

<<3ds Max/Vray 印象商业大空间效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/Vray 印象商业大空间效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787115193285

10位ISBN编号：7115193282

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：乔艳良

页数：364

字数：642000

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

人民邮电出版社《印象》系列书中的《3dsMax / Vray印象超写实效果图表现技法》（冰河渔人和醒悟编写）和《3dsMax / Vray印象效果图光与材质表现技法》（Topro编写）两本Vray图书赢得了读者的一致认可。

继上述两本书之后，时代印象又隆重推出一本精心准备的经典力作《3dsMax / vRav印象商业大空间效果图表现技法》，即为本书。

这是一本专业介绍室内大空间表现技法的书，是专门针对目前很多效果图表现师的制作需求而编写的。

本书由业界著名的表现师乔艳良先生（建E网超级版主）历经一年时间编写完成，乔先生具有培训和制作的双重经历，拥有丰富的教学和制作经验，而本书的创新教学模式也正是源于此。

本书的教学内容可以划分为4部分，分别如下。

第1部分是基础理论（第1章～第3章），这部分内容采用“功能介绍+参数剖析+实际运用”的教学模式，“实际运用”是其中的重点内容。

第2部分是案例教学（第4章～第11章），这部分内容主要通过实际案例操作来介绍大空间的灯光布置、材质设定及渲染技巧，案例教学注重发散思维，非常符合读者接受新知识的思维习惯。

第3部分是Photoshop后期处理技法（第12章），笔者在第12章介绍了自己的后期处理经验及常用技法。

## <<3ds Max/Vray 印象商业大空间效>>

### 内容概要

这是一本专门介绍3ds Max/VRay室内大空间表现和大空间渲染的书，在众多的VRay图书中独树一帜，颇具特色。

目前，国内的VRay图书大多是介绍小空间渲染的，很多读者都希望能够看到专门针对大空间渲染的书，本书正是基于这个诉求而编写的。

本书共有12章，分4部分内容，分别是基础章节部分、案例教学部分、Photoshop后期处理技法和附录。

其中的案例教学部分是主体，共有8个精彩的大空间渲染案例。

除此之外，本书还附赠了10个完整的高精度商业场景（带灯光、材质及渲染参数），让本书绝对物超所值。

本书所有案例均由3ds Max 9和VRay 1.5 SP1制作，建议读者采用相应版本的软件来学习。

另外本书配有2张DVD光盘，其中有相关的场景模型及多媒体教学视频。

本书教学模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯，同时考虑到不同学习阶段读者的实际情况，本书还提供了全程视频教学（VRay基础教学视频和案例教学视频），对软件不熟悉的读者可以先看本书的VRay基础教学视频，然后进入案例教学部分。

