

<<3ds Max&VRay室内渲染火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max&VRay室内渲染火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115193308

10位ISBN编号：7115193304

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 主编

页数：357

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

CG（计算机图形）是Computer Graphics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站上与此相关的信息一一俱全，包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代集团自1999年起创建。

自主的业内知名品牌“火星人”从1995年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，历经10多年的历史，也正好是CG产业在中国的10年发展历程。

火星时代集团涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流，推动和普及CG领域中建筑表现技术的应用，为社会输送急需的建筑室内外表现人才，是火星时代的使命之一。

火星时代相继开设了3ds Max建筑表现渲染班、3ds Max建筑表现模型班、3ds Max室内表现班、3ds Max建筑表现班、3ds Max建筑表现长期班，与此同时策划出版了《3ds Max&VRay室内渲染火星课堂》、《3ds Max&VRay室外渲染火星课堂》、《3ds Max&VRay建筑动画火星课堂》、《3dsMax&Sketchup室内建模火星课堂》、《3ds Max&Sketchup室外建模火星课堂》等图书。

内容概要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本。

全书以“基础+流程+范例”的方式组织内容。

第1~3章,分别讲解室内表现有关的设计基础、室内渲染的质感表现与灯光布置方法、VRay渲染器的基础知识;第4~9章,通过小空间、教堂、卧室、卫生间、办公场景、餐厅及特殊空间案例,讲解不同风格的室内空间表现流程与方法,其中包括清晨、日光、黄昏与夜晚的表现技术。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘。

视频内容包括3ds Max室内材质与灯光、VRay基础、VRay&灯光阵列讲解、8个典型案例实现过程,素材内容包括书中所有案例的初始场景与最终场景文件、素材文件。

本书适合从事室内装饰设计与效果图表现工作的初、中级读者阅读,也可作为建筑、室内、环艺、艺术等设计相关专业学生的辅导教材。

作者简介

火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市创意动漫的龙头企业。其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。目前火星时代已成为Autodesk公司在中国惟一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds Max / Maya授权认证教师培训中心。

