

<<超写实艺术>>

图书基本信息

书名：<<超写实艺术>>

13位ISBN编号：9787121073533

10位ISBN编号：7121073536

出版时间：2009-1

出版时间：刘建科、飞思数码产品研发中心 电子工业出版社 (2009-01出版)

作者：刘建科 著

页数：275

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>

<<超写实艺术>>

前言

随着改革开放的进一步深入全国性的大开发促进了基础建设为城市建设创造了有利的社会环境。高楼林立、蒸蒸日上的建设气息自然而然地加快了建筑装潢行业的发展。

而效果图是建筑装潢行业必不可少的环节。

无论是洽谈竞标还是验收都要涉及到此环节所以制作效果图成了一个热门行业。

单从经济方面来讲其市场广阔 利润大见效又快,非常值得计算机爱好者设计单位等个人和团体从事该行业。

而另一方面,随着市场的完善,竞争日趋激烈,无人能超出优胜劣汰的自然法则,所以只有不断更新技术,力求做得最好才会有更有利的生存空间。

掌握最新的技术、制作出更好的效果图是本书的宗旨。

让人欣喜的是,随着Lightscape、finalRender、mental ray、Brazil和VRay等高级渲染器的出现,3ds max能更加淋漓尽致地表现其强大的功能。

3ds max结合这些渲染器插件制作的效果图已很难分辨出真伪。

3ds max在建模光线,材质和渲染等各方面的长足进步,促进了效果图行业的蓬勃发展。

本书除了详尽叙述用常规方法建模,打灯、赋材质及渲染各环节外,为了满足广大渲染爱好者的要求,还专门针对VRay渲染器的使用方法进行了全面的讲解。

VRay渲染器中全新的灯光、材质,渲染方式将让人耳目一新。

过去由于技术上的限制而无法完成的各种效果已变得易如反掌。

物体灯使灯光更加真实更完善的材质类型及参数使材质更加逼真,散焦效果和全局光使效果图更加完美。

新的制作及渲染方法还减轻了过去那种靠大量后期制作来弥补前期不足的工作量,从而不仅加强了效果,而且还提高了效率,实在是事半功倍令人赞叹不已。

软件的进步促进了效果图的质量,但它们毕竟只是工具只有人能力的全面提高才能更好地提高效果图的制作水平。

效果图是设计师思想的一种展现,所以效果图制作者要懂建筑设计和装潢设计,还要具有一定的艺术修养和绘画的基本功。

因此效果图制作者除了要熟练掌握电脑操作技术外,还要不断地学习最新的设计理念,不断提高艺术欣赏力,不断练习绘画的基本功只有这样做才能不断进步。

本书在制作技术上绝无保留,能够使读者在最短时间内掌握建筑效果图的制作技巧。

本书使用的是Vray 1.5版本对于习惯使用1.093r和1.4703版本的用户来讲没有技术壁垒可以通用。

本书作者录制了所有案例的视频教学录像保证读者能够完全掌握书中的技术点。

由于编写时间仓促不足之处在所难免笔者Lzxbook@263.net,欢迎广大读者不吝批评指正和交流。

最后祝愿读者朋友们成功!

光盘内容说明本套教材对应两张DVD光盘,包含了文字教程和光盘教学需要的全部配套资料文件并容纳了由作者录制的近十多个小时的视频教学录像,深入演示了本书范例的全部制作过程极大地提高了学习效率。

建议读者在看书的时候结合视频教程同步进行。

教学光盘使用方法在本书光盘相应的目录中读者会找到视频教学文件。

由于光盘容量有限,为了在光盘中放更多的视频内容,我们将每个视频文件都进行了压缩,在这里造成的不便敬请谅解。

教学录像是avi格式用Media Player软件播放器可以播放。

教学录像的分辨率为1024×768,建议在分辨率1024×768以上的显示器上播放,这样可以很方便地用播放器在100%的显示下进行观看学习。

编著者

<<超写实艺术>>

内容概要

室内家装设计是建筑表现中一个很重要的组成部分。

随着行业的发展，室内家装设计效果图的制作工艺和流程越来越精细和严格。

《超写实艺术——3ds max/VRay家装设计渲染篇》是一本为效果图制作人员提供室内家装设计表现的中高级教材。

《超写实艺术——3ds max/VRay家装设计渲染篇》适用于有一定基础但没有多少实践经验，需要进一步提高的读者。

也非常适合作为各类讲授室内家装设计效果图制作培训班的上机辅助教材。

通过多个经典详细的实例练习，帮助读者巩固知识要点，对于制作例题书中给出详细明确的操作步骤读者只要跟着书中的提示一步一步地操作+就可以掌握书中的内容制作出具有一定水平的室内家装设计效果图。

