

<<3ds max/URay 室内效果图设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/URay 室内效果图设计经典案例制作解析>>

13位ISBN编号：9787508371672

10位ISBN编号：7508371674

出版时间：2008-6

出版时间：中国电力出版社

作者：彭超

页数：287

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/URay 室内效果图设>>

内容概要

本书内容主要分为两部分。

第一部分为基础篇：其中第1章是Radiosity渲染器、第2章是vRay渲染器。

第二部分为实战篇：通过第3章中式卧室、第4章会议空间、第5章欧式客厅、第6章简约卧室、第7章阳光厨房和第8章多功能室，详细地讲解不同风格和样式的建筑装饰效果图设计，整个学习流程联系紧密，范例环环相扣，一气呵成。

配合本书配套光盘的多媒体视频教学课件，让读者在掌握光能传递和vRay渲染器的各种创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

本书既适合室内效果图表现从业人员使用，或供提高后期制作水平的用户阅读，也可作为各类艺术院校和培训班的教材或参考书。

作者简介

彭超，哈尔滨子午数码影视有限公司总经理、哈尔滨视觉文化传播有限公司艺术总监、哈尔滨学院艺术与设计学院动画专业教师、黑龙江省艺术设计协会动画专业副主任、一级注册艺术设计师。曾为省、市电视台制作了大量影视作品，加工过多部国外动画电影和特效，编写出版的三维设计和动画书籍有《MAYA2009完全学习手册》、《3ds Max 9完全自学手册》、《3ds max 7动画建模与高级渲染》、《3dsMax8三维角色制作培训讲座》、《combustion 4电视栏目包装精粹》、《经典案例解析丛书 Combustion/Premiere片头广告经典案例制作解析》、《经典案例解析丛书3dsmax9/After Effects7影视包装经典案例制作解析》、《影视后期合成高手combustion 3完全自学手册》、《经典案例解析丛书3ds max/VRay室内效果图设计经典案例制作解析》、《3ds max7 中文版家装效果图经典案例进阶剖析》等二十余部著作，国内CG爱好者深受欢迎，成为中国现代CG设计的主力军。

<<3ds max/URay 室内效果图设>>

书籍目录

前言	第1章 Radiosity渲染	1.1 Radiosity材质设置	1.1.1 标准材质	1.1.2 高级照明材质	1.1.3 建筑材质
	1.2 Radiosity灯光设置	1.2.1 标准灯光	1.2.2 点灯光	1.2.3 线和面灯光	1.2.4 IES灯光
	1.3 Radiosity渲染设置	1.3.1 选择高级照明卷展栏	1.3.2 光能传递处理参数卷展栏	1.3.3 光能传递网格参数卷展栏	1.3.4 灯光绘制卷展栏
		1.3.5 渲染参数卷展栏	1.3.6 统计信息卷展栏	1.4 曝光控制	本章小结
	第2章 VRay渲染器	2.1 VRay材质设置	2.1.1 VRayMtl材质类型	2.1.2 其他材质类型	2.1.3 程序贴图
	2.2 VRay灯光设置	2.2.1 VRay Light灯光	2.2.2 VRay Sun灯光	2.3 VRay物体	2.4 VRay渲染设置
		2.4.1 V-Ray Authorization授权卷展栏	2.4.2 About VRay关于卷展栏	2.4.3 V-Ray Frame buffer帧缓存卷展栏	2.4.4 V-Ray Global switches全局开关卷展栏
		2.4.5 V-Ray Image sampler图像采样卷展栏	2.4.6 V-Ray Adaptive subdivision image sampler适应细分图像采样卷展栏	2.4.7 V-Ray Indirect illumination (GI) 间接照明 (全局光照) 卷展栏	2.4.8 V-Ray Irradiance map发光贴图渲染引擎卷展栏
		2.4.9 V-Ray Quasi-Monte Carlo GI准蒙特卡罗渲染引擎卷展栏	第3章 光能传递范例--中式卧室	第4章 光能传递范例--会议空间
		第5章 光能传递范例--欧式客厅	第6章 Vray渲染范例--简约卧室	第7章 Vray 渲染范例--阳光厨房	第8章 Vray 渲染范例--多功能室

章节摘录

第1 Radiosity渲染器 本章重点： 标准材质 高级照明材质 建筑材质 标准灯光 点灯光 线灯光 面灯光 IES灯光 选择高级照明卷展栏 光能传递处理参数卷展栏 光能传递网格参数卷展栏 灯光绘制卷展栏 渲染参数卷展栏 统计信息卷展栏 曝光控制 1.1 Radiosity材质设置 3ds max中Material指的是材质，是给模型表面覆盖颜色或者图片的过程，给模型数据赋予制作好材质的过程叫做贴图，也就是Mapping

。世界上一切事物都是利用其表面的颜色、光线强度、纹理、反射率、折射率等来表现出各自的特征。

1.1.1 标准材质 标准材质可以描述对象如何反射或透射灯光。
在标准材质中，贴图可以模拟纹理、反射、折射和其他效果，通过“材质编辑器”可以提供创建和编辑材质以及贴图的功能。

编辑推荐

本书案例素材文件、多媒体视频教学课件，超值赠送常用光域网、常用模型、常用贴图素材文件

。

快速入门：快速掌握VRay渲染器在室内创作设计中的基本操作和应用技巧。

重点介绍：通过讲解不同风格和样式的建筑装饰效果图设计，达到熟练掌握制作流程的目的。

融汇贯通：通过案例了解作者的创作思路，丰富自己的创作手段，达到举一反三的目的。

超值赠送：随书光盘赠送多媒体视频教学课件和素材文件，让读者在掌握各种创作技巧的同时，能够享受到无比轻松的学习乐趣。

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>