

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

图书基本信息

书名：<<传奇3ds Max/VRay超写实效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787115275516

10位ISBN编号：7115275513

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈学全，周厚宇 编著

页数：245

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>

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

内容概要

简单地说：《传奇3ds

Max/VRay超写实效果图表现技法》就是教读者如何做最逼真的效果图。

全书共有7章(7个案例)，数量虽不多，却都是精挑细选的，力求将最佳的效果呈现给读者。

案例不同，空间不同，效果各异，但做图理念都高度一致。

我们精心制作每一个案例，希望能够在模型处理、材质制作、灯光布置、后期处理等方面给读者启发，或者告诉读者一些全新的技术，让读者能够从本书中获得丰收。

薄薄一本书并不能承载所有，因此，《传奇3ds

Max/VRay超写实效果图表现技法》还配了1张DVD光盘，盘中包含本书的案例文件和视频教学，另外赠送读者一套名为“3D溜溜资源管理系统”的软件、1000个室内精品模型和1000个设置好的精品材质，希望能够给读者的商业制作带来助力。

《传奇3ds

Max/VRay超写实效果图表现技法》适合有一定基础的3ds

Max爱好者阅读，更适合作为室内设计师、效果图表现师等从事相关工作的专业人士的参考用书。

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

作者简介

周厚宇，国内效果图表现行业领军人物之一，曾在深圳无限影像、成都精英公司任职，期间参与了很多国内外大型项目的制作表现，积累了丰富的效果图表现经验。

目前在AFEEL3D工作室任职，专门制作高品质的效果图和动画，其作品得到了国内外客户的一致好评。

著有《3ds Max/VRay印象超写实效果图表现技法》一书，销量超过43000册。

陈学全，出于对效果图的喜爱，开始学习效果图的表现技法，数年来从未间断，终对效果图有所感悟。

曾在深圳无限、成都精英公司任职，主要从事效果图和动画制作，目前在成都时代印象担任技术总监。

著有《3ds Max/VRay印象超写实效果图表现技法》一书，销量超过43000册。

书籍目录

第1章 阳光客厅

1.1 检查模型

1.1.1 确定相机角度

1.1.2 检查模型是否有问题

1.2 场景中主要物体的材质设定

1.2.1 白漆墙面材质参数设置及制作思路

1.2.2 木地板材质参数设置及制作思路

1.2.3 地毯材质参数设置及制作思路

1.2.4 皮革材质参数设置及制作思路

1.2.5 塑钢材质参数设置及制作思路

1.2.6 地砖材质参数设置及制作思路

1.3 灯光的设定

1.3.1 设置外景

1.3.2 设置天光

1.3.3 设置阳光

1.4 最终参数的设定

1.4.1 修改灯光细分值

1.4.2 设置最终渲染参数

1.5 后期处理

1.5.1 After Effects后期处理

1.5.2 Photoshop后期处理

1.6 本章小结

第2章 柔光浴室

2.1 确定相机角度

2.2 场景中主要物体的材质设定

2.2.1 墙面材质参数设置及制作思路

2.2.2 水泥地板材质参数设置及制作思路

2.2.3 瓷砖材质参数设置及制作思路

2.2.4 木纹材质参数设置及制作思路

2.2.5 石材材质参数设置及制作思路

2.2.6 玻璃材质参数设置及制作思路

2.3 灯光的设定

2.3.1 设置外景

2.3.2 设置天光

2.3.3 设置室内灯光

2.4 最终参数的设定

2.4.1 修改灯光细分值

2.4.2 设置最终渲染参数

2.5 后期处理

2.6 本章小结

第3章 阳光卧室

3.1 确定相机角度

3.2 场景中主要物体的材质设定

3.2.1 墙面材质参数设置及制作思路

3.2.2 木地板材质参数设置及制作思路

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

3.2.3 地砖材质参数设置及制作思路

3.2.4 窗帘材质参数设置及制作思路

3.2.5 海水材质参数设置及制作思路

3.2.6 玻璃材质参数设置及制作思路

3.3 灯光的设置

3.3.1 设置外景

3.3.2 设置室外阳光及天光

3.3.3 设置室内天光

3.3.4 设置室内人造光

3.4 最终参数的设置

3.4.1 修改灯光细分值

3.4.2 设置最终渲染参数

3.5 后期处理

3.6 本章小结

第4章 清晨卧室

4.1 设置物理相机

4.2 场景中主要物体的材质设定

4.2.1 屋顶材质参数设置及制作思路

4.2.2 墙面木纹材质参数设置及制作思路

4.2.3 地砖材质参数设置及制作思路

4.2.4 皮革材质参数设置及制作思路

4.2.5 地毯材质参数设置及制作思路

4.2.6 布纹材质参数设置及制作思路

4.3 灯光的设置

4.3.1 设置外景

4.3.2 设置天光

4.3.3 设置室内光

4.3.4 设置补光

4.4 渲染出图

