

<<完美视界>>

图书基本信息

书名：<<完美视界>>

13位ISBN编号：9787122046864

10位ISBN编号：7122046869

出版时间：2009-5

出版时间：化学工业出版社

作者：点智文化

页数：346

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>

<<完美视界>>

前言

了解学习阶段 笔者长期从事电脑美术方面的教育与培训工作，在教学过程中一直强调：学习各类电脑设计软件时必须经过3个阶段，对于每一个学习者而言，清楚自己所处的阶段能够使学习更有针对性。

第1阶段是学习软件基础知识，重点是学习软件的基础理论，为以后的深入学习打下坚实的基础。

这些基础包括理论也包括实践操作。

第2阶段是练习软件基础操作技能、掌握操作技巧。

本阶段最重要的任务是“练”，即通过大量练习融会贯通第1阶段所学的基础知识与理论，并在练习过程中掌握各个软件的操作技巧，积累操作经验。

第3阶段是将各种软件应用到实际的工作与生活中，例如，使用Photoshop处理数码照片，完成广告、海报、包装等平面设计项目，使用3ds Max与VRay渲染室内外效果图。

在这个过程中，由于面对的工作任务大多数是全新的，因此不但需要工作者具备对软件技术融会贯通、灵活运用能力，而且能够找到合适的技术表现自己的设计和创意。

对于大多数学习者而言，第2阶段是漫长且必不可少的，因此学习时需要一定的耐心和恒心。

丛书介绍 本套丛书是面向处于第2阶段及希望快速掌握第3阶段相关技能、技巧的读者所编写的技术型案例类图书。

丛书的内容聚焦于当前最热门的平面、三维和影视技术，包括Photoshop的特效制作技术、Photoshop图像合成技术、Photoshop肌理制作技术、三维效果图渲染技术、影视后期效果制作技术等。

笔者在通过各个案例讲解这些技术时，秉承精美、实用、全面的原则，从而力求使本套丛书中的每一个案例都能够如丛书的名称《完美“视”界》所表达的信息一样，带给读者完美的视觉享受。

丛书读者定位 本丛书内容丰富、实例经典，写作主旨明确，主要针对具备一定的软件操作基础，但没有太多实际操作经验的学习者，及希望通过学习与练习进入平面设计、三维效果图渲染、影视后期制作的人员。

由于本套丛书案例丰富、实用、精美，也可以作为各大中专院校电脑艺术设计及相关专业和各类培训结构相关课程的教材或参考书。

如何学习本丛书 许多读者在学习案例型图书时，往往流于速读，总希望能够速成，希望通过照猫画虎的练习快速达到精通水平，但结果总是适得其反，根据笔者的教学经验，建议读者按下面的方法使用本书进行学习。

先查看每一个案例的最终效果图，并根据自己的基础默想出要得到此效果应该执行的操作。

(1) 对于无法默想出具体的步骤的读者，可以按下面的方法学习。

- 1) 翻看案例的操作方法，并仔细学习，研究每一步操作的目的。
- 2) 过半天至一天后，重新制作此案例，但操作时仅翻看效果示例，不再参阅本书的具体操作步骤。
- 3) 反复数次直至能够达到不看书中的操作步骤，也可熟练操作并得到所需的效果。
- 4) 过半天至一天后，重新制作此案例，不再参阅本书的示例效果及操作步骤，完全凭借记忆中的案例效果进行制作。
- 5) 在制作过程中，尽量寻找多种操作思路，但保证效果与示例相同。
- 6) 如果在制作过程中，无法找到多种操作思路，也可以在效果上有所突破，尽量通过改变操作方法得到多种类似效果。

(2) 对于能够默想操作步骤的读者，可以按下面的方法学习。

- 1) 按自己的思路进行操作，并对比此操作得到的效果与示例效果的区别。
- 2) 对比自己的操作步骤与书中的操作，并从中找到导致两种效果不同的原因，并认真理解差异的关键因素。
- 3) 过半天至一天后，重新制作此案例，不再参阅本书的示例效果及操作步骤，完全凭借所记忆的案例效果进行制作，并寻找新的创作思路。

<<完美视界>>

按此方法进行学习后，各位读者不仅能够掌握书中的操作精华，而且还能够通过变化操作步骤得到不同的效果，获得举一反三的能力，同时将书中的示例效果作为设计素材积累在脑海中。