## <<3ds Max/Vray 印象商业大空间效>>

### 作者简介

乔艳良“建E网”超级版主。

国内大空间表现的领军人物之一，现任北京建工集团室内表现师。

毕业于内蒙古建筑学院室内设计专业，拥有5年的表现工作经验和两年多的CG教育经验。

## 书籍目录

第1章 与效果图相关的学科 1.1 光 1.1.1 光与色 1.1.2 光与影 1.1.3 光与景 1.2 摄影 1.2.1 摄影基础知识 1.2.2 构图要素 1.2.3 摄影技巧 1.3 室内色彩学 1.3.1 室内色彩的基本要求 1.3.2 色彩与心理 1.4 风格 1.4.1 中式风格 1.4.2 欧式古典风格 1.4.3 田园风格 1.4.4 乡村风格 1.4.5 现代风格 1.5 室内人体工程学 1.5.1 概论 1.5.2 作用 1.5.3 环境心理学与室内设计 第2章 VRay的一些重要参数与功能 2.1 VRay渲染器简介 2.2 灯光与质感的关系 2.3 VRayLight 2.3.1 VRayLight参数 2.3.2 VRaySun和VRaySky 2.4 VRay材质与贴图 2.4.1 VRayMtl (VRay材质) 实际应用——白涂料材质的制作方法 2.4.2 VRayMtlWrapper (VRay包裹材质) 实际应用——增强水晶灯的光效 2.4.3 VRayLightMtl (VRay发光材质) 实际应用——发光云石材质的制作方法 2.4.4 VRayBlendMtl (VRay混合材质) 实际应用——油漆材质的制作方法 2.4.5 VRay2SidedMtl (VRay双面材质) 实际应用——双面材质的制作方法 2.4.6 VRayOverrideMtl (VRay代替材质) 实际应用——改变溢色和反射 2.4.7 VRayFastSSS (VRay快速SS) 实际应用——塑料装饰品 2.4.8 VRay的程序贴图 实际应用——真皮面材制的制作方法 实际应用——用贴图比较来完成地面材质的快速切换 实际应用——脏化的小熊 实际应用——发光字 实际应用——建筑轮廓 实际应用——多窗户中的高动态范围贴图 实际应用——局部发光地面 2.5 VRay物体 2.5.1 VRayDisplacementMod (VRay置换修改器) 实际应用——中式木雕 2.5.2 VRayFur (VRay毛发) 实际应用——毛地毯 2.5.3 VRayPxorxy (VRay代理物体) 实际应用——树 2.5.4 VRayPhysicalCamera (VRay物理相机) 第3章 VRay渲染参数及操作步骤 3.1 前期准备阶段 3.1.1 显示器的校色 3.1.2 建模及要求 3.1.3 材质与相机 3.1.4 布光 3.2 VRay基本参数设置阶段 3.2.1 制作效果图时的参数设置步骤 3.2.2 VRay::Globe switches (VRay全局开关) 3.2.3 VRay::Frame buffer (VRay帧缓存) 3.2.4 VRay::image sampler (Antialiasing) (图像采样器抗锯齿) 设置 3.2.5 VRay::Environment (VRay环境) 设置 3.2.6 VRay::Color mapping (VRay颜色贴图) 3.2.7 VRay::Camera (摄像机) 设置 3.2.8 VRay::Authorization (VRay授权) 3.2.9 About VRay (关于VRay) 3.3 VRay间接照明参数设定 3.3.1 VRay::Indirect illumination GI (VRay间接光照GI) 设置 3.3.2 Irradiance map (发光贴图) 设置 3.3.3 Light cache (灯光缓存) 设置 3.3.4 Quasi-Monte Carlo GI (准蒙特卡洛GI) 设置 3.3.5 Global photon map (全局光子贴图) 设置 3.3.6 VRay::Caustic (焦散) 设置 3.4 VRay::Settings (设定) 参数设置 3.4.1 VRay::System (VRay系统) 设置 3.4.2 VRay::DMC sampler (VRay随机蒙特卡洛采样器) 设置 3.4.3 VRay::Default displacement (VRay默认置换) 设置 第4章 欧式大厅 4.1 重点与难点分析 4.2 建模 4.2.1 系统参数设置 4.2.2 楼梯和扶手 4.2.3 角线 4.2.4 门 4.3 材质 4.3.1 大理石材质的分析与制作 4.3.2 水晶灯珠材质的分析与制作 4.3.3 发光灯头材质的分析与制作 4.3.4 玻璃材质的分析与制作 4.3.5 铜材质的分析与制作 4.3.6 清油木材材质的分析与制作 4.3.7 布料材质的分析与制作 4.4 灯光与渲染 4.4.1 分析场景自然光的布光方式 4.4.2 设置阳光的测试渲染参数 4.4.3 布置阳光 4.4.4 天光的渲染测试 4.4.5 最终渲染参数设置 4.5 技术专题——深入学习GI原理 第5章 羽毛球馆 5.1 重点与难点分析 5.2 建模 5.2.1 系统参数设置 5.2.2 地面 5.2.3 天花钢结构 5.2.4 墙面软包 5.3 材质 5.3.1 木地板材质的分析与制作 5.3.2 穿孔铝板材质的分析与制作 5.3.3 铝板材质的分析与制作 5.3.4 布面软包材质的分析与制作 5.3.5 玻璃材质的分析与制作 5.3.6 白混油材质的分析与制作 5.3.7 黑混油材质的分析与制作 5.3.8 布料材质的分析与制作 5.4 灯光与渲染 5.4.1 分析场景的布光方式 5.4.2 设置阳光的测试渲染参数 5.4.3 布置阳光 5.4.4 设置天光测试渲染参数 5.4.5 设置光子贴图参数 5.4.6 最终渲染参数设置 5.5 技术专题——光能传递与光影追踪 第6章 接待大厅 6.1 重点与难点分析 6.2 建模 6.2.1 系统参数设置 6.2.2 楼梯 6.2.3 玻璃墙面 6.3 材质 6.3.1 护栏玻璃材质分析与制作 6.3.2 夹丝玻璃材质的分析与制作 6.3.3 铝条材质的分析与制作 6.3.4 不锈钢材质的分析与制作 6.3.5 蚀刻不锈钢材质的分析与制作 6.3.6 楼梯踏步大理石材质的分析与制作 6.3.7 米黄大理石材质的分析与制作 6.3.8 雕刻大理石材质的分析与制作 6.4 灯光与渲染 6.4.1 分析场景的布光方式 6.4.2 设置阳光测试渲染参数 6.4.3 布置阳光 6.4.4 设置天光渲染测试参数 6.4.5 设置最终渲染参数 6.5 技术专题——深入学习材质的细分参数 第7章 售楼大厅 7.1 重点与难点分析 7.2 建模 7.2.1 设置系统参数 7.2.2 楼梯 7.3 材质 7.3.1 发光云石材质分析与制作 7.3.2 洞石材质分析与制作 7.3.3 木纹石材质分析与制作 7.3.4 木纹石地板材质分析与制作 7.3.5 米黄大理石材质分析与制作 7.3.6 黑金沙材质分析与制作 7.3.7 水材质的

