

图书基本信息

书名：<<3ds max/Vray家居空间超写实表现技法解析>>

13位ISBN编号：9787111278634

10位ISBN编号：7111278631

出版时间：2009-9

出版时间：机械工业出版社

作者：王瑞东

页数：244

字数：404000

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>

前言

近一段时间以来，随着全球经济危机与地产界的波动导致国内众多建筑表现公司纷纷转型，这种转型并非单单从业务上发生转变，技术上也有很大的改变。

去年，沪上近百家大大小小的效果图公司，还纷纷看好这个行业，希冀由世博所带动的巨大的开发建设能使得这些企业的业务“水涨船高”，各公司的老总也感到比较乐观，觉得前途一片大好。短短一年不到，形势有了转变，虽然还谈不上是多么大的变化，但似乎这个行业终于让人隐隐感到一丝危机了。

是什么原因使得红红火火的行业突然降温？

笔者走访了部分效果图公司的老总，得出的结论是：冰冻三尺，实非一日之寒。

众所周知的原因，也是一直难以解决的问题是，效果图公司无节制增长的速度和数量。

由于这个行业的低投入、高回报以及入行的极其少量的投资，今年一年，仅笔者所在的大楼附近就连出现了多家效果图公司，且多为五、六人的小型公司。

保守估计，今年上海增加的效果图公司至少超过30家，这些小公司的价格优势必然要分流掉许多业务量。

设计院会在其价格的吸引下，将不是最重要的项目的效果图由这些公司来完成，以降低投标成本。

其次，这个行业的竞争性还体现在手段的变化上。

近年来，越来越多的效果图公司使用了业务员。

由业务员到各个设计院与建筑师本人直接沟通，使得部分具有一定规模，先前依靠品牌做市场，但尚未使用业务员的效果图公司的业务受到一定程度的冲击。

业务员的优势还在于，他不仅可以直接找到业务，还可以了解设计院更多的信息，以便效果图公司在最早时间内进行下一个项目的业务公关。

此外，一个不容忽视的事实是，设计院在一些重要的项目上不再像以前那样画许多张不同角度、不同时间或不同季节的效果图，而是倾向于使用更直观、更具有立体感的模型或者多媒体动画等方式，效果图在这些重要项目中有从“主角”退位而成“配角”的趋势，其优势在不断受到其他建筑表现形式的蚕食鲸吞。

曾会同设计院及建筑表现公司召开关于效果图需要创新的研讨会，可惜似乎并没有引起足够的注意，建筑效果图缺乏创新，千篇一律，大同小异也是设计院使其由“主角”变为“配角”的原因之一。

然而，建筑效果图，就这样步入“冬季”了吗？

也未必。

国际流行的超写实表现技法已经在国内掀起了层层波澜，众多国内同仁纷纷效仿，虽然大环境冷清，但各大技术论坛中仍然火爆的不得了，越来越多的个人掌握一流的技术，于是更多的个人工作室与袖珍机构出现，相信效果图表现市场会继续进行“价格大战”，相信一阶段的价格大战之后必定会带来更成熟的市场，所以大家不必垂头丧气，趁这阶段赶快学习新的表现技术，为冲入行业做好准备吧！本系列图书共两本，读者可以选择感兴趣的图书进行学习。

内容概要

本书由上海极度建筑表现公司编著，是由公司多年积累的制作经验以及对最新的技术整合而成的教材。它凝聚着上海极度建筑多年的室内外渲染的技术精髓，饱含一线制作人员的技巧经验。

本书主要介绍3ds Max和VRay室内空间表现的方法和技巧。

全书共分为9章，其中第1章对3ds max与VRay灯光、材质、渲染方面的功能命令进行了系统的讲解；第2章～第9章通过8个场景，介绍了VRay室内超写实表现的方法和技巧。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，同时本书附带1张DVD光盘，其中包括书中所有案例，以及极具价值的场景源文件。

