第一图书网, tushu007.com

<<完美视界>>

图书基本信息

书名：<<完美视界>>

13位ISBN编号：9787122050908

10位ISBN编号：7122050904

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：322

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

第一图书网, tushu007.com

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，重点任务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、灵活运用的能力，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。

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+Affter Effects CS4 影视包装技术精粹》

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是一本以案例解析形式的全面讲解3ds Max+VRay工装及建筑效果图渲染技术的书，书中既有对VRay较全面的技术剖析，也有大量精美渲染实例的分析。
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。
　本书光盘包含书中案例模型、贴图等源文件，以及丰富的贴图素材、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，获得更好的效果。
本书特别适合希望快速在建筑效果图渲染方面提高渲染质量的人员阅读，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。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

1 建筑效果图与VRay参数解析 1.1 认识建筑效果图制作行业 1.1.1 建筑效果图的发展 1.1.2 建筑效果图的前景 1.1.3 如何成为一个出图高手 1.1.4 了解相关软件 1.2 建筑效果图制作流程 1.3 VRay渲染器简介 1.3.1 初步认识强大的VRay渲染器 1.3.2 VRay渲染器的速度优势 1.4 激活VRay渲染器 1.5 VRay渲染器在3ds Max.0中的功能 1.6 VRay渲染器参数详解 1.6.1 V-Ray：Frame buffer（帧缓存）卷展栏 1.6.2 V-Ray：Global switches（全局开关）卷展栏 1.6.3 V-Ray：Image sampler(Antialiasing)[图像采样（抗锯齿）] 卷展栏 1.6.4 V-Ray：Adaptive subdivision imagesampler（自适应细分图像采样）卷展栏 1.6.5 V-Ray：Indirect illumination(GI)（间接照明）卷展栏 1.6.6 V-Ray：Irradiance map（发光贴图）卷展栏 1.6.7 V-Ray：Quasi-Monte Carlo GI（准蒙特卡罗全局光照）卷展栏 1.6.8 V-Ray：Light cache（灯光缓存）卷展栏 1.6.9 V-Ray：Global photon map（全局光子贴图）卷展栏 1.6.10 V-Ray：Caustics（焦散）卷展栏 1.6.11 V-Ray：Environment（环境）卷展栏 1.6.12 V-Ray：Color mapping（色彩映射）卷展栏 1.6.13 V-Ray：Camera（摄像机）卷展栏 1.6.14 V-Ray：rQMC Sampler（准蒙特卡罗采样）卷展栏 1.6.15 V-Ray：Default displacement（置换）卷展栏 1.6.16 V-Ray：System（系统设置）卷展栏 2 办公大厅空间表现 2.1 办公大厅空间简介 2.2 办公大厅测试渲染设置 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 设置场景主体材质 2.3.2 设置场景其他材质 2.4 最终渲染设置 2.4.1 最终测试灯光效果 2.4.2 设置灯光细分参数 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 3 会所餐厅表现 3.1 会所餐厅空间简介 3.2 会所餐厅测试渲染设置 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 3.3.1 设置主体材质 3.3.2 设置场景其他材质 3.4 最终渲染设置 3.4.1 最终测试灯光效果 3.4.2 设置灯光细分参数 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 4 中式超大宴会厅表现 4.1 中式超大宴会厅空间简介 4.2 中式超大宴会厅测试渲染设置 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 4.3.1 设置主体材质 4.3.2 设置场景其他材质 4.4 最终渲染设置 4.4.1 最终测试灯光效果 4.4.2 设置灯光细分参数 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 5 茶艺区空间表现 5.1 茶艺区空间简介 5.2 茶艺区空间测试渲染设置 5.2.1 设置测试渲染参数 5.2.2 布置场景灯光 5.3 设置场景材质 5.3.1 设置主体材质 5.3.2 设置场景木材质 5.3.3 设置场景布料材质 5.3.4 设置其他材质 5.4 最终渲染设置 5.4.1 最终测试灯光效果 5.4.2 设置灯光细分参数 5.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 5.4.4 最终成品渲染 5.5 Photoshop后期处理 6 房产公司前厅表现 6.1 房产公司前厅空间简介 6.2 房产公司前厅测试渲染设置 6.2.1 设置测试渲染参数 6.2.2 布置场景灯光 6.3 设置场景材质 6.3.1 设置主体材质 6.3.2 设置场景的其他材质 6.4 最终渲染设置 6.4.1 最终测试灯光效果 6.4.2 设置灯光细分参数 6.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 6.4.4 最终成品渲染 7 售楼处接待厅空间表现 7.1 售楼处接待厅空间简介 7.2 接待厅空间测试渲染设置 7.2.1 设置测试渲染参数 7.2.2 布置场景灯光 7.3 设置场景材质 7.3.1 设置主体材质 7.3.2 设置展台材质 7.3.3 设置其他材质 7.4 最终渲染设置 7.4.1 最终测试灯光效果 7.4.2 设置灯光细分参数 7.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 7.4.4 最终成品渲染 8 露台黄昏效果表现 8.1 露台空间简介 8.2 露台空间测试渲染设置 8.2.1 设置测试渲染参数 8.2.2 布置场景灯光 8.3 设置场景材质 8.3.1 设置主体材质 8.3.2 设置场景金属材质 8.3.3 设置场景其他材质 8.4 最终渲染设置 8.4.1 最终测试灯光效果 8.4.2 设置灯光细分参数 8.4.3 设置保存发光贴图的渲染参数 8.4.4 最终成品渲染 8.5 Photoshop后期处理 9 住宅小区日景表现 9.1 住宅小区空间简介 9.2 住宅小区测试渲染设置 9.2.1 设置测试渲染参数 9.2.2 布置场景灯光 9.3 设置场景材质 9.4 最终渲染设置 9.4.1 最终测试灯光效果 9.4.2 设置灯光细分参数 9.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 9.4.4 最终成品渲染 9.4.5 通道渲染 9.5 Photoshop后期处理 9.5.1 初步布局画面 9.5.2 添加景物图像及整体调整 9.5.3 画面整体调整 10 商业楼夜景表现 10.1 商业楼场景简介 10.2 商业楼场景测试渲染设置 10.2.1 设置测试渲染参数 10.2.2 布置场景灯光 10.3 设置场景材质 10.4 最终渲