书籍目录

| | | | |
|------------------------------------|--|--|--|
| 第1章 室内渲染导读 | 1.1 色彩构成在室内表现中的地位 | 1.1.1 色彩构成的含义 | 1.1.2 色彩基础 |
| | 1.1.3 色彩对比与搭配 | 1.1.4 色彩构成在室内表现中的应用 | 1.2 平面构成与室内构图 |
| 点、线、面 | 1.2.2 室内构图实用原则 | 1.3 室内渲染表现流程 | 1.3.1 粗调材质效果 |
| 速度优化 | 1.3.3 灯光布置调节 | 1.3.4 细调材质效果 | 1.3.2 渲染 |
| 处理 | 1.3.5 最终渲染输出 | 1.3.6 后期合成 | |
| 第2章 ds Max室内材质与灯光 | 2.1 ds Max材质与贴图基本概念 | 2.1.1 ds Max材质与贴图的概 | |
| | 2.1.2 影响材质效果的重要因素 | 2.1.3 质感表现的一般流程 | 2.2 室内常见质感表现 |
| 2.2.1 玻璃质感 | 2.2.2 不锈钢质感 | 2.2.3 液晶显示屏质感 | 2.2.4 布艺质感 |
| 及灯罩材质 | 2.2.6 木纹材质的调整 | 2.2.7 木地板材质的调整 | 2.2.5 白塑钢 |
| 2.3.1 常用灯光技术 | 2.3.2 高级灯光阴影技术 | 2.4 灯光阵列技术 | 2.2.8 完善材质 |
| 2.4.1 灯光阵列技术的优 | 2.4.2 效果与场景分析 | 2.4.3 灯光阵列前期准备 | 2.3 灯光基础 |
| 势与劣势 | 2.4.3 灯光阵列前期准备 | 2.4.4 灯光分析 | 2.3.1 常用灯光技术 |
| 2.4.5 布光阶段 | 3.1 VRay学习前的准备 | 3.1.1 VRay特点与版本 | 2.3.2 高级灯光阴影技术 |
| 第3章 VRay室内渲染技术基础 | 3.1.2 VRay安装与 | 3.1.3 帧缓冲器与渲染窗口 | 2.4.1 灯光阵列技术的优 |
| | 3.2 VRay实用参数详解 | 3.2.1 Global switches [全局开关] | 2.4.2 效果与场景分析 |
| | 3.2.2 Image sampler (Antialiasing) [图像采样器 (抗锯齿)] | 3.2.2 Image sampler (Antialiasing) [图像采样器 (抗锯齿)] | 2.4.3 灯光阵列前期准备 |
| | 3.2.3 Indirect illumination (GI) [间接照明 (全局光照)] | 3.2.3 Indirect illumination (GI) [间接照明 (全局光照)] | 2.4.4 灯光分析 |
| | 3.2.4 Quasi-Monte Carlo GI [准蒙特卡罗GI] | 3.2.4 Quasi-Monte Carlo GI [准蒙特卡罗GI] | 2.4.5 布光阶段 |
| | 3.2.5 Irradiance map [发光贴图] | 3.2.5 Irradiance map [发光贴图] | 3.1 VRay学习前的准备 |
| | 3.2.6 Global photon map [全局光子贴图] | 3.2.6 Global photon map [全局光子贴图] | 3.1.1 VRay特点与版本 |
| | 3.2.7 Light cache [灯光缓存] | 3.2.7 Light cache [灯光缓存] | 3.1.2 VRay安装与 |
| | 3.2.8 Caustic [焦散] | 3.2.8 Caustic [焦散] | 3.1.3 帧缓冲器与渲染窗口 |
| | 3.2.9 Environment [环境] | 3.2.9 Environment [环境] | 3.2.1 Global switches [全局开关] |
| | 3.2.10 rQMC Sampler [rQMC采样器] | 3.2.10 rQMC Sampler [rQMC采样器] | 3.2.2 Image sampler (Antialiasing) [图像采样器 (抗锯齿)] |
| | 3.2.11 Color mapping [颜色贴图] | 3.2.11 Color mapping [颜色贴图] | 3.2.3 Indirect illumination (GI) [间接照明 (全局光照)] |