《超写实艺术——3ds max/VRay家装设计渲染篇》配套光盘中赠送了所有范例的场景、贴图文件和视频教学录像，供读者学习。

《超写实艺术——3ds max/VRay家装设计渲染篇》特别适合CG制作人员阅读，也可作为相关专业的教师和大、中专院校的学生作为参考书使用。

书籍目录

第1章 3ds max渲染基础1.1 通用渲染参数设置1.2 指定渲染器1.3 默认扫描线渲染设置1.4 V-Ray渲染器概述1.5 V-Ray渲染方法1.6 图像采样器和抗锯齿过滤器1.6.1 图像采样器的使用1.6.2 抗锯齿过滤器使用1.7 渲染引擎1.7.1 渲染引擎的特点1.7.2 渲染引擎的参数使用第2章 书房空间2.1 案例分析和测试渲染设置2.2 场景灯光设置2.3 场景材质设置2.3.1 设置渲染参数2.3.2 设置墙面材质2.3.3 设置地面材质2.3.4 设置沙发材质2.3.5 设置百叶窗材质2.3.6 设置靠背椅材质2.3.7 设置灯材质2.3.8 设置储物框的材质2.3.9 设置桌子材质和书材质的制作2.3.10 设置壁炉及装饰品的材质2.3.11 设置壁画材质2.4 最终渲染效果第3章 豪华客厅渲染3.1 案例分析3.2 创建物理摄影机3.3 测试渲染设置3.4 场景灯光设置3.5 场景材质设置3.5.1 设置渲染参数3.5.2 设置墙体材质3.5.3 设置地面材质3.5.4 设置沙发材质3.5.5 设置靠垫材质3.5.6 设置茶几及其上摆设品材质3.5.7 设置椅子材质3.5.8 设置单人沙发材质3.5.9 设置凳子及台灯材质3.5.10 设置桌子及其上的摆设品材质3.5.11 设置餐桌餐椅材质3.5.12 设置餐桌上的摆设品材质3.5.13 设置吊灯材质3.5.14 设置室外环境第4章 绿色客厅渲染4.1 案例分析4.2 创建物理摄影机4.3 测试渲染设置4.4 场景灯光设置4.5 场景材质设置4.5.1 设置渲染参数4.5.2 设置墙体材质4.5.3 设置地面材质4.5.4 设置沙发材质4.5.5 设置靠垫材质4.5.6 设置盆景材质4.5.7 设置台灯材质4.5.8 设置壁画材质4.5.9 设置室外环境4.5.10 设置窗框及窗帘材质4.6 网络分布式渲染第5章 餐厅一角渲染5.1 案例分析5.2 测试渲染设置5.3 场景灯光设置5.4 场景材质设置5.4.1 设置渲染参数5.4.2 设置墙体材质5.4.3 设置地毯材质5.4.4 设置餐桌餐椅材质5.4.5 设置沙发材质5.4.6 设置吊灯材质5.4.7 设置室外环境5.5 设置摄影机动画第6章 浴室渲染第7章 卫生间渲染第8章 客厅一角

章节摘录

3) Options (选项) 选项组。

Video Color Check (视频色彩检查) : 检查是否有超过NTSC和PAL制式规定的像素色彩, 将超过规定的色彩标记或改变成可使用的色彩。

Force 2-Sided (强迫双面) : 强迫计算机渲染物体内外表面, 这将大大增加计算机的渲染负担。只有在修改物体表面法线和使用材质过于烦琐的情况下使用该项才有意义。

Atmospherics (大气效果) : 渲染所有的大气效果, 如Volume Fog (体积雾) 等。

Effects (特效) : 渲染所有的特效, 如Blur (模糊)。

Super Black (超级黑) : 为视频合成限制几何体渲染的黑色程度。
不要使用它, 除非有特别的需要。

Displacement (置换贴图) : 渲染使用Displacement (置换贴图) 的物体的置换效果。

Render Hidden Geometry (渲染隐藏物体) : 渲染场景中被隐藏的物体。

Render to Fields (渲染到场) : 当渲染结果用于电视广播时, 选取该选项。
该选项可以消除图片在电视广播上的抖动, 使画面稳定。

4) Render Output (渲染输出) 区域选项组。

Save File (存储文件) : 把渲染图像序列或动画文件保存到磁盘上, 此时会弹出Render Output File (渲染输出文件) 对话框, 如图1-5所示。

<<超写实艺术>>

编辑推荐

《超写实艺术:3ds max/Vray家装设计渲染篇》特别适合CG制作人员阅读，也可作为相关专业的教师和大、中专院校的学生作为参考书使用。

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>