本书适合想进入和正从事建筑外观表现工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考阅读。

书籍目录

致谢前言 教学建议 第1章 企业与会计的联系 1.1 会计的概念及它对企业的重要性 1.2 使用财务报告制定决策 1.3 基本财务报表和会计等式 1.4 财务报表分析 1.5 企业风险、控制与职业道德 第2章 编制财务报表 分析企业交易 2.1 财务报告的目标、假设和质量 2.2 进一步了解资产负债表 2.3 进一步了解利润表 2.4 进一步了解股东权益变动表 2.5 进一步了解现金流量表 2.6 财务报表附注 2.7 企业交易和财务报表 2.8 财务报表分析—流动比率 第3章 会计信息系统与会计循环 3.1 追踪企业交易 3.2 记录利润表交易 3.3 会计循环 3.4 记录交易、过账及编制未调整的试算平衡表 3.5 财务报表分析 3.6 企业风险、控制与职业道德 附录 3A利用T型账户分析问题 第4章 权责发生制与会计循环 4.1 计量收入——记录收入和费用 4.2 时间性差异 4.3 编制调整分录和财务报表 4.4 结清收入和费用账户 4.5 财务报表分析 4.6 企业风险、控制与职业道德 第5章 商品运营的会计处理 5.1 商业企业 5.2 购买用于销售的商品 5.3 销售商品 5.4 记录存货：永续盘存制和定期盘存制 5.5 多步式利润表 5.6 财务报表分析——毛利率和利润率 5.7 企业风险、控制与职业道德 附录 5A采用定期盘存记录交易 第6章 存货的报告与分析 6.1 存货成本流转假设 6.2 存货成本流转假设对财务报表的影响 6.3 存货计价的复杂性：成本与市价孰低法 6.4 财务报表分析——存货周转 6.5 企业风险、控制与职业道德 附录 6A永续盘存制 第7章 现金、应收账款与坏账费用 第8章 长期经营性资产的报告与解释 第9章 负债的报告与解释 第10章 所有者权益的报告与解释 第11章 现金流量表的编制与分析 第12章 基于财务护卫舰分析的公司业绩评估 第13章 收益质量与公司治理附录

章节摘录

下面是VRay::Global photon map (全局光子贴图) 卷展栏的参数设置。

Bounces (反弹次数)：控制光线反弹的近似次数，较大的反弹次数会产生更真实的效果，但是也会花费更多的渲染时间和占用更多的内存。

Auto search dist (自动搜寻距离)：勾选的时候，VRay会估算一个距离来搜寻光子。有时候估算的距离是合适的，在某些情况下它可能会偏大（这会增加渲染时间）或者偏小（这会使图像产生噪波）。

Search dist (搜寻距离)：该选项只有在Auto search dist复选框不勾选的时候才可使用，该参数可设置一个搜寻光子的距离。

提示：该值取决于场景的尺寸，较低的取值会加快渲染速度，但是会产生较多的噪波。较高的取值会减慢渲染速度，但可以得到平滑的效果。

Max: photons (最大光子数)：该参数决定在场景中计算的光子的数量，较高的取值会得到平滑的图像，但渲染时间会增加。

Multiplier (倍增值)：用于控制光子贴图的亮度。

Max density (最大密度)：该参数用于控制光子贴图的分辨率。

VRay需要随时存储新的光子到光子贴图中，如果有任何光子位于最大密度指定的距离范围之内，它将自动开始搜寻，如果当前光子贴图中已经存在一个相配的光子，VRay会增加新的光子能量到光子贴图中，否则VRay将保存这个新光子到光子贴图中。

Convert to irradiance map (转化为发光贴图)：该选项勾选后将会促使VRay预先计算储存在光子贴图中的光子，优点是在渲染过程中可以使用较少的光子，而且同时保持平滑效果。

编辑推荐

附书光盘内容为书中所有案例的场景文件、AfterEffects工程文件、大量贴图素材文件、所有案例的最终成品演示文件。

图文并茂，制作精细 涵盖行业内大量技术亮点 语言流畅，学习轻松 由行业内一线制作专家编写 源于实践，回归实战所有案例均是实际工作技巧的体现 收集了数百条提示技巧，内容丰富实用，便于读者快速提高

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>