| | 3.2.12 Camera [摄影机] | 3.2.12 Camera [摄影机] | 3.2.4 Quasi-Monte Carlo GI [准蒙特卡罗GI] |
| | 3.2.13 Default displacement [默认的置换] | 3.2.13 Default displacement [默认的置换] | 3.2.5 Irradiance map [发光贴图] |
| | 3.2.14 System [系统] | 3.2.14 System [系统] | 3.2.6 Global photon map [全局光子贴图] |
| VRayShadows [VRay阴影] | 3.3 VRay灯光基础 | 3.3.1 VRayLight [VRay天光] | 3.2.7 Light cache [灯光缓存] |
| 3.3.1 VRayLight [VRay天光] | 3.3.2 VRaySun和VRaySky系统 | 3.3.2 VRaySun和VRaySky系统 | 3.2.8 Caustic [焦散] |
| 3.3.2 VRaySun和VRaySky系统 | 3.4 VRay材质与贴图 | 3.4.1 VRayMtl [VRay标准材质] | 3.2.9 Environment [环境] |
| 3.4.1 VRayMtl [VRay标准材质] | 3.4.2 VRLightMtl [VRay自发光材质] | 3.4.2 VRLightMtl [VRay自发光材质] | 3.2.10 rQMC Sampler [rQMC采样器] |
| 3.4.2 VRLightMtl [VRay自发光材质] | 3.4.3 VRMtlWrapper [VRay包裹材质] | 3.4.3 VRMtlWrapper [VRay包裹材质] | 3.2.11 Color mapping [颜色贴图] |
| 3.4.3 VRMtlWrapper [VRay包裹材质] | 3.4.4 VRay2SidesMtl [VRay双面材质] | 3.4.4 VRay2SidesMtl [VRay双面材质] | 3.2.12 Camera [摄影机] |
| 3.4.4 VRay2SidesMtl [VRay双面材质] | 3.4.5 VRayOverrideMtl [VRay替代材质] | 3.4.5 VRayOverrideMtl [VRay替代材质] | 3.2.13 Default displacement [默认的置换] |
| 3.4.5 VRayOverrideMtl [VRay替代材质] | 3.4.6 VRayHDRI [VRay HRDI贴图材质] | 3.4.6 VRayHDRI [VRay HRDI贴图材质] | 3.2.14 System [系统] |
| 3.4.6 VRayHDRI [VRay HRDI贴图材质] | 3.4.7 VRayEdgesTex [VRay边纹理贴图材质] | 3.4.7 VRayEdgesTex [VRay边纹理贴图材质] | 3.3 VRay灯光基础 |
| 3.4.7 VRayEdgesTex [VRay边纹理贴图材质] | 3.4.8 VRayMap [VRay贴图材质] | 3.4.8 VRayMap [VRay贴图材质] | 3.3.1 VRayLight [VRay天光] |
| 3.4.8 VRayMap [VRay贴图材质] | 3.4.9 VRayBmpFilter [VRay凹凸过滤器] | 3.4.9 VRayBmpFilter [VRay凹凸过滤器] | 3.3.2 VRaySun和VRaySky系统 |
| 3.4.9 VRayBmpFilter [VRay凹凸过滤器] | 3.4.10 VRayDirt [VRay脏化贴图] | 3.4.10 VRayDirt [VRay脏化贴图] | 3.4.1 VRayMtl [VRay标准材质] |
| 3.4.10 VRayDirt [VRay脏化贴图] | 3.5 VRay物理相机 | 3.5.1 Basic parameters [基本参数] | 3.4.2 VRLightMtl [VRay自发光材质] |
| 3.5.1 Basic parameters [基本参数] | 3.5.2 Brokeh effects [散景效果] | 3.5.2 Brokeh effects [散景效果] | 3.4.3 VRMtlWrapper [VRay包裹材质] |
