRay商业空间效果图表现技法(中文版)》通过“大量理论阐述+对比测试+操作实践”的讲解方式,详细讲解了VRay的所有功能面板及相关参数设置。

通过大量的测试渲染对比和实例,让读者快速掌握VRay的灯光、材质和渲染技法。

书中介绍了11个大型案例,通过学习不同空间的效果图制作流程,轻松掌握不同材质制作技巧、布光方法和渲染技法,使读者能高效地制作出高品质的效果图。

《神话·3ds Max/VRay商业空间效果图表现技法(中文版)》光盘包含了书中的所有实例场景、材质和贴图文件,同时还提供了VRay基础教学的视频教学录像,以及书中所有案例的视频讲解。

另外,在《神话·3ds Max/VRay商业空间效果图表现技法(中文版)》的配套光盘中还赠送了大量模型和贴图供读者学习使用。

2张DVD近8个小时超大容量视频教学光盘,收中所有实例的工程源文件和所用到的素材文件,赠送80多个场景文件和300MB素材文件,VRay基础操作和常用工具使用技巧及书中实例的视频教学文件

<<神话系列>>

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>