

<<3ds Max/Lightscape/V>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/Lightscape/Vray效果图制作实例精讲>>

13位ISBN编号：9787115174598

10位ISBN编号：7115174598

出版时间：2008-3

出版时间：人民邮电

作者：曹勇

页数：382

字数：974000

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/Lightscape/V>>

内容概要

本书通过15个案例详细地介绍了效果图的日景、阴天和夜景等表现技法，其中包含了客厅、卧室、餐厅、书房、卫浴室等不同空间。

书中还介绍了3ds Max单面建模方法，在Lightscape和VRay中各种材质的制作方法，灯光布置思路与渲染技巧，并对VRay渲染器的各项参数做了全面的介绍。

本书对每个范例的制作都做了精心的准备，制作难度由浅入深，制作步骤详尽易懂，非常适合于想从事效果图表现的初学者阅读，对有一定基础的设计人员也有较高的参考价值。

书籍目录

第1章 室内效果图的构图与色彩	1	1.1 效果图的意义和作用	2	1.2 效果图的构图与画面气氛的把握	2	1.3 色彩理论	4	1.3.1 色彩构成	4	1.3.2 色彩三要素	4	1.3.3 色彩与心理	4
第2章 室内效果图常用表现软件	7	2.1 AutoCAD常用技巧与常见问题处理	8	2.1.1 AutoCAD对效果图建模所起的作用	8	2.1.2 AutoCAD常用技巧和常见问题的处理	8	2.1.3 AutoCAD和3ds Max之间的数据交换	10	2.1.4 AutoCAD和Photoshop之间的数据交换	10	2.2 3ds Max常用技巧和常见问题处理	12
2.2.1 软件常用的设置技巧	12	2.2.2 软件常见问题的解决方案	14	2.3 Lightscape渲染控制技巧	20	2.3.1 3ds Max 和Lightscape的文件转换	20	2.3.2 Lightscape的贴图坐标技巧	21	2.3.3 Lightscape的DOS渲染	25	2.4 Photoshop常用技巧	26
2.4.1 Photoshop优化设置	26	2.4.2 魔棒工具的运用	27	2.4.3 画笔工具使用小技巧	27	2.4.4 后期玻璃特殊效果的制作	29	2.4.5 制作3ds Max所需要的线形	31	第3章 室内模型与装饰物的构建	33	3.1 关于建模的一些问题	34
3.1.1 关于建模的一些误区	34	3.1.2 关于建模的总体要求	34	3.1.3 模型对渲染的影响	34	3.1.4 建模时需要注意的一些问题	35	3.2 单面建模方法	36	3.2.1 单面建模的作用	36	3.2.2 法线的概念	37
3.3 柱子分缝的制作技法	37	3.4 制作花瓶	39	3.4.1 制作剖面线形	40	3.4.2 修改为实体模型	40	3.5 制作圆桌布	42	3.6 制作组合窗帘	44	3.7 制作水龙头	47
3.8 制作简易筒灯和射灯	50	3.9 制作装饰画	51	3.10 制作巴塞罗那椅	54	3.10.1 制作坐垫和椅背	54	3.10.2 制作椅腿	56	第4章 小书房——Lightscape渲染	59	4.1 创建模型	60
4.1.1 空间整体结构的制作	60	4.1.2 门的制作	63	4.1.3 窗户的制作	64	4.1.4 家具和装饰摆设	65	4.1.5 绘制灯具并设置灯光	68	4.2 渲染出图	69	4.2.1 导出模型	69
4.2.2 光能传递	69	4.3 后期处理	76	4.3.1 渲染通道图像	76	4.3.2 在Photoshop中调整图像	76	第5章 会议室——Lightscape渲染	83	5.1 创建模型	84	5.1.1 转换CAD文件	84
5.1.2 模型制作	84	5.2 渲染出图	94	5.2.1 布置灯光	94	5.2.2 在Lightscape中渲染	95	5.3 后期处理	101	5.3.1 渲染通道图像	101	5.3.2 后期调整	102
第6章 客厅和餐厅——Lightscape渲染	109	6.1 创建模型	110	6.1.1 将CAD文件导入3ds Max	110	6.1.2 创建室内模型	110	6.2 渲染出图	126	6.2.1 布置灯光	126	6.2.2 导出模型	128
6.2.3 在Lightscape中渲染	128	6.3 后期处理	139	6.3.1 渲染通道图像	139	6.3.2 后期调整	139	第7章 酒吧——Lightscape渲染	149	7.1 创建模型	150	7.1.1 导入AutoCAD文件	150
7.1.2 模型制作	150	7.1.3 创建摄像机	160	7.2 渲染出图	161	7.2.1 布置灯光	161	7.2.2 在Lightscape中渲染	162	7.2.3 在3ds Max中渲染补充	169	7.3 后期处理	171
7.3.1 渲染通道图像	171	7.3.2 在Photoshop中后期调整	171	第8章 中式餐厅——Lightscape渲染	177	8.1 创建模型	178	8.1.1 导入AutoCAD文件	178	8.1.2 模型制作	178	8.2 渲染出图	189
8.2.1 布置灯光	189	8.2.2 在Lightscape中渲染	190	8.3 后期处理	196	8.3.1 渲染通道图像	196	8.3.2 在Photoshop中后期处理	196	第9章 VRay渲染器参数详解	203	9.1 VRay渲染器概述	204
9.2 VRay渲染面板介绍	204	9.2.1 Frame buffer(VRay的帧缓存器)	204	9.2.2 Global switches面板	206	9.2.3 Image sampler(Antialiasing)面板	206	9.2.4 Indirect illumination(GI)面板	208	9.2.5 Irradiance map面板	209	9.2.6 Light cache面板	211
9.2.7 Environment面板	212	9.2.8 rQMC Sampler面板	212	9.2.9 Color mapping面板	213	9.2.10 System面板	214	9.2.11 光子图的保存与调用	215	9.3 VRay灯光与阴影	216	9.3.1 VRay灯光参数	216
9.3.2 VRaySun和VRaySky系统	219	9.3.3 3ds Max标准灯光的VrayShadow	221	9.4 VRay材质	222	9.4.1 VRayMtl(VRay材质)	222	9.4.2 VRayLightMtl(自发光材质)	228	9.4.3 VRayMtlWrapper(VRay的包裹材质)	228	9.4.4 VRayHDRI map(VRay HRDI贴图材质)	229
9.4.5 VRayEdgesTex(VRay边纹理贴图材质)	229	9.5 VRayPhysicalCamera(VRay物理相机)	229	9.5.1 Basic parameters	230	9.5.2 Bokeh effects	231	9.5.3 Sampling	231	9.6 VRay1.5的毛发	231	9.6.1 Parameters	232
9.6.2 Maps	232	9.6.3 Viewport display	232	9.7 VRay1.5的置换修改器	232	9.7.1 Type	233						

