

<<3ds max & V-Ray 室内外>>

图书基本信息

书名：<<3ds max & V-Ray 室内外空间表现>>

13位ISBN编号：9787313067043

10位ISBN编号：7313067046

出版时间：2010-9

出版时间：上海交通大学出版社

作者：郑恩峰

页数：216

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>

<<3ds max & V-Ray 室内外>>

内容概要

《3ds Max & V-Ray室内外空间表现》为多所高校具有一线丰富实践操作经验的3ds Max&V-Ray设计师合力打造，是作者多年教学和工程实践的结晶，向大家深入浅出地介绍了3ds Max&V-Ray室内外空间表现技术，包括建模技巧、材质表现、灯光布置、特效应用、渲染等技法。

其中，效果图表现主要包括以下几个环节：**建模** 建模是效果图制作的第一步。建模需要很高的精确性和稳定性，在满足细节表现的基础上尽量减小文件的大小，以避免占用过多的内存导致操作速度缓慢。

需要特别注意的是，同一个模型可以有若干种创建方法，这就要求在创建时要选择一种既准确又快捷的方法来做，同时要考虑模型在未来的编辑中是否便于修改。

综上所述，建模问题实际上是一个统筹规划的过程，应该依据建模要求全方位考虑建模方法，用尽可能少的面数，以最优的建模方法，为后面的工作打下良好的基础。

赋予材质 材质对质感和材料的纹理表现起着至关重要的作用。在依据材料样本或图片素材等表现建筑质感的时候，要能够体现出材质的肌理特征，增强效果图的表现力。

因此材质的两个最主要的构成因素，即基本参数和贴图的调整要到位。

设置摄像机 完成建模后需要为渲染确定摄像机的视点。虽然确定一个点非常简单，但如果要选择能表现主要特征的最优点却不容易，因此要非常慎重，要充分考虑到构图的形态，表现出较强的层次感和立体透视感。

设置灯光 照明要能够表现出一定的环境氛围，并且注意灯光不要太多太亮，过亮的灯光效果会使效果图缺乏层次和变化。

每一盏灯都要有明确的照明目的，避免随意。

总之要做到既能用一两盏灯就可以表现出照明的大效果，又能够用多盏灯表现建筑照明的细节。

渲染 渲染的时候要依据效果图的用途选用合适的渲染器，有Scanline、Mental ray Renderer、V-Ray等。

现在大多使用更接近真实效果的V-Ray，在使用V-Ray渲染时，渲染的3个阶段，即发光贴图、大图和通道的参数设置有不同的要求，切忌混淆。

后期处理 为了得到更加符合实际的图像，要使用Photoshop对渲染出的图像进行修饰润色，主要是添加配景、调整色调和修饰缺陷。

书籍目录

第一章 3ds Max的前期设置第二章 家具和建筑构件的制作第一节 茶几的制作第二节 楼梯的制作第三节 水池的制作第四节 栏杆的制作第五节 躺椅的制作第三章 别墅效果图的表现第一节 场景模型的制作与材质的赋予第二节 摄像机的设置第三节 灯光的设置第四节 渲染第五节 后期处理第四章 客厅效果图的表现第一节 空间模型的制作与材质的赋予第二节 摄像机的设置第三节 家具的合并第四节 灯光的设置第五节 渲染第六节 后期处理第五章 会议室效果图的表现第一节 摄像机的设置第二节 材质的调整第三节 灯光的设置第四节 渲染第五节 后期处理第六章 综合运用和作品欣赏

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>