第一图书网, tushu007.com

<<质速双全>>

图书基本信息

书名：<<质速双全>>

13位ISBN编号：9787500678328

10位ISBN编号：7500678320

出版时间：2008-3

出版时间：中国青年

作者：魔方空间

页数：292

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

<<质速双全>>

内容概要

全书分为四篇共11章。
第一篇为“基础操作篇”，包含4章。
第1章介绍了3ds Max 9与VRay软件的界面和基本操作。
第2章分别介绍了3ds Max和VRay中各自特有的摄影机。
第3章主要介绍了3ds Max和VRay特有的材质与贴图系统。
第4章介绍了3ds Max和VRay各自的灯光系统。
第二篇为“渲染原理篇”，包含两章。
第5章对3ds Max自带渲染器和VRay渲染器进行了对比简介VRay渲染器的大量控制参数都集中在渲染参数面板中。
第6章就对它的多个参数卷展栏及参数设置方法进行了详细讲解。
第三篇为“提质与提速篇”。
包含两章，第7章讲解了如何从模型、材质、灯光等方面提高效果图的渲染质量。
第8章讲解了如何从模型、材质、灯光等方面提高效果图的渲染速度。
第四篇为“速度质量均衡篇”。
包含3章。
通过“梳妆间”、“卧室”和“欧式走廊”3个综合实例，讲解在商业效果图的制作中如何把握速度和质量的均衡点。
书中实例均有较强代表性，包含了极具风格的设计元素，力求帮助读者在面对客户的各种需求时，能够游刃有余。
本书附赠DVD光盘中提供了全书所有实例的初始文件、贴图素材和最终效果文件。
供读者参考。
此外，附赠DVD光盘中还包含作者录制的“梳妆间”、“卧室”和“欧式走廊”3个综合实例的制作过程教学视频，直观、详细、生动的讲解，将大大提高读者的学习效率。
本书内容丰富、翔实、概念准确、范例典型、步骤详细。
讲解通俗、易于理解，适合作为设计师快速掌握VRay渲染器基本操作技能的自学用书，同时也适合室内设计专业的学生和广大设计爱好者阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<质速双全>>

书籍目录

第一篇 基础操作篇 Chapter 1 软件介绍与建模技术 1.1 3ds Max 9与VRay简介 1.1.1 3ds Max 9操作界面 1.1.2 VRay渲染面板简介 1.2 3ds Max 9中建立室内模型的指导思想 1.3 建立室内模型常用建模方法 Chapter 2 摄影机部分 2.1 3ds Max 9的摄影机 2.2 VRay的摄影机 2.2.1 VR穹顶摄影机 2.2.2 VR物理摄影机 Chapter 3 材质与贴图部分 3.1 3ds Max 9的材质系统 3.1.1 材质编辑器 3.1.2 贴图坐标和“UVW贴图”修改器 3.1.3 3ds Max 9的材质和贴图 3.2 VRay的材质系统 3.2.1 VRay的材质 3.2.2 VRay的贴图 3.3 3ds Max 9的部分材质在VRay中的兼容性 Chapter 4 灯光部分 4.1 3ds Max 9的灯光系统 4.1.1 标准灯光 4.1.2 光度学灯光 4.2 VRay的灯光系统 4.2.1 VR灯光 4.2.2 VR阳光 Chapter 5 自带渲染器和VRay渲染器简介 5.1 3ds Max 9自带渲染器 5.1.1 扫描线渲染器 5.1.2 mental ray渲染器 5.2 VRay渲染器 Chapter 6 VRay渲染设置 6.1 帧缓冲区卷展栏 6.2 全局开关卷展栏 6.3 图像采样(反锯齿)卷展栏 6.4 间接照明(GI)卷展栏 6.5 发光贴图卷展栏 6.6 准蒙特卡罗全局光卷展栏 6.7 全局光子贴图卷展栏 6.8 灯光缓冲卷展栏 6.9 颜色映射卷展栏 6.10 摄影机卷展栏 6.11 默认置换卷展栏 6.12 焦散卷展栏 6.13 环境卷展栏 6.14 系统卷展栏 Chapter 7 提高效果图渲染质量 7.1 从模型方面提高渲染质量 7.1.1 确保模型无破面 7.1.2 确保模型交接处无重叠现象 7.2 从材质方面提高渲染质量 7.2.1 设置最大深度参数提高金属器皿渲染质量 7.2.2 设置材质参数提高金属材质的品质 7.2.3 设置材质来防止溢色现象 7.3 从灯光方面提高渲染质量 7.3.1 设置灯光参数提高画面品质 7.3.2 设置灯光参数提高阴影品质 7.3.3 合理运用多种类型灯光提高画面品质 7.4 从其他方面提高渲染质量 7.4.1 调整饱和度参数数值来控制溢色现象 7.4.2 渲染光子贴图来控制溢色现象 Chapter 8 提高效果图渲染速度 8.1 从模型方面提高渲染速度 8.2 从材质方面提高渲染速度 8.2.1 使用VR代理材质来提高渲染速度 8.2.2 降低部分材质参数提高渲染速度 8.3 从灯光方面提高渲染速度 8.3.1 通过渲染发光贴图提高渲染速度 8.3.2 通过优化灯光细分数值来提高渲染速度 Chapter 9 实例1——梳妆间 9.1 梳妆间模型中材质的制作 9.2 在梳妆间场景模型中设置灯光 9.3 设置渲染参数并进行渲染 9.4 进行后期处理 Chapter 10 实例2——卧室室 10.1 卧室模型中材质的制作 10.2 在卧室场景模型中设置灯光 10.3 设置渲染参数并进行渲染 10.4 进行后期处理 Chapter 11 实例3——欧式走廊 11.1 给欧式走廊模型指定材质 11.2 在欧式走廊场景模型中设置灯光 11.3 设置简单渲染参数并进行测试 11.4 设置高渲染参数并渲染正图 11.5 进行后期处理

第一图书网, tushu007.com

<<质速双全>>

编辑推荐

使用3ds Max软件和VRay渲染插件设计和制作室内效果图，是当前的一项热门技术，广泛应用于建筑效果图制作作行业中。
渲染出图时，作品质量和渲染速度似乎是一对矛盾。
本书旨在介绍制作室内效果图时把握图片质量和出图速度最佳平衡的方法。
书中通过多千颇具代表性、设计风格多样的实例结合参数对比与实际渲染效果，剖析了效果图制作全程中各项可利用的因素，信息丰富，数据翔实。
无论您是室内设计专业的学生、设计爱好者或是已经从事效果图行业的设计人员，都能从本书中获益，使自己的制作水平得到提升。

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