另外，要很好地掌握实际操作知识或技能，莫过于将其涉及的知识点或技能、应用方法、常用手法进行分类总结，即通过分析比较具有代表性的个案，将其共性提取出来，再将共性上升为一种理论或规律。

如果自己能够初步总结出这些理论或规律，便可以以不变应万变从容应对各种不同的任务，从而提高学习效率与工作质量。

以上所述的方法，笔者曾经应用于教学中，取得了不错的效果，故各位读者也可以按此方法进行学习，如果持之以恒，必有很大的收获。

丛书书目 本丛书包括了平面、三维、影视等热门技术，计划第1批出版的图书详细书目如下

《Photoshop CS4 肌理特效与完美商业应用技术精粹》 《Photoshop CS4 视觉特效与图像合成技术精粹》
 《Photoshop CS4 数码照片后期处理技术精粹》 《Photoshop CS4 图层与通道应用技术精粹》
 《Photoshop CS4 精彩特效制作技术精粹》 《3ds Max+VRay 照片级室内家装效果图渲染技术精粹》
 《3ds Max+VRay 照片级工装与建筑效果图渲染技术精粹》 《VRay 材质、灯光与效果图渲染技术精粹》
 《Maya+After Effects CS4 影视包装技术精粹》

内容概要

《3ds Max+VRay照片级室内家装效果图渲染技术精粹》通过13个精美的室内效果图渲染实例，详细讲解了使用3ds Max+VRay进行室内效果图渲染的方法和技巧，此外，为方便读者学习，还在第1章中对VRay的重要参数进行了较全面的讲解。

通过学习《3ds Max+VRay照片级室内家装效果图渲染技术精粹》，读者将能够全面掌握不同室内效果图的渲染技法，如在渲染客厅、卧室、厨房等空间时，如何设置合理的材质、布光、调整渲染参数、进行后期调整等，从而最终得到照片级的效果图。

《3ds Max+VRay照片级室内家装效果图渲染技术精粹》附赠的DVD光盘含书中所有案例的模型、贴图图源文件，以及大量贴图素材和精品模型库，还提供部分案例的多媒体视频教学文件，以帮助读者提高学习效率，达到更佳的学习效果。

《3ds Max+VRay照片级室内家装效果图渲染技术精粹》特别适合希望快速提高室内效果图渲染质量的人员阅读，也可以作为各大中专院校及培训机构相关课程的学习用书。

