第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象照片级效 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象照片级效果图表现技法(1DVD)(彩印)>>

13位ISBN编号：9787115183989

10位ISBN编号：7115183988

出版时间：2008-8-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨一菲

页数：356

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

内容概要

本书主要介绍运用中文版3ds Max 9和VRay 1.5RC5渲染器制作照片级效果图的方法和技巧。

全书包含了10个场景实例，内容丰富、清晰。

读者可以通过实例学习照片级效果图的制作方法和技巧。

其中第4章和第9章详细地讲述了空间建模与渲染技巧。

其余的实例详细介绍了VRay渲染器的参数、命令和使用方法。

本书随书附带1张DVD教学光盘，包含书中所有案例的视频教学录像，读者可以通过光盘与书结合的方式进行学习。

本书适合对中文版3ds Max和中文版VRay渲染器有一定了解的读者和希望学到更多照片级表现制作方法与技巧的读者阅读。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

杨一菲，2004年大学美术学专业毕业后进入CG行业，2004年在水晶石公司从事渲染工作。2006年成立维圣设计有限公司，主要从事商业效果图表现、计算机图形图像教材编写、数字艺术类培训工作。
作者进入CG行业多年，对本行业有着深刻的了解。
希望通过本书展现自己的观点并以此作为桥梁与读者进行交流。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象照片级效 >

书籍目录

第1章 欧式空间1.1 设置欧式空间材质1.1.1 设置场景基础材质1.1.2 场景家具材质设置1.1.3 场景装饰物的材质设置1.2 设置欧式空间的相机角度1.3 创建空间灯光1.4 渲染场景1.4.1 测试场景渲染1.4.2 最终场景渲染1.5 后期处理1.5.1 场景通道的渲染1.5.2 Photoshop的后期制作第2章 现代一居空间2.1 设置现代一居空间材质2.1.1 设置场景基础材质2.1.2 场景家具材质设置2.1.3 场景装饰品材质设置2.2 创建空间灯光2.2.1 创建VRay阳光系统2.2.2 创建VRay灯光模拟室外光2.3 渲染场景2.3.1 测试场景渲染2.3.2 最终场景渲染第3章 日式茶餐厅3.1 设置日式空间材质3.1.1 基础场景材质的设定3.1.2 场景家具与装饰品材质设置3.2 创建空间灯光3.2.1 创建VRay阳光系统模拟午后阳光3.2.2 创建VRay灯光模拟午后阳光3.2.3 创建射灯3.3 最终场景渲染3.3.1 发光贴图与灯光缓存的计算3.3.2 成图渲染3.4 后期处理第4章 公共卫生间4.1 建模阶段4.1.1 导入AutoCAD文件4.1.2 创建墙体、地面、顶面、窗户主体框架4.1.3 创建台面、隔板等框架4.1.4 调入模型4.2 设置公共卫生间空间材质4.2.1 设置场景基础材质4.2.2 设置场景其它材质4.3 空间灯光与测试4.3.1 创建VRay灯光模拟室外光4.3.2 运用光域网创建筒灯4.3.3 运用VRay灯光创建反光灯槽4.3.4 灵活使用补光4.4 最终场景渲染第5章 怀旧客厅5.1 设置怀旧客厅材质5.1.1 设置场景基础材质5.1.2 场景家具材质设置5.1.3 场景装饰物的材质设置5.2 创建空间灯光5.2.1 创建VRay灯光模拟室外天光5.2.2 创建背景与环境色5.3 渲染场景5.3.1 测试场景渲染5.3.2 最终场景渲染5.4 闪光灯效果第6章 酒店浴室6.1 设置浴室空间材质6.1.1 设置场景基础材质6.1.2 设置场景家具材质6.1.3 设置场景装饰品材质6.2 创建空间灯光6.2.1 创建VRay阳光与VRay灯光6.2.2 创建顶部筒灯6.2.3 创建镜前吊灯6.3 最终场景渲染6.3.1 发光贴图与灯光缓存的计算6.3.2 成图渲染第7章 北欧风情7.1 设置北欧风情材质7.1.1 设置场景基础材质7.1.2 场景家具材质设置7.1.3 场景装饰物的材质设置7.2 创建空间灯光7.2.1 创建VRay灯光模拟室外天光7.2.2 创建VRay灯光模拟室外光7.3 最终场景渲染7.3.1 发光贴图和灯光缓存的设置7.3.2 成图渲染设置第8章 田园别墅8.1 设置田园别墅材质8.1.1 设置场景基础材质8.1.2 场景家具材质设置8.1.3 场景装饰物的材质设置8.2 创建空间灯光8.2.1 创建VRay阳光和VRay天光8.2.2 创建VRay灯光模拟室外光8.2.3 运用光域网创建筒灯8.3 渲染场景8.3.1 测试场景渲染8.3.2 最终场景渲染第9章 酒店套间9.1 建模阶段9.1.1 在CAD中编辑图形9.1.2 创建墙体、地面、顶面、窗户主体框架9.1.3 创建背景墙、灯、柜子等模型9.1.4 创建另一个角度的背景墙、灯、柜子等模型9.1.5 创建卫生间物体模型9.1.6 调入模型9.2 设置套间空间材质9.2.1 设置场景基础材质9.2.2 设置场景家具材质9.2.3 设置场景装饰材质9.3 创建空间灯光9.3.1 创建VRay灯光模拟蓝色夜光9.3.2 创建VRay灯光模拟反光灯槽9.3.3 创建自由点光源模拟筒灯9.3.4 创建自由点光源模拟台灯和落地灯9.3.5 创建卫生间补光9.4 最终场景渲染9.4.1 发光贴图与灯光缓存的计算9.4.2 成图渲染第10章 中式阁楼空间10.1 设置中式阁楼材质10.1.1 设置场景基础材质10.1.2 场景家具材质设置10.1.3 场景装饰物的材质设置10.2 空间灯光与测试10.2.1 创建VRay灯光模拟室外光10.2.2 创建HDRI模拟室外环境10.2.3 测试空间灯光10.3 最终场景渲染10.3.1 发光贴图和灯光缓存的设置10.3.2 成图渲染设置第11章 复式画廊11.1 设置复式画廊材质11.1.1 设置场景基础材质11.1.2 场景家具材质设置11.1.3 场景装饰物的材质设置11.2 空间灯光与测试11.2.1 创建VRay阳光系统11.2.2 创建VRay灯光模拟室外光11.3 渲染场景11.4 最终场景渲染附录 常见问题与解决方法F.1 解决3ds Max中缺少剪切渲染框F.2 3ds Max 9常用操作界面设置F.2.1 修改视口背景色F.2.2 设置修改器按钮F.2.3 更改快捷键与载入快捷键F.2.4 设置选择物体的方法与修改命令面板的小图标显示F.2.5 设置场景自动保存时间F.2.6 设置用户路径F.2.7 复制场景位图文件F.2.8 设置贴图路径F.3 场景的线框渲染

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max/VRay 印象照片级效果图表现技法》适合对中文版3ds Max和中文版VRay渲染器有一定了解的读者和希望学到更多照片级表现制作方法与技巧的读者阅读。

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