

<<3ds Max2009/VRay中文版超>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009/VRay中文版超写实效果图表现技法精粹 1碟>>

13位ISBN编号：9787111290438

10位ISBN编号：7111290437

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：雷波

页数：411

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

关于效果图制作 首先,制作效果图要追求一种基于真实的美感,也就是说效果图首先应真实,要通过效果图向客户表现出装修后室内空间的真实效果,以方便客户判断装饰、装修设计的效果。其次,效果图的画面应该漂亮,这种漂亮可以超越真实,例如精致的饰品、纯净的材质等,这些都可以营造出漂亮的效果图画面,以获得客户在视觉方面的肯定。

另外,效果图还要全面地反映设计师的设计理念,因此效果图制作人员必须学会读图,了解设计师的真实意图。

要提升效果图的制作水平,首先要学会欣赏,培养自己对塑造画面美感的能力,学会临摹掌握高手的光线、视角运用方法。

然后就是多做测试,多做练习,深入理解每一种不同的光线、每一个渲染参数能够使效果图发生怎样的变化,同时认真观察周围的真实世界,理解现实生活中光影关系、材质表象等,并将这些知识、心得运用在效果图制作过程中,使一切变得有“法”可依。

本书特色 本书是一本全面讲解VRay渲染技术的书籍,相信凭借全面的技术剖析、通俗易懂的讲解、详细的案例步骤解析,能够帮助各位读者在学习本书后,在VRay渲染技术方面,快速从新手成长为高手。

1) 内容全面,不仅对VRay软件技术进行了全面讲解,还列举了丰富的实例供大家学习。

2) 空间丰富,本书涉及了建筑设计行业的各个方面,既包含了室内空间表现,又包含了室外空间表现;既有不同风格的家居空间表现,又有各种类型的工装空间表现。

3) 视频教学,本书配套光盘中还提供了部分案例教学视频,能够帮助各位读者快速掌握本书内容。

4) 资源丰富,本书光盘中附赠大量笔者经常使用的材质、模型库,能够节省部分资源的搜集整理时间,提高效果图的制作效率。

本书内容 本书共包括15章内容,14个完整场景案例。

各章主要内容介绍如下。

第1章,对VRay1.5基础参数进行了讲解,全面而深入地诠释了VRay的材质、灯光、阴影控制参数,是读者学习VRay、提高制作效果图水平的理论学习基础。

第2~15章为全书案例教学部分,书中即有室内家居空间的表现案例,也有室内工装的表现案例,最后一章还特别讲解了室外建筑的渲染制作步骤,类型丰富。

使用环境 本书写作时使用的软件版本是3ds max 9.0中文版,操作系统为Windows Xp,VRay版本为VRay 1.5RC3,因此希望各位读者在学习时使用与笔者相同的软件环境,以降低出现问题的几率。

内容概要

本书全面讲解VRay渲染技术。

全书共分15章，有14个完整场景案例。

各章主要内容包括：第1章对VRay1.5基础参数进行了讲解，全面而深入地诠释了VRay的材质、灯光、阴影控制参数，是各位读者学习VRay、提高制作效果图水平的理论学习基础；第2～15章为全书案例教学部分，书中即有室内家居空间的表现案例，也有室内工装的表现案例，最后一章还特别讲解了室外建筑的渲染制作步骤。