分析与制作 7.3.8 水晶灯材质的分析与制作 7.3.9 肌理涂料材质的分析与制作 7.4 灯光与渲染 7.4.1 分析场景的布光方式 7.4.2 设置阳光测试渲染参数 7.4.3 设置天光测试渲染参数 7.4.4 设置最终渲染参数 7.5 技术专题——影响效果图层次感的三大因素 第8章 篮球馆 8.1 重点与难点分析 8.2 建模 8.2.1 设置系统参数 8.2.2 篮球架 8.3 材质 8.3.1 木地板材质的分析与制作 8.3.2 白油漆材质的分析与制作 8.3.3 有机玻璃材质的分析与制作 8.3.4 镜子材质的分析与制作 8.3.5 清漆木材质的分析与制作 8.3.6 吸音软包材质的分析与制作 8.3.7 铝板材质的分析与制作 8.4 灯光与渲染 8.4.1 分析场景的布光方式 8.4.2 设置阳光的测试渲染参数 8.4.3 添加阳光测试渲染 8.4.4 设置天光测试渲染参数 8.4.5 设置最终渲染参数 8.5 技术专题——直接使用低级别渲染的原因 第9章 游泳馆 9.1 重点与难点分析 9.2 建模 9.2.1 系统参数设置 9.2.2 跳台 9.2.3 跳台背景墙 9.2.4 座椅 9.3 材质 9.3.1 水材质的分析与制作 9.3.2 LED屏幕材质的分析与制作 9.3.3 漆面材质的分析与制作 9.3.4 台面材质的分析与制作 9.3.5 布材质的分析与制作 9.3.6 地砖材质的分析与制作 9.3.7 水痕材质的分析与制作 9.3.8 椅面材质的分析与制作 9.4 灯光与渲染 9.4.1 分析场景的布光方式 9.4.2 设置天光的测试渲染参数 9.4.3 加入天光渲染测试 9.4.4 设置最终渲染参数 9.5 技术专题——影响效果图光感强弱的三大因素 第10章 走廊 10.1 重点与难点分析 10.2 建模 10.2.1 设置系统参数 10.2.2 木雕 10.2.3 会议桌 10.2.4 代理花模型 10.3 材质 10.3.1 天光灯材质的分析与制作 10.3.2 清油木材质的分析与制作 10.3.3 艺术玻璃材质的分析与制作 10.3.4 穿孔板材质的分析与制作 10.3.5 地毯材质的分析与制作 10.3.6 不锈钢材质的分析与制作 10.4 灯光与渲染 10.4.1 分析场景的布光方式 10.4.2 设置主光源的测试渲染参数 10.4.3 开启GI渲染测试 10.4.4 设置最终渲染参数 10.5 技术专题——消除斑点与噪点的方法 第11章 餐厅 11.1 重点与难点分析 11.2 建模 11.2.1 设置系统参数 11.2.2 装饰墙面 11.2.3 椅子 11.3 材质 11.3.1 水泥墙材质的分析与制作 11.3.2 铜材质的分析与制作 11.3.3 地面材质的分析与制作 11.3.4 亚克力材质的分析与制作 11.3.5 亚光铝材质的分析与制作 11.3.6 左侧玻璃材质的分析与制作 11.3.7 顶面玻璃材质的分析与制作 11.3.8 窗框材质的分析与制作 11.4 灯光与渲染——日景表现 11.4.1 分析日景的布光方式 11.4.2 设置主光源的测试渲染参数 11.4.3 布置阳光 11.4.4 开启GI渲染测试 11.5 灯光与渲染——夜景表现 11.5.1 分析夜景的布光方式 11.5.2 设置天光的测试渲染参数 11.5.3 开启GI渲染测试 11.5.4 设置主光源(筒灯)的测试渲染参数 11.5.5 设置次光源的测试渲染参数 11.5.6 设置辅助光源的测试渲染参数 11.5.7 设置最终渲染参数 11.6 技术专题——深入学习材质反射原理 第12章 Photoshop后期处理 12.1 概述 12.2 图像调整 12.2.1 原则 12.2.2 方法 实际应用——调整图像层次感之色阶法 实际应用——调整图像层次感之曲线法 实际应用——调整图像层次感之亮度/对比度法 实际应用——调整图像层次感之智能色彩还原法 实际应用——调整图像清晰度之USM锐化法 实际应用——调整图像清晰度之自动修合法 实际应用——调整图像色彩之自动颜色法 实际应用——调整图像色彩之色相/饱和度法 实际应用——调整图像色彩之智能色彩还原法 12.3 图层混合模式 12.3.1 功能 12.3.2 方法 实际应用——使用正片叠底调整过亮的图像 实际应用——使用正片叠底实现退晕效果 实际应用——使用正片叠底增加图像局部材质效果 实际应用——使用滤色调整图像过暗的区域 实际应用——使用叠加增强天光光效 实际应用——使用叠加增强光域网的光照光效 实际应用——使用滤色增加光晕光效 实际应用——使用色相制作四季效果 实际应用——使用亮度调整图像的层次感 12.4 添加环境与配饰 12.4.1 添加室外环境 实际应用——在渲染前加入室外环境 实际应用——在Photoshop中加入室外环境 12.4.2 添加室内环境 实际应用——加强发光灯的光照效果 实际应用——加强高光区的柔光效果 实际应用——加强光束效果 实际应用——使用照片滤镜统一色调 实际应用——使用色彩平衡统一色调 12.4.3 配饰 实际应用——在客房中添加主灯 12.5 技术专题——后期处理之窍门学 12.6 保存与打印 12.6.1 保存 12.6.2 打印 附录A VRay中英文命令索引附录B 常用物体折射率表附录C 常用家具尺寸附表附录D 室内常用尺寸附表