书籍目录

1VRay基础知识1.1 V-Ray渲染器简介 21.1.1 初步认识强大的VRay渲染器 21.1.2 V-Ray渲染器的优势
 31.2 设置VRay渲染器 41.3 V-Ray渲染器参数简介 41.3.1 V-Ray : Global switches卷展栏 51.3.2 V-Ray
 : Image sampler (Antialiasing) 卷展栏 71.3.3 V-Ray : Indirect illumination(GI)卷展栏 91.3.4 V-Ray
 : Irradiance map卷展栏 91.3.5 V-Ray : Light cache卷展栏 121.3.6 V-Ray : Environment卷展栏 121.3.7
 V-Ray : Color mapping卷展栏 141.3.8 V-Ray : rQMC Sampler 卷展栏 151.4 认识VRay灯光 161.4.1
 General组 161.4.2 Intensity组 171.4.3 Size组 171.4.4 Options组 171.4.5 Sampling组 181.5 认识VRay
 阴影 181.6 初步认识VRay材质 201.6.1 掌握VRayMtl材质 211.6.2 掌握VRayLightMtl材质 271.6.3 掌
 握VRayMtlWrapper材质 282中式书房表现2.1 中式书房空间简介 302.2 中式书房测试渲染设置 312.2.1
 设置测试渲染参数 322.2.2 布置场景灯光 332.3 设置场景材质 402.3.1 设置主体材质 402.3.2 设置
 其他材质 442.4 最终渲染设置 482.4.1 最终测试灯光效果 482.4.2 设置灯光细分参数 482.4.3 设置保
 存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 482.4.4 最终成品渲染 502.5 Photoshop后期处理 513现代客厅表
 现3.1 现代客厅空间简介 543.2 现代客厅测试渲染设置 553.2.1 设置测试渲染参数 563.2.2 布置场
 景灯光 563.3 设置场景材质 643.3.1 设置主体材质 643.3.2 设置场景木材质 683.3.3 设置场景布材质
 703.3.4 设置其他材质 723.4 最终渲染设置 743.4.1 最终测试灯光效果 743.4.2 设置灯光细分参数
 743.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 753.4.4 最终成品渲染 754古典欧式客厅表现4.1
 古典欧式客厅空间简介 784.2 古典欧式客厅测试渲染设置 794.2.1 设置测试渲染参数 794.2.2 布置场
 景灯光 804.3 设置场景材质 854.3.1 设置主体材质 854.3.2 设置木制品材质 914.3.3 设置场景布纹材
 质 944.3.4 设置场景其他材质 974.4 最终渲染设置 994.4.1 最终测试灯光效果 994.4.2 灯光细分参数
 设置 994.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 1004.4.4 最终成品渲染 1005简欧客厅表现5.1
 简欧客厅空间简介 1045.2 简欧客厅测试渲染设置 1055.2.1 设置测试渲染参数 1065.2.2 布置场
 景灯光 1065.3 设置场景材质 1145.3.1 设置主体材质 1145.3.2 设置木制品材质 1195.3.3 设置场景石材
 材质 1225.3.4 设置场景布纹材质 1235.3.5 设置场景其他材质 1265.4 最终渲染设置 1285.4.1 最终测
 试灯光效果 1285.4.2 设置灯光细分参数 1295.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 1295.4.4
 最终成品渲染 1296欧式小客厅表现6.1 欧式小客厅空间简介 1326.2 欧式小客厅测试渲染设置
 1336.2.1 设置测试渲染参数 1346.2.2 布置场景灯光 1346.3 设置场景材质 1446.3.1 设置主体材质
 1446.3.2 设置其他材质 1526.4 最终渲染设置 1536.4.1 最终测试灯光效果 1536.4.2 灯光细分参数
 设置 1546.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 1546.4.4 最终成品渲染 1557欧式别墅客厅空
 间表现7.1 欧式别墅客厅空间简介 1587.2 简欧餐厅测试渲染设置 1597.2.1 设置测试渲染参数 1607.2.2
 布置场景灯光 1617.3 设置场景材质 1697.3.1 设置主体材质 1697.3.2 设置木质材质 1747.3.3 设置
 金属材质 1747.4 最终渲染设置 1767.4.1 最终测试灯光效果 1767.4.2 设置灯光细分参数 1767.4.3 设
 置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 1777.4.4 最终成品渲染 1778古朴现代客厅表现8.1 古朴现代
 客厅空间简介 1808.2 古朴现代客厅测试渲染设置 1818.2.1 设置测试渲染参数 1818.2.2 布置场
 景灯光 1828.3 设置场景材质 1918.3.1 设置主体材质 1918.3.2 设置场景木材质 1958.3.3 设置场景中布材
 质 1978.3.4 设置其他材质 1998.4 最终渲染设置 2018.4.1 最终测试灯光效果 2028.4.2 设置灯光细分
 参数 2028.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 2038.4.4 最终成品渲染 2039欧式豪华客厅表
 现9.1 欧式豪华客厅空间简介 2069.2 欧式豪华客厅测试渲染设置 2089.2.1 设置测试渲染参数
 2089.2.2 布置场景灯光 2099.3 设置场景材质 2199.3.1 设置主体材质 2199.3.2 设置场景布料材质
 2229.3.3 设置其他材质 2259.4 最终渲染设置 2279.4.1 最终测试灯光效果 2279.4.2 灯光细分参数
 设置 2279.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 2289.4.4 最终成品渲染 22810简约客厅表现10.1
 简约客厅空间简介 23210.2 简约客厅测试渲染设置 23310.2.1 设置测试渲染参数 23410.2.2 布置场
 景灯光 23510.3 设置场景材质 24410.3.1 设置主体材质 24410.3.2 设置场景玻璃材质 24710.3.3 设置
 场景中的布材质 24810.3.4 设置其他材质 25010.4 最终渲染设置 25110.4.1 最终测试灯光效果
 25210.4.2 灯光细分参数设置 25210.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 25310.4.4 最终成
 品渲染 25311中式空间表现11.1 中式空间简介 25611.2 中式空间测试渲染设置 25711.2.1 设置测试渲
 染参数 25811.2.2 布置场景灯光 25811.3 设置场景材质 26811.3.1 设置主体材质 26811.3.2 设置地毯

