

<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay照片级效果图制作与表现技法>>

13位ISBN编号：9787115278722

10位ISBN编号：7115278725

出版时间：2012-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：郑海超

页数：384

字数：692000

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/VRay照片级效果图>>

### 内容概要

本书主要讲述VRay渲染器在室内空间设计与效果图表现中的渲染方法和使用技巧。全书通过对不同风格、种类的室内空间表现案例的制作过程的讲解，对VRay渲染器的参数、命令和使用技巧进行了详细介绍，将其完美地融入到实例当中，非常便于读者学习与提高。

书中案例包括了不同类型的室内空间表现，有家装空间，如客厅、书房、卧室、小餐厅、卫生间等；有工装空间，如饭店餐厅、商业办公场所、休闲茶吧等。

书中案例也包括了不同气氛的空间表现，如日光表现、灯光表现、黄昏效果表现、温馨烛光表现、阳光走廊表现、闪光灯效果表现、夜晚昏暗灯光表现等。

通过学习不同空间、不同气氛的表现方法，以及不同材质的设置技巧，不同的布光思路 and 创建流程，读者可以全面提高室内空间表现功底与水平，轻松制作出照片级别的三维作品。

本书适合有一定软件操作基础，希望进一步提高和学习的读者阅读。

书籍目录

第1章 V-Ray渲染器简介

- 1.1 概述
- 1.2 如何正确指定V-Ray渲染器
- 1.3 渲染参数面板卷展栏整体介绍
  - 1.3.1 V-Ray全局设置面板
  - 1.3.2 图像采样抗锯齿
  - 1.3.3 全局光照设置面板
  - 1.3.4 Irradiance map光照贴图引擎
  - 1.3.5 rQMC Sampler随机准蒙特卡罗
- 1.4 V-Raylight的参数
- 1.5 V-Ray材质详解
  - 1.5.1 渲染器匹配
  - 1.5.2 全局设置
  - 1.5.3 全局替换材质设置
  - 1.5.4 图像尺寸设置
  - 1.5.5 图像抗锯齿采样设置
  - 1.5.6 创建HDR光照贴图
  - 1.5.7 V-Raymtl的参数
  - 1.5.8 V-RayEdgesTex
- 1.6 V-Ray毛发
  - 1.6.1 Parameters
  - 1.6.2 Maps
  - 1.6.3 Viewport display
- 1.7 V-Ray1.5的置换修改器
  - 1.7.1 Type
  - 1.7.2 Common Params
  - 1.7.3 2D mapping
  - 1.7.4 3D mapping/subdivision
- 1.8 V-Ray1.5相机系统
  - 1.8.1 f-number(光圈大小)
  - 1.8.2 vignetting(退晕)
  - 1.8.3 Custom balance(自定义白平衡)
- 本章小结

第2章 客厅空间表现

- 2.1 客厅空间简介
- 2.2 模型的创建
  - 2.2.1 制作墙体模型
  - 2.2.2 制作门窗以及门套模型
  - 2.2.3 家具模型的制作
- 2.3 创建摄像机并检查模型
  - 2.3.1 为场景创建需要的摄像机角度
  - 2.3.2 检查模型
- 2.4 材质设定
  - 2.4.1 主要材质设定

## <<3ds Max/VRay照片级效果图>>

- 2.4.2 家具材质设定
- 2.5 灯光测试以及参数面板设定
  - 2.5.1 低参数全局设置
  - 2.5.2 创建阳光
  - 2.5.3 创建天空光
  - 2.5.4 创建补光
  - 2.5.5 创建吸顶灯灯光
- 2.6 最终渲染参数设置
- 2.7 Photoshop后期处理
- 本章小结

### 第3章 餐厅空间表现

- 3.1 工装餐厅空间简介
- 3.2 使用Sim Cloth制作真实的布料
- 3.3 创建摄像机并检查模型

### 第4章 黄昏书房

- 4.1 关于书房空间的介绍
- 4.2 放置摄像机
- 4.3 模型的检查
- 4.4 材质的设定
  - 4.4.1 大体材质的设定
  - 4.4.2 部分家具材质的设定
- 4.5 灯光的设定
  - 4.5.1 主光的设定
  - 4.5.2 辅光的设定
- 4.6 渲染参数的设定
  - 4.6.1 灯光的细分参数
  - 4.6.2 设置渲染参数
- 4.7 Photoshop后期处理
- 本章小结

### 第5章 卧室晚上效果表现

- 5.1 卧室空间简介
- 5.2 渲染前的准备
  - 5.2.1 创建摄像机
  - 5.2.2 检查模型
- 5.3 场景主要材质设定
- 5.4 场景中主要家具材质设定
- 5.5 灯光测试及参数面板设置
  - 5.5.1 低参数全局设置
  - 5.5.2 创建台灯灯光
  - 5.5.3 创建窗户的天空光
  - 5.5.4 创建落地灯
  - 5.5.5 窗帘灯带
  - 5.5.6 创建床头灯带效果
  - 5.5.7 创建吸顶灯灯光

## <<3ds Max/VRay照片级效果图>>

- 5.5.8 创建电视灯
- 5.5.9 创建补光
- 5.5.10 创整体调整场景气亮度
- 5.6 最终渲染参数设置
- 5.7 后期处理
  - 5.7.1 曲线调整
  - 5.7.2 色彩平衡调整
  - 5.7.3 锐化图像
- 本章小结

### 第6章 烛光晚餐表现

- 6.1 烛光晚餐空间表现理念
- 6.2 分析模型
  - 6.2.1 模型的导入
  - 6.2.2 摄像机的设置
- 6.3 材质的设定
- 6.4 灯光的设定
  - 6.4.1 布光思路
  - 6.4.2 设置具体灯光参数
- 6.5 设置渲染参数
- 6.6 Photoshop后期处理