4.5 后期处理

4.6 本章小结

第5章 乡村客厅

5.1 确定相机角度

5.2 场景中主要物体的材质设定

5.2.1 墙面材质参数设置及制作思路

5.2.2 木地板材质参数设置及制作思路

5.2.3 屋顶材质参数设置及制作思路

5.2.4 皮革材质参数设置及制作思路

5.2.5 椅子布材质参数设置及制作思路

5.2.6 地毯材质参数设置及制作思路

5.2.7 砖材质参数设置及制作思路

5.2.8 壁炉材质参数设置及制作思路

5.3 灯光的设置

5.3.1 设置外景

5.3.2 设置天光

5.3.3 设置阳光

5.3.4 设置火光

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

5.4 图像输出

5.5 后期处理

5.5.1 After Effects后期处理

5.5.2 Photoshop后期处理

5.6 本章小结

第6章 休闲客厅

6.1 确定相机角度

6.2 场景中主要物体的材质设定

6.2.1 墙面材质参数设置及制作思路

6.2.2 木地板材质参数设置及制作思路

6.2.3 红漆材质参数设置及制作思路

6.2.4 暖气片材质参数设置及制作思路

6.2.5 沙发材质参数设置及制作思路

6.2.6 休闲椅材质参数设置及制作思路

6.2.7 餐桌材质参数设置及制作思路

6.2.8 桌布材质参数设置及制作思路

6.3 灯光的设定

6.3.1 设置背景

6.3.2 设置天光

6.3.3 设置阳光

6.4 渲染出图

6.4.1 修改灯光细分值

6.4.2 设置最终渲染参数

6.5 后期处理

6.5.1 After Effects后期处理

6.5.2 Photoshop后期处理

6.6 本章小结

第7章 别墅空间

7.1 确定相机角度

7.2 场景中主要物体的材质设定

7.2.1 墙面材质参数设置及制作思路

7.2.2 木地板材质参数设置及制作思路

7.2.3 地毯材质参数设置及制作思路

7.2.4 茶几材质参数设置及制作思路

7.2.5 沙发材质参数设置及制作思路

7.2.6 餐桌材质参数设置及制作思路

7.2.7 餐椅材质参数设置及制作思路

7.2.8 竹席材质参数设置及制作思路

7.2.9 石材材质参数设置及制作思路

7.2.10 白漆材质参数设置及制作思路

7.2.11 楼梯材质参数设置及制作思路

7.2.12 烤箱材质参数设置及制作思路

7.2.13 拉丝不锈钢材质参数设置及制作思路

7.2.14 果盘材质参数设置及制作思路

7.2.15 不锈钢台面材质参数设置及制作思路

7.2.16 石材地板材质参数设置及制作思路

7.3 灯光的设定

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

7.3.1 设置阳光

7.3.2 设置天光

7.3.3 设置室内灯光

7.4 渲染出图

7.4.1 修改灯光细分值

7.4.2 设置最终渲染参数

7.5 后期处理

7.5.1 Photoshop后期处理

7.5.2 After Effects后期处理

7.5.3 Photoshop后期处理

7.6 本章小结

章节摘录

版权页：插图：案例信息 模型面数：1573316面 模型对象：326个 场景白模：案例文件 / 第1章 / max / Sunshine Paolour-白模.max 案例文件：案例文件 / 第1章： / max / Sunshine Paolour-end.max 视频教学：视频教学/第1章 制作人员 建模：雷震宇 渲染：陈学全 后期：陈学全 制作工具 建模：3ds Max 9_64bit (英文版) 渲染：VRay 1.50.17 (英文版) 技术重点 VRayDirt (污垢材质) 的制作方法 纯天然天光效果的实现方法 After Effects和Photoshop相结合的后期处理技法 模型 制作效果图，好的模型是获得最佳渲染效果的前提。

好模型的标准是什么呢？

首先是造型必须准确真实（符合人体工程学的要求）。

模型的细节要保证到位（如该倒角的必须倒角，因为现实中的家具没有绝对的直角：沙发、毛巾、被子等软质家具的造型要真实自然）。

在创作本场景时，在模型方面做了大量工作。

很多细小的部件都做了模型。

尽管在大图中看得不是很清晰。

但是细品画面就能明显感觉到。

比如窗户、门把手和固定阳台玻璃的扣件等。

灯光 本场景主要想表现一种很自然的光照效果，为了获得最真实的光感，先用Maxwell测试光照效果

。获得最佳的光照效果后，把Maxwell的天光系统存储为HDR贴图，然后在VRay中使用这个HDR贴图作为本场景的天光和日光照明。

后期 本场景的后期也颇费功夫，共使用了两种后期软件，分别是Photoshop和LooksBuilder。

一般情况下，效果图后期主要采用Photoshop来完成，但是Photoshop的调色功能有一定的局限性，尤其无法实现一些特殊的效果。

LooksBuilder是一款比较强大的后期软件。

简单易用。

能够轻松实现一些特殊的画面效果。

<<传奇3ds Max/VRay超写实效>>

编辑推荐

《传奇3ds Max\VRay超写实效果图表现技法》适合有一定基础的3ds Max爱好者阅读，更适合作为室内设计师、效果图表现师等从事相关工作的专业人士的参考用书。

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>