<<完美视界>>

材质 27511.4 最终渲染设置 27611.4.1 最终测试灯光效果 27611.4.2 设置灯光细分参数 27711.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 27711.4.4 最终成品渲染 27712
中式休息室表现12.1 中式休息室空间简介 28012.2 中式休息室测试渲染设置 28112.2.1 设置测试渲染参数 28212.2.2 布置场景灯光 28312.3 设置场景材质 28812.3.1 设置主体材质 28810.3.2 设置场景木材质 29112.3.3 设置其他材质 29212.4 最终渲染设置 29412.4.1 最终测试灯光效果 29412.4.2 设置灯光细分参数 29512.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 29512.4.4 最终成品渲染 29613
中式会客厅表现13.1 中式会客厅空间简介 30013.2 中式会客厅测试渲染设置 30113.2.1 设置测试渲染参数 30213.2.2 布置场景灯光 30313.3 设置场景材质 31313.3.1 设置主体材质 31313.3.2 设置其他材质 31913.4 最终渲染设置 32113.4.1 最终测试灯光效果 32113.4.2 设置灯光细分参数 32113.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 32113.4.4 最终成品渲染 32214
欧式浴室表现14.1 欧式浴室空间简介 32614.2 欧式浴室测试渲染设置 32714.2.1 设置测试渲染参数 32814.2.2 布置场景灯光 32814.3 设置场景材质 33614.4 最终渲染设置 34314.4.1 最终测试灯光效果 34314.4.2 设置灯光细分参数 34314.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 34414.4.4 最终成品渲染 344

章节摘录

本书主要以案例解析形式全面讲解了3ds Max+VRay 室内家装效果图渲染技法，书中不仅对VRay 渲染器进行了较全面的技术剖析，而且通过大量精美渲染实例进行了详细讲解，本书能够帮助各位读者在VRay 渲染技术方面，快速从新手成长为高手。

本书读者 本书适合有一定3ds Max 和VRay 软件操作基础的读者学习和参考。

这里所指的3ds Max 软件操作基础是指基本的室内场景建模、材质球控制、渲染面板操作技术。

而这里所指的VRay 软件操作基础则是指应该对VRay 材质、灯光技术有粗略的了解。

本书内容 本书的第1章讲解了VRay 软件的初中级操作技巧，包括VRay 灯光、VRay 材质、VRay 渲染参数等，即使读者对该软件了解并不深入，也能够通过认真学习此章，达到此软件的初中级操作水平。

本书从第2章~第14章共讲解了13个场景的渲染步骤，这些场景包括了客厅、浴室、休息厅、会客室等，在风格方面即有中式、欧式，也有简约、现代，通过学习这些场景的渲染过程，读者能够掌握丰富的渲染技巧，并通过大量的练习，最终渲染出照片级的效果图。

虽然本书的名称与内容针对的都是室内家装效果图，但实际上所讲述的技术也能够应用到室内工装、静帧静物、工业造型设计等不同类型的渲染工作中，因此具有较广泛的学习与参考意义。

光盘内容 本书附赠一张DVD 光盘含书中所有案例的模型、贴图同源文件，以及大量丰富的贴图素材和精品模型库，还提供了部分案例的多媒体视频教学文件，以帮助读者提高学习效率，达到更好的学习效果。

另外，本书每一个场景都有光子图文件，调用这些文件，可以使各位读者在学习渲染本书场景时的速度大大提高。

其他说明 本书的软件编写环境是3ds Max 9 中文版+VRay 1.50RC3，操作系统是Windows XP SP2，硬件环境是双核AMD 4400 + 2G 内存+ 160G 高速硬盘+ 128M 高速显卡。

如果读者无法打开本书的场景文件，可能是在软件环境方面出了问题，例如，使用3ds Max 8 或VRay 1.42 等，这与笔者所使用的软件版本不同，容易出现文件打开错误；此外，如果电脑硬件配置过低，例如，内存为1G 也可能长时间打不开书中较大的场景文件。

尽管笔者在讲解案例时尽量使用了通俗易懂的语言并核查了所有案例的步骤，但疏漏之处在所难免，在此，建议各位读者在学习中遇到困难时，可与笔者以邮件的方式进行交流，笔者的邮件地址是LB26@263.net 及LBuser@126.com，我们更多的图书请浏览<http://www.dzwh.com.cn>。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的包括以下人员：雷波、雷剑、吴腾飞、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、邢海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双、李敏、邵琳琳、李亚洲、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙、马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。

本书所有作品、素材仅供本书购买者练习使用，不得用做其他商业用途。

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>