| 3.5.2 Brokeh effects [散景效果] | 3.5.3 Sampling [采样] | 3.5.3 Sampling [采样] | 3.4.4 VRay2SidesMtl [VRay双面材质] |
| 3.5.3 Sampling [采样] | 177第4章 初步学习日景小空间表现 | 4.1 分析场景及布光思路 | 3.4.5 VRayOverrideMtl [VRay替代材质] |
| 4.1 分析场景及布光思路 | 4.1.1 分析场景 | 4.1.1 分析场景 | 3.4.6 VRayHDRI [VRay HRDI贴图材质] |
| 4.1.1 分析场景 | 4.1.2 布光思路 | 4.1.2 布光思路 | 3.4.7 VRayEdgesTex [VRay边纹理贴图材质] |
| 4.1.2 布光思路 | 4.2 确定画面构图 | 4.2.1 设置摄影机 | 3.4.8 VRayMap [VRay贴图材质] |
| 4.2 确定画面构图 | 4.2.1 设置摄影机 | 4.2.2 设置渲染尺寸 | 3.4.9 VRayBmpFilter [VRay凹凸过滤器] |
| 4.2.1 设置摄影机 | 4.3 优化设置 | 4.3 优化设置 | 3.4.10 VRayDirt [VRay脏化贴图] |
| 4.3 优化设置 | 4.4 初步调节场景材质 | 4.4.1 木纹材质 | 3.5 VRay物理相机 |
| 4.4 初步调节场景材质 | 4.4.1 木纹材质 | 4.4.2 皮纹材质 | 3.5.1 Basic parameters [基本参数] |
| 4.4.1 木纹材质 | 4.4.2 皮纹材质 | 4.4.3 金属材质 | 3.5.2 Brokeh effects [散景效果] |
| 4.4.2 皮纹材质 | 4.4.3 金属材质 | 4.4.4 玻璃材质 | 3.5.3 Sampling [采样] |
| 4.4.3 金属材质 | 4.4.4 玻璃材质 | 4.4.5 VRay发光材质 | 177第4章 初步学习日景小空间表现 |
| 4.4.4 玻璃材质 | 4.4.5 VRay发光材质 | 4.5 设置场景灯光 | 4.1 分析场景及布光思路 |
| 4.4.5 VRay发光材质 | 4.5 设置场景灯光 | 4.5.1 目标平行光灯模拟直射太阳光 | 4.1.1 分析场景 |
| 4.5 设置场景灯光 | 4.5.1 目标平行光灯模拟直射太阳光 | 4.5.2 VRay面光源灯光模拟漫射天光 | 4.1.2 布光思路 |
| 4.5.1 目标平行光灯模拟直射太阳光 | 4.5.2 VRay面光源灯光模拟漫射天光 | 4.6 综合调节灯光和材质 | 4.2 确定画面构图 |
| 4.5.2 VRay面光源灯光模拟漫射天光 | 4.6 综合调节灯光和材质 | 4.6.1 开启全局光照 | 4.2.1 设置摄影机 |
| 4.6 综合调节灯光和材质 | 4.6.1 开启全局光照 | 4.6.2 综合调节材质和灯光 | 4.2.2 设置渲染尺寸 |
| 4.6.1 开启全局光照 | 4.6.2 综合调节材质和灯光 | 4.7 最终渲染输出 | 4.3 优化设置 |
| 4.6.2 综合调节材质和灯光 | 4.7 最终渲染输出 | 4.7.1 设置光子图尺寸 | 4.4 初步调节场景材质 |
| 4.7 最终渲染输出 | 4.7.1 设置光子图尺寸 | 4.7.2 设置光子图和灯光缓存 | 4.4.1 木纹材质 |
| 4.7.1 设置光子图尺寸 | 4.7.2 设置光子图和灯光缓存 | 4.7.3 保存光子图 | 4.4.2 皮纹材质 |
| 4.7.2 设置光子图和灯光缓存 | 4.7.3 保存光子图 | 4.7.4 调用光子图 | 4.4.3 金属材质 |
| 4.7.3 保存光子图 | 4.7.4 调用光子图 | 4.7.5 输出成品图 | 4.4.4 玻璃材质 |
| 4.7.4 调用光子图 | 4.7.5 输出成品图 | 第5章 黄昏光之教堂表现 | 4.4.5 VRay发光材质 |
| 4.7.5 输出成品图 | 5.1 分析场景及布光思路 | 5.1.1 分析场景 | 4.5 设置场景灯光 |
| 5.1 分析场景及布光思路 | 5.1.1 分析场景 | 5.1.2 布光思路 | 4.5.1 目标平行光灯模拟直射太阳光 |
| 5.1.1 分析场景 | 5.1.2 布光思路 | 5.2 确定画面构图 | 4.5.2 VRay面光源灯光模拟漫射天光 |