### 第7章 阳光客厅效果表现

- 7.1 阳光客厅空间表现理念
- 7.2 分析模型
  - 7.2.1 模型的导入
  - 7.2.2 摄像机的设置
- 7.3 材质的设定
- 7.4 灯光的设定
  - 7.4.1 布光思路
  - 7.4.2 设置具体灯光参数
- 7.5 设置渲染参数
  - 7.5.1 设置简单的测试参数
  - 7.5.2 全局光设置及调整测试参数
  - 7.5.3 最终渲染参数设置
- 7.6 Photoshop后期处理
- 本章小结

### 第8章 卫生间效果表现

- 8.1 卫生间效果表现简介
- 8.2 分析模型
  - 8.2.1 模型的导入
  - 8.2.2 摄像机的设置
- 8.3 材质的设定
- 8.4 灯光的设定
  - 8.4.1 布光思路
  - 8.4.2 设置具体灯光参数

## <<3ds Max/VRay照片级效果图>>

### 8.5 设置渲染参数

#### 8.5.1 设置简单的测试参数

#### 8.5.2 最终渲染参数设置

### 8.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结

## 第9章 商业办公场所效果表现

### 9.1 商业办公场所简介

#### 9.2.2 摄像机的设置

### 9.3 材质的设定

### 9.4 灯光的设定

#### 9.4.1 布光思路

#### 9.4.2 设置具体灯光参数

### 9.5 设置渲染参数

#### 9.5.1 设置简单的测试参数

#### 9.5.2 最终渲染参数设置

### 9.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结

## 第10章 休闲空间的表现

### 10.1 关于休闲空间的介绍

### 10.2 渲染前的准备

#### 10.2.1 摄像机的放置

#### 10.2.2 模型的检查

### 10.3 场景中主要物体材质的设定

### 10.4 灯光的设置

#### 10.4.1 主光的设置

#### 10.4.2 辅助灯光的设置

### 10.5 渲染参数的设置

#### 10.5.1 灯光的细分

#### 10.5.2 设置渲染参数

### 10.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结

## 第11章 夜晚书房闪光灯效果表现

### 11.1 夜晚书房简介

### 11.2 分析模型

#### 11.2.1 模型的导入

#### 11.2.2 相机的设置

### 11.3 材质的设定

### 11.4 灯光的设定

#### 11.4.1 布光思路

#### 11.4.2 设置具体灯光参数

### 11.5 设置渲染参数

#### 11.5.1 设置简单的测试参数

#### 11.5.2 最终渲染参数设置

### 11.6 Photoshop后期处理

## <<3ds Max/VRay照片级效果图>>

### 本章小结

#### 第12章 休闲茶吧夜景效果表现

- 12.1 夜景休闲茶吧简介
  - 12.2 分析模型
    - 12.2.1 模型的导入
    - 12.2.2 相机的设置
  - 12.3 材质的设定
  - 12.4 灯光的设定
    - 12.4.1 布光思路
    - 12.4.2 设置具体灯光参数
  - 12.5 设置渲染参数
    - 12.5.1 设置简单的测试参数
    - 12.5.2 最终渲染参数设置
  - 12.6 Photoshop后期处理
- 本章小结

#### 第13章 VR天堂书店

- 13.1 书店空间分析
  - 13.2 分析模型
    - 13.2.1 建立空间模型
    - 13.2.2 材质的设定
  - 13.3 相机部分
  - 13.4 检查模型
  - 13.5 书灯光的设定
  - 13.6 关设置渲染参数
  - 13.7 Photoshop后期处理
- 本章小结

#### 第14章 商务会馆效果表现

- 14.1 商务会馆空间表现理念
  - 14.2 分析模型
  - 14.3 材质的设定
  - 14.4 灯光的设定
  - 14.5 灯设置渲染参数
  - 14.6 Photoshop后期处理
- 本章小结

#### 第15章 地中海客厅表现

- 15.1 书店地中海客厅效果表现简介
- 15.2 书店分析模型
  - 15.2.1 模型的导入
  - 15.2.2 相机的设置
- 15.3 材质的设定
- 15.4 灯光的设定
  - 15.4.1 布光思路
  - 15.4.2 设置具体灯光参数

## <<3ds Max/VRay照片级效果图>>

### 15.5 设置渲染参数

#### 15.5.1 设置简单的测试参数

#### 15.5.2 最终渲染参数设置

#### 15.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结

### 第16章 VR日光汽车卖场

#### 16.1 汽车卖场分析

#### 16.2 分析模型

##### 16.2.1 模型局部渲染效果

##### 16.2.2 相机部分

#### 16.3 材质的设定

#### 16.4 灯光的设定

#### 16.5 空间布光

#### 16.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结

### 第17章 私人会所效果表现

#### 17.1 私人会所空间表现理念

#### 17.2 分析模型

##### 17.2.1 模型局部渲染效果

##### 17.2.2 相机的设置

#### 17.3 模型创建

#### 17.4 材质的设定

#### 17.5 灯光的设定

#### 17.6 设置渲染参数

#### 17.7 Photoshop后期处理

#### 本章小结

### 第18章 VR水泥走廊

#### 18.1 走廊空间简介

#### 18.2 分析模型

#### 18.3 材质的设定

#### 18.4 灯光的设定

#### 18.5 设置渲染参数

#### 18.6 Photoshop后期处理

#### 本章小结



<<3ds Max/VRay照片级效果图>>

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>