本书特别适合希望快速在建筑效果图渲染方面提高质量的人员阅读，也可以作为各大中专院校或相关社会类培训班相关课程的学习用书。

书籍目录

前言 第1章VRay 简介 1.1 VRay 渲染器简介 1.1.1 初步认识功能强大的VRay 渲染器 1.1.2 VRay 渲染器的优势 1.2 设置VRay 渲染器 1.3 VRay 渲染器参数简介 1.3.1 V-Ray:: Global switches (全局开关) 卷展栏 1.3.2 V-Ray:: Image sampler(Antialiasing) (图像采样) 卷展栏 1.3.3 V-Ray:: Indirect illumination(GI) (间接照明) 卷展栏 1.3.4 V-Ray:: Irradiance map (发光贴图) 卷展栏 1.3.5 V-Ray:: Light cache (灯光缓存) 卷展栏 1.3.6 V-Ray:: Environment (环境) 卷展栏 1.3.7 V-Ray:: Color mapping (色彩映射) 卷展栏 1.3.8 V-Ray:: rQMC Sampler (准蒙特卡罗采样器) 卷展栏 1.4 认识VRay 灯光 1.4.1 General (常规) 参数组 1.4.2 Intensity (强度) 参数组 1.4.3 Size (尺寸) 组 1.4.4 Options (选项) 组 1.4.5 Sampling (采样) 组 1.5 认识VRay 阴影 1.6 初步认识VRay 材质 1.6.1 掌握VRayMtl 材质 1.6.2 掌握VRayLightMtl (VRay 发光材质) 材质 1.6.3 掌握VRayMtlWrapper (VRay 材质包裹) 材质第2章时尚小客厅空间表现 2.1 时尚小客厅空间简介 2.2 时尚小客厅空间测试渲染设置 2.2.1 设置测试渲染参数 2.2.2 布置场景灯光 2.3 设置场景材质 2.3.1 设置主体材质 2.3.2 设置场景布料材质 2.3.3 设置其他材质 2.4 最终渲染设置 2.4.1 最终测试灯光效果 2.4.2 灯光细分参数设置 2.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 2.4.4 最终成品渲染 2.5 Photoshop 后期处理第3章现代客厅空间表现 3.1 现代客厅空间简介 3.2 现代客厅测试渲染设置 3.2.1 设置测试渲染参数 3.2.2 布置场景灯光 3.3 设置场景材质 3.4 最终渲染设置 3.4.1 最终测试灯光效果 3.4.2 灯光细分参数设置 3.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 3.4.4 最终成品渲染第4章简洁中式客厅空间表现 4.1 简洁中式客厅空间简介 4.2 简洁中式客厅测试渲染设置 4.2.1 设置测试渲染参数 4.2.2 布置场景灯光 4.3 设置场景材质 4.4 最终渲染设置 4.4.1 最终测试灯光效果 4.4.2 灯光细分参数设置 4.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 4.4.4 最终成品渲染第5章 简洁欧式客厅第6章 欧式豪华卧室第7章 地中海餐厅表现第8章 茶楼大厅空间表现第9章 咖啡厅表现第10章 宴会厅空间表现第11章 运营商办公室第12章 简洁中式会议室空间表现第13章 现代宾馆走廊第14章 现代大堂空间表现第15章 办公楼日景表现

章节摘录

Multiframe incremental (多重帧增加模式) : 这个模式仅在渲染摄像机移动的帧序列时很有用。VRay将会为第一个渲染帧计算一个新的全图像的发光贴图, 而对于剩下的渲染帧, VRay设法重新使用或精炼已存在的发光贴图。

From file (来自文件) : 使用这种模式, 在渲染序列的开始帧, VRay简单地导入一个提供的发光贴图, 并在动画的所有帧中都是用这个发光贴图, 整个渲染过程中不会计算新的发光贴图。

Add to current, map (增加到当前贴图模式) : 在这种模式下, VRay将计算全新的发光贴图, 并把它添加到内存中已经存在的贴图中。

Incremental add to cur.

rent map (在已有的发光贴图文件中增补发光信息模式) : 在这种模式下, VR, dy将使用内存中已存在的贴图, 仅仅在某些没有足够细节的地方对其进行精炼。

Bucket mode (块模式) : 在这种模式下, 一个分散的发光贴图被运用在每一个渲染区域(渲染块)。这在使用分布式渲染的情况下尤其有用, 因为它允许发光贴图在几台计算机间进行计算。

Dont delete (不删除) : 此选项默认勾选, 发光贴图将保存在内存中直到下一次渲染前, 如果不勾选, VRay会在渲染任务完成后删除内存中的发光贴图。

Auto save (自动保存) : 如果勾选, 在渲染结束后, VRay将发光贴图文件自动保存到指定的目录中。

Switch to saved map (切换到保存的贴图) : 这个选项只有在Aut0 save勾选的时候才能被激活, 勾选的时候, VRay渲染器自动设置发光贴图为From file模式。

编辑推荐

近4.1GB的案例及讲解内容的模型、效果图文件、贴图材质 3500多幅分类细致的常用贴图材质
上百个不同类型的常用精品模型（包含其模型贴图） 完整渲染演示多媒体教学视频

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>