<<3ds Max/Lightscape/V>>

- 9.7.2 Common params 233 9.7.3 2D mapping 233 9.7.4 3D mapping/subdivision 233
- 第10章 餐厅日景表现——VRay渲染 235 10.1 设定VRay为当前渲染器 236 10.2 环境照明设置 236 10.3 在VRay中设置灯光和阴影参数 240 10.4 渲染出图 241
- 第11章 公共大空间——VRay渲染 243 11.1 设置场景材质 244 11.2 创建灯光 248 11.3 创建粒子系统 249 11.4 设置渲染参数 250
- 第12章 卫生间日景表现——VRay渲染 253 12.1 创建模型 254 12.1.1 空间整体结构的制作 254 12.1.2 制作长椅 257 12.1.3 制作洗手台面 258 12.1.4 制作镜子 260 12.2 渲染设置 261 12.3 创建VRay灯光 262 12.4 创建VRay高级材质 266 12.5 最终渲染出图设置 269 12.6 后期处理 271
- 第13章 客厅阴天表现——VRay渲染 273 13.1 创建模型 274 13.1.1 转换CAD文件 274 13.1.2 制作模型 275 13.2 设置场景材质 284 13.3 布置灯光 290 13.3.1 创建天光并测试效果 290 13.3.2 添加室内主光源 291 13.3.3 添加辅助光源 292 13.4 设置渲染参数 293 13.4.1 设置渲染环境 293 13.4.2 渲染出图 294
- 第14章 粉红小客厅——VRay渲染 297 14.1 创建场景模型 298 14.1.1 空间整体结构的制作 298 14.1.2 创建窗户和推拉门 301 14.1.3 创建书柜 302 14.2 创建VRay灯光和布光思路 304 14.2.1 设置测试渲染参数 304 14.2.2 布光思路 305 14.3 创建VRay材质 307 14.4 设置最终渲染参数 311 14.4.1 渲染参数设置 311 14.4.2 制作景深效果 313 14.5 后期处理 313
- 第15章 室内夜景表现——VRay渲染 315 15.1 场景材质的设定 316 15.2 布置场景灯光 322 15.2.1 创建相机 322 15.2.2 创建客厅冷色灯带并测试 323 15.2.3 创建入厅灯带和窗帘灯带 324 15.2.4 创建台灯和落地灯 326 15.2.5 创建餐厅水晶灯 327 15.3 渲染出图 327 15.3.1 调整灯光参数 327 15.3.2 设置渲染参数 328
- 第16章 简约卧室——VRay渲染 329 16.1 创建模型 330 16.2 设置测试参数 335 16.3 设置灯光 336 16.4 设置材质 337 16.5 设置最终渲染参数 340 16.6 后期处理 341
- 第17章 欧式卧室表现——VRay渲染 343 17.1 设置灯光参数 344 17.2 设置材质参数 348 17.3 设置渲染参数 355 17.4 后期处理 356
- 第18章 浴室——VRay渲染 359 18.1 照相机的设置 360 18.2 设置材质参数 360 18.3 场景灯光的设定 367 18.4 设置渲染参数 368 18.5 后期处理 370
- 第19章 地铁渲染表现——VRay渲染 373 19.1 地铁材质的设置 374 19.2 布置灯光渲染出图 377 19.2.1 创建VRay面光 377 19.2.2 渲染成图 380

编辑推荐

《3dsMax/Lightscape/Vray效果图制作实例精讲》由人民邮电出版社出版。

<<3ds Max/Lightscape/V>>

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>