| 5.1.2 布光思路 | 5.2 确定画面构图 | 5.2.1 设置摄影机 | 4.6 综合调节灯光和材质 |
| 5.2 确定画面构图 | 5.2.1 设置摄影机 | 5.2.2 设置渲染尺寸 | 4.6.1 开启全局光照 |
| 5.2.1 设置摄影机 | 5.2.2 设置渲染尺寸 | 5.3 调节场景材质 | 4.6.2 综合调节材质和灯光 |
| 5.2.2 设置渲染尺寸 | 5.3 调节场景材质 | 5.3.1 地板材质 | 4.7 最终渲染输出 |
| 5.3 调节场景材质 | 5.3.1 地板材质 | 5.3.2 混凝土材质 (墙壁) | 4.7.1 设置光子图尺寸 |
| 5.3.1 地板材质 | 5.3.2 混凝土材质 (墙壁) | 5.3.3 亚光油漆材质 | 4.7.2 设置光子图和灯光缓存 |
| 5.3.2 混凝土材质 (墙壁) | 5.3.3 亚光油漆材质 | 5.3.4 白玻璃材质 (灯泡) | 4.7.3 保存光子图 |
| 5.3.3 亚光油漆材质 | 5.3.4 白玻璃材质 (灯泡) | 5.3.5 木纹材质 (椅子) | 4.7.4 调用光子图 |
| 5.3.4 白玻璃材质 (灯泡) | 5.3.5 木纹材质 (椅子) | 5.3.6 绒布材质 (椅子坐垫) | 4.7.5 输出成品图 |
| 5.3.5 木纹材质 (椅子) | 5.3.6 绒布材质 (椅子坐垫) | 5.4 优化设置 | 第5章 黄昏光之教堂表现 |
| 5.3.6 绒布材质 (椅子坐垫) | 5.4 优化设置 | 5.5 设置场景灯光 | 5.1 分析场景及布光思路 |
| 5.4 优化设置 | 5.5 设置场景灯光 | 5.5.1 VRay灯光模拟黄昏太阳光 | 5.1.1 分析场景 |
| 5.5 设置场景灯光 | 5.5.1 VRay灯光模拟黄昏太阳光 | 5.5.2 VRay灯光模拟天光 | 5.1.2 布光思路 |
| 5.5.1 VRay灯光模拟黄昏太阳光 | 5.5.2 VRay灯光模拟天光 | 5.6 灯光材质综合调节 | 5.2 确定画面构图 |
| 5.5.2 VRay灯光模拟天光 | 5.6 灯光材质综合调节 | 5.6.1 设置VRay渲染器 | 5.2.1 设置摄影机 |
| 5.6 灯光材质综合调节 | 5.6.1 设置VRay渲染器 | 5.6.2 调节材质与灯光 | 5.2.2 设置渲染尺寸 |
| 5.6.1 设置VRay渲染器 | 5.6.2 调节材质与灯光 | 5.7 最终输出渲染 | 5.3 调节场景材质 |
| 5.6.2 调节材质与灯光 | 5.7 最终输出渲染 | 5.7.1 VRay渲染器参数设置 | 5.3.1 地板材质 |
| 5.7 最终输出渲染 | 5.7.1 VRay渲染器参数设置 | 5.7.2 VRay光子图输出技巧 | 5.3.2 混凝土材质 (墙壁) |
| 5.7.1 VRay渲染器参数设置 | 5.7.2 VRay光子图输出技巧 | 5.8 Photoshop后期处理 | 5.3.3 亚光油漆材质 |
| 5.7.2 VRay光子图输出技巧 | 5.8 Photoshop后期处理 | 5.8.1 去除教堂背景颜色 | 5.3.4 白玻璃材质 (灯泡) |
| 5.8 Photoshop后期处理 | 5.8.1 去除教堂背景颜色 | 5.8.2 制作十字架镂空边缘光晕效果 | 5.3.5 木纹材质 (椅子) |
| 5.8.1 去除教堂背景颜色 | 5.8.2 制作十字架镂空边缘光晕效果 | 5.8.3 调整图像整体效果 | 5.3.6 绒布材质 (椅子坐垫) |
| 5.8.2 制作十字架镂空边缘光晕效果 | 5.8.3 调整图像整体效果 | 5.8.4 添加室外背景物 | 5.4 优化设置 |
| 5.8.3 调整图像整体效果 | 5.8.4 添加室外背景物 | 5.8.5 添加镜头光晕 | 5.5 设置场景灯光 |
| 5.8.4 添加室外背景物 | 5.8.5 添加镜头光晕 | 5.8.6 调整画面构图, 制作最终效果 | 5.5.1 VRay灯光模拟黄昏太阳光 |
| 5.8.5 添加镜头光晕 | 5.8.6 调整画面构图, 制作最终效果 | 5.8.7 对画面进行锐化处理, 完成最终效果 | 5.5.2 VRay灯光模拟天光 |
| 5.8.6 调整画面构图, 制作最终效果 | 5.8.7 对画面进行锐化处理, 完成最终效果 | 第6章 夜晚温馨卧室表现 | 5.6 灯光材质综合调节 |
