第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象室内空间设 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象室内空间设计与表现技法>>

13位ISBN编号：9787115180049

10位ISBN编号：7115180040

出版时间：2008-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：郑海超，朱兴华，范理财 著

页数：445

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

内容概要

本书主要讲述VRay渲染器在室内空间设计与效果图表现中的渲染方法和使用技巧。
全书通过对不同风格、种类的室内空间表现案例的制作过程的讲解，对VRay渲染器的参数、命令和使用技巧进行了详细介绍，将其完美地融入到实例当中，非常便于读者学习与提高。
书中案例包括了不同类型的室内空间表现，有家装空间，如客厅、书房、卧室、小餐厅、卫生间等；有工装空间，如饭店餐厅、商业办公场所、休闲茶吧等。
书中案例也包括了不同气氛的空间表现，如日光表现、灯光表现、黄昏效果表现、温馨烛光表现、阳光走廊表现、闪光灯效果表现、夜晚昏暗灯光表现等。
通过学习不同空间、不同气氛的表现方法，以及不同材质的设置技巧，不同的布光思路和创建流程，读者可以全面提升室内空间表现功底与水平，轻松制作出照片级别的三维作品。
本书适合有一定软件操作基础，希望进一步提高和学习的读者阅读。

作者简介

郑海超，网名：佳影，资深设计师，国内著名的CG表现专家，火星时代网CG综合软件版和设计施工版版主，现承德市装饰工程公司设计总监。

书籍目录

第1章 VRay渲染器简介1.1 本章内容概述1.2 如何正确指定VRay渲染器1.3 渲染参数面板卷展栏整体介绍1.3.1 VRay全局设置面板1.3.2 图像采样抗锯齿1.3.3 全局光照设置面板1.3.4 Irradiance map光照贴图引擎1.3.5 rQMC Sampler随机准蒙特卡罗1.4 VRaylight的参数1.5 VRay材质详解1.5.1 渲染器匹配1.5.2 全局设置1.5.3 全局替换材质设置1.5.4 图像尺寸设置1.5.5 图像抗锯齿采样设置1.5.6 创建HDR光照贴图1.5.7 VRaymtl的参数1.5.8 VRayEdgesTex1.6 VRay毛发1.6.1 Parameters1.6.2 Maps1.6.3 Viewport display1.7 VRay1.5的置换修改器1.7.1 Type1.7.2 Common Params1.7.3 2D mapping1.7.4 3D mapping/subdivision1.8 VRay1.5相机系统1.8.1 f-nunber（光圈大小）1.8.2 vignetting（退晕）1.8.3 Custom balance（自定义白平衡）本章小结第2章 客厅空间表现2.1 客厅空间简介2.2 模型的创建2.2.1 制作墙体模型2.2.2 制作门窗以及门套模型2.2.3 家具模型的制作2.3 创建摄像机，并检查模型2.3.1 为场景创建需要的摄像机角度2.3.2 检查模型2.4 材质设定2.4.1 主要材质设定2.4.2 家具材质设定2.5 灯光测试以及参数面板设定2.5.1 低参数全局设置2.5.2 创建阳光2.5.3 创建天空光2.5.4 创建补光2.5.5 创建吸顶灯灯光2.6 最终渲染参数设置2.7 Photoshop后期处理本章小结第3章 餐厅空间表现3.1 工装餐厅空间简介3.2 Sim Cloth制作真实的布料3.3 创建摄像机并检查模型3.3.1 创建物理相机3.3.2 检查模型3.4 材质设定3.4.1 多维子材质，UV调整3.4.2 主要材质设定3.4.3 主要家具材质设定3.5 灯光的设定3.5.1 设置物理相机的参数3.5.2 阳光的位置3.5.3 设置简单的测试参数3.5.4 全局光设置及调整测试参数3.5.5 创建天空光3.5.6 创建细节灯光3.5.7 提高暗部的亮度3.6 设置最终渲染参数3.7 Photoshop后期处理本章小结第4章 黄昏书房4.1 关于书房空间的介绍4.2 放置摄像机4.3 模型的检查4.4 材质的设定4.4.1 大体材质的设定4.4.2 部分家具材质的设定4.5 灯光的设定4.5.1 主光的设定4.5.2 辅光的设定4.6 渲染参数的设定4.6.1 灯光的细分参数4.6.2 设置渲染参数4.7 Photoshop后期处理本章小结第5章 卧室晚上效果表现5.1 卧室空间简介5.2 