## 章节摘录

第1章 与效果图相关的学科 1.1 光 效果图是用光作图的艺术，光在效果图中起到了很重要的作用，有光才有色、影、景。

没有光就没有色，光是人们感知色彩的必要条件，色来源于光。

所以说光是色的源泉，色是光的表现。

制作效果图会用到灯光或日光，不同的光会产生不同的色彩。

光照在不同的物体上也会有不同的色彩体现。

一张效果图给人的第一视觉就是图面色彩，其次是空间，所以研究光与色的原理就是为了在效果图表现中能更好地把握光的用法，以此来达到第一视觉的美感。

### 编辑推荐

业界优秀的表现师乔艳良先生倾力编著 国内第一本介绍VRay大空间表现的专业教程 创新的写作模式让您快速掌握VRay渲染技巧 全程视频教学引导您轻松上手、快速进阶 赠送10个物超所值的离精度场景模型 这是一本专业介绍室内大空间表现技法的书，是专门针对目前很多效果图表现师的制作需求而编写的。

渲染是本书的重点所在，同时笔者还有选择性地介绍了多种实用建模技法，希望在模型制作上能给读者一些思路。

除了精彩的案例之外，本书还附赠了10个完整的高精度商业场景（带灯光、材质及渲染参数），让本书绝对物超所值。



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>