| 5.8.7 对画面进行锐化处理, 完成最终效果 | 第6章 夜晚温馨卧室表现 | 6.1 案例综合分析 | 5.6.1 设置VRay渲染器 |
| 第6章 夜晚温馨卧室表现 | 6.1 案例综合分析 | 6.1.1 色彩与氛围分析 | 5.6.2 调节材质与灯光 |
| 6.1 案例综合分析 | 6.1.1 色彩与氛围分析 | 6.1.2 灯光与视觉中心分析 | 5.7 最终输出渲染 |
| 6.1.1 色彩与氛围分析 | 6.1.2 灯光与视觉中心分析 | 6.2 确定画面构图——VRay物理相机 | 5.7.1 VRay渲染器参数设置 |
| 6.1.2 灯光与视觉中心分析 | 6.2 确定画面构图——VRay物理相机 | 6.3 前期准备工作——优化场景 | 5.7.2 VRay光子图输出技巧 |
| 6.2 确定画面构图——VRay物理相机 | 6.3 前期准备工作——优化场景 | 6.4 设置场景的材质 | 5.8 Photoshop后期处理 |
| 6.3 前期准备工作——优化场景 | 6.4 设置场景的材质 | 6.4.1 乳胶漆材质 | 5.8.1 去除教堂背景颜色 |
| 6.4 设置场景的材质 | 6.4.1 乳胶漆材质 | 6.4.2 布料材质 | 5.8.2 制作十字架镂空边缘光晕效果 |
| 6.4.1 乳胶漆材质 | 6.4.2 布料材质 | 6.4.3 油漆材质 | 5.8.3 调整图像整体效果 |
| 6.4.2 布料材质 | 6.4.3 油漆材质 | 6.4.4 金属材质 | 5.8.4 添加室外背景物 |
| 6.4.3 油漆材质 | 6.4.4 金属材质 | 6.4.5 玻璃材质 | 5.8.5 添加镜头光晕 |
| 6.4.4 金属材质 | 6.4.5 玻璃材质 | 6.4.6 瓷器材质 (白瓷装饰品) | 5.8.6 调整画面构图, 制作最终效果 |
| 6.4.5 玻璃材质 | 6.4.6 瓷器材质 (白瓷装饰品) | 6.4.7 灯内壁材质 | 5.8.7 对画面进行锐化处理, 完成最终效果 |
| 6.4.6 瓷器材质 (白瓷装饰品) | 6.4.7 灯内壁材质 | 6.5 渲染器优化设置 | 第6章 夜晚温馨卧室表现 |
| 6.4.7 灯内壁材质 | 6.5 渲染器优化设置 | 6.6 设置卧室温馨灯光 | 6.1 案例综合分析 |
| 6.5 渲染器优化设置 | 6.6 设置卧室温馨灯光 | 6.6.1 设置环境天光 | 6.1.1 色彩与氛围分析 |
| 6.6 设置卧室温馨灯光 | 6.6.1 设置环境天光 | 6.6.2 设置卧室人工光源 | 6.1.2 灯光与视觉中心分析 |
| 6.6.1 设置环境天光 | 6.6.2 设置卧室人工光源 | 6.6.3 设置卧室氛围光源 | 6.2 确定画面构图——VRay物理相机 |
| 6.6.2 设置卧室人工光源 | 6.6.3 设置卧室氛围光源 | 6.7 综合调节材质与灯光 | 6.3 前期准备工作——优化场景 |
| 6.6.3 设置卧室氛围光源 | 6.7 综合调节材质与灯光 | 6.8 渲染输出设置 | 6.4 设置场景的材质 |
| 6.7 综合调节材质与灯光 | 6.8 渲染输出设置 | 6.9 Photoshop后期处理 | 6.4.1 乳胶漆材质 |
| 6.8 渲染输出设置 | 6.9 Photoshop后期处理 | 第7章 清晨卫生间场景表现 | 6.4.2 布料材质 |
| 6.9 Photoshop后期处理 | 第7章 清晨卫生间场景表现 | 7.1 分析场景及布光思路 | 6.4.3 油漆材质 |
| 第7章 清晨卫生间场景表现 | 7.1 分析场景及布光思路 | 7.1.1 分析场景 | 6.4.4 金属材质 |
| 7.1 分析场景及布光思路 | 7.1.1 分析场景 | | 6.4.5 玻璃材质 |
| 7.1.1 分析场景 | | | 6.4.6 瓷器材质 (白瓷装饰品) |
| | | | 6.4.7 灯内壁材质 |
| | | | 6.5 渲染器优化设置 |
| | | | 6.6 设置卧室温馨灯光 |
| | | | 6.6.1 设置环境天光 |
| | | | 6.6.2 设置卧室人工光源 |
| | | | 6.6.3 设置卧室氛围光源 |
| | | | 6.7 综合调节材质与灯光 |
| | | | 6.8 渲染输出设置 |
| | | | 6.9 Photoshop后期处理 |