渲染前的准备5.2.1 创建摄像机5.2.2 检查模型5.3 场景主要材质设定5.4 场景中主要家具材质设定5.5 灯光测试及参数面板设置5.5.1 低参数全局设置5.5.2 创建台灯灯光5.5.3 创建窗户的天空光5.5.4 创建落地灯5.5.5 窗帘灯带5.5.6 创建床头灯带效果5.5.7 创建吸顶灯灯光5.5.8 创建电视光5.5.9 创建补光5.5.10 整体调整场景的亮度5.6 最终渲染参数设置5.7 后期处理5.7.1 曲线调整5.7.2 色彩平衡调整5.7.3 锐化图像本章小节第6章 烛光晚餐表现6.1 烛光晚餐空间表现理念6.2 分析模型6.2.1 模型的导入6.2.2 摄像机的设置6.3 材质的设定6.4 灯光的设定6.4.1 布光思路6.4.2 设置具体灯光参数6.5 设置渲染参数6.6 Photoshop后期处理本章小结第7章 阳光客厅效果表现7.1 阳光客厅空间表现理念7.2 分析模型7.2.1 模型的导入7.2.2 摄像机的设置7.3 材质的设定7.4 灯光的设定7.4.1 布光思路7.4.2 设置具体灯光参数7.5 设置渲染参数7.5.1 设置简单的测试参数7.5.2 全局光设置及调整测试参数7.5.3 最终渲染参数设置7.6 Photoshop后期处理本章小结第8章 卫生间效果表现8.1 卫生间效果表现简介8.2 分析模型8.2.1 模型的导入8.2.2 摄像机的设置8.3 材质的设定8.4 灯光的设定8.4.1 布光思路8.4.2 设置具体灯光参数8.5 设置渲染参数8.5.1 设置简单的测试参数8.5.2 最终渲染参数设置8.6 Photoshop后期处理本章小结第9章 商业办公场所效果表现9.1 商业办公场所简介9.2 分析模型9.2.1 模型的导入9.2.2 摄像机的设置9.3 材质的设定9.4 灯光的设定9.4.1 布光思路9.4.2 设置具体灯光参数9.5 设置渲染参数9.5.1 设置简单的测试参数9.5.2 最终渲染参数设置9.6 Photoshop后期处理本章小结第10章 休闲空间的表现10.1 关于休闲空间的介绍10.2 渲染前的准备10.2.1 摄像机的放置10.2.2 模型的检查10.3 场景中主要物体材质的设定10.4 灯光的设置10.4.1 主光的设置10.4.2 辅助灯光的设置10.5 渲染参数的设置10.5.1 灯光的细分10.5.2 设置渲染参数10.6 Photoshop后期处理本章小结第11章 夜晚书房闪光灯效果表现11.1 夜晚书房简介11.2 分析模型11.2.1 模型的导入11.2.2 相机的设置11.3 材质的设定11.4 灯光的设定11.4.1 布光思路11.4.2 设置具体灯光参数11.5 设置渲染参数11.5.1 设置简单的测试参数11.5.2 最终渲染参数设置11.6 Photoshop后期处理本章小结第12章 休闲茶吧夜景效果表现12.1 夜景休闲茶吧简介12.2 分析模型12.2.1 模型的导入12.2.2 相机的设置12.3 材质的设定12.4 灯光的设定12.4.1 布光思路12.4.2 设置具体灯光参数12.5 设置渲染参数12.5.1 设置简单的测试参数12.5.2 最终渲染参数设置12.6 PhotoShop后期处理本章小结

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 VRay渲染器简介 1.1 本章内容概述 本书主要以商业效果图案例为主，为了便于后面章节的讲解，在本章节中将对VRay的渲染参数面板、VRay灯光基础知识、VRay材质基础知识、VRay毛发知识、VRay转换以及VRay物理相机知识等进行简单地讲解。

1.2 如何正确指定VRay渲染器 3ds max默认的是使用的Scanline Render（线性渲染器），要使用VRay渲染器渲染场景，道德需要匹配VRay渲染器为当前渲染器。

编辑推荐

国内资深室内装饰设计师，火星时代网与火鸟网的技术版主倾力编写；本书附带一张DVD教学光盘，包含书中所有安全的视频教学录像；读者可以登录火鸟网寻求技术支持。

书中案例包括了不同类型的室内空间表现，有家装空间，如客厅、书房、卧室、小餐厅、卫生间等；有工装空间，如饭店餐厅、商业办公场所、休闲等。

书中案例也包括了不同气氛的空间表现，如曝光表现、灯光表现、黄昏效果表现、温馨烛光表现、走廊表现、闪光灯效果表现、夜晚昏暗灯光表现等。

通过学习不同空间、不同气氛的表现方法，以及不同材质的设置技巧，不同的布光思路和创建流程，读者可以全面提升室内空间表现功底与水平，轻松制作出照片级别的三维作品。

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