第一图书网, tushu007.com

染设置　10.4.1 最终测试灯光效果　10.4.2 灯光细分参数设置　10.4.3 设置保存发光贴图的渲染参数　10.4.4 最终成品渲染　10.5 Photoshop后期处理　10.5.1 初步处理画面　10.5.2 调整楼体　10.5.3 添加配景及整体调整 11 小区整体鸟瞰表现　11.1 小区整体鸟瞰空间简介　11.2 小区鸟瞰测试渲染设置　11.2.1 设置测试渲染参数　11.2.2 布置场景灯光　11.3 设置场景材质　11.3.1 设置地面部分材质　11.3.2 设置场景建筑部分材质　11.4 最终渲染设置　11.4.1 最终测试灯光效果　11.4.2 设置灯光细分参数　11.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数　11.4.4 最终成品渲染　11.5 Photoshop后期处理　11.5.1 初步整体调整　11.5.2 添加配景

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

本书是一本以案例解析形式的全面讲解3ds Max+VRay 工装及建筑效果图渲染技术的图书，书中既有对VRay 较全面的技术剖析，也有大量精美渲染实例的分析，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　　本书面对的读者是有一定3ds Max 及VRay 软件操作基础的学习者。

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。

VRay 软件操作基础则是指操作者应该对VRay 材质、灯光技术有大致的了解。

本书内容　　本书的第1章讲解了VRay 软件的初、中级操作知识，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的内容，达到该软件的初、中级操作水平。

本书从第2章至第11 章共讲解了9个场景的渲染步骤，这些场景既有办公室、售楼大厅、前台等工装空间，也有小区、商业楼等建筑外观，通过学习这些场景的渲染过程，相信各位读者都能够掌握一定的渲染技能，并通过大量的练习最终渲染出照片级的效果图。

虽然本书主要针对的是工装与建筑效果图的制作，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 素材光盘，含书中所有案例的模型、贴图等源文件，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，可以大大节省各位读者搜集整理素材的时间，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 9.0 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。

如果各位读者打不开本书的场景文件，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 等与笔者所使用的软件版本不同时，容易出现文件打开错误；此外，如果机器配置过低，如内存为1G，也可能使打开书中较大场景文件的时间延长。

第一图书网, tushu007.com

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