<<3ds Max&VRay室内渲染火星课堂>>

7.1.2 布光思路 7.2 确定画面构图 7.3 调节场景材质 7.3.1 毛巾材质 7.3.2 地砖材质
7.3.3 乳胶漆材质 7.3.4 镜子材质 7.3.5 玻璃材质 7.3.6 坐便器瓷器材质 7.3.7 淋浴间金
属材质 7.3.8 柜子木纹材质 7.4 场景优化设置 7.5 调节日光卫生间灯光 7.5.1 设置环境
和VRay天光 7.5.2 设置VRay灯光模拟天光 7.5.3 设置淋浴间暖色光源 7.6 卫生间材质灯光综合
调节 7.7 最终出图设置 7.8 Photoshop后期处理 第8章 天光&日光办公空间表现 8.1 分析场景及布光
思路 8.1.1 分析场景 8.1.2 布光思路 8.2 确定画面构图 8.2.1 创建物理相机 8.2.2 修改物
理相机参数 8.3 材质设置 8.3.1 黑白材质的处理方法 8.3.2 水泥地面材质 8.3.3 电脑桌面材
质 8.3.4 木地板材质 8.3.5 顶部灯片材质 8.3.6 装饰画贴图材质 8.3.7 吊灯灯罩材质 8.4
场景灯光的布置 8.4.1 前期准备工作 8.4.2 整体灯光分析 8.4.3 主光(天空光与太阳光)的
创建 8.4.4 灯带的创建 8.4.5 筒灯的创建 8.4.6 地灯的创建 8.4.7 走道射灯 8.4.8 测
试太阳光的模糊阴影 8.5 渲染输出 8.6 Photoshop后期处理 8.6.1 提高图片对比度与亮度 8.6.2
调整图像颜色与局部亮度 8.6.3 调整图像高光模糊第9章 特殊空间的视觉表现 9.1 庭外之院的表现
技法 9.1.1 空间分析 9.1.2 相机测试与模型检查 9.1.3 材质表现 9.1.4 灯光布置 9.1.5 渲
染输出 9.1.6 后期处理 9.2 酒店餐厅的夜光表现技法 9.3 不同时间段的室内过道一角表现技法附录
VRay&灯光阵列

章节摘录

插图：第1章 室内渲染导读1.1 色彩构成在室内表现中的地位生活因为色彩而美丽，我们的生活空间因为色彩而令人陶醉。

在室内表现中，色彩的搭配及合理应用也是一幅优秀室内表现作品的必备要素，接下来简单分析一下色彩的基础理论知识，为色彩在实际中的应用提供参考。

1.1.1 色彩构成的含义色彩构成研究的是色彩的产生、原理及人对色彩的感知与应用，是一门重要的研究色彩组合规律、创建方式的基础学科，是一个科学化、系统化的色彩训练方式。

它从色彩创造学的角度去探索和开拓出新的、美的对象，使我们对色彩美的构成形式有更多、更深刻的认识。

色彩构成是从人对色彩的知觉与心理效果出发，用一定的色彩规律去组合构成要素间的相互关系，创造出新的、理想的色彩效果，这种对色彩的创造过程及结果，称为色彩构成。

色彩构成的原则是将创造色彩关系的各种因素，以纯粹的形式加以分析和研究。

它是在探索规律的进程中采用的一种手段，不等于创造的结果。

色彩构成的目的在于培养对于视觉艺术形式的创造性思维方式。

所以，在进行室内效果表现过程中，要对色彩构成知识有个全面的了解，才能在实际表现中准确地把握色彩的关系。

编辑推荐

《3ds Max&VRay室内渲染火星课堂》适合从事室内装饰设计与效果图表现工作的初、中级读者阅读，也可作为建筑、室内、环艺、艺术等设计相关专业学生的辅导教材。

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>