

<<3ds Max/VRay照片级家装效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay照片级家装效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787802483347

10位ISBN编号：7802483344

出版时间：2009-5

出版时间：兵器工业出版社，北京希望电子出版社

作者：沈毅

页数：407

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照片级家装效>>

前言

经过近十年的发展，VRay已经成长为3D界首屈一指的渲染器，尤其是在室内与建筑表现领域，大有“唯我独尊，舍我其谁”的气势。

作为3dsMax的资深用户，如果要推荐一款渲染器，用于需要GI全局光照的环艺表现，VRay是不二之选。

因为它有太多的优点，足以让我们对其他渲染器视而不见。

它凭借强大的功能、稳定的运行环境、简易的操作流程、高速的计算程式，迅速拥有了一大批忠实的“粉丝”。

VRay的功能十分强大，有着诸多耀眼的技术光环。

由于内嵌在3dsMax中，形成无缝的链接，从模型场景到材质和渲染，一气呵成，编辑起来非常方便。

拥有专属的渲染面板和材质模式，以及特有的模型创建技术。

VRay几乎囊括了全部的先进渲染手段，其中包括全局光照、图像抗锯齿、发光贴图、灯光缓存、光子贴图、环境光（包括HDR功能）、阳光系统、天光、面光源、毛发、模型置换，以及各种材质效果（反射/折射、模糊、阴影遮罩、色溢控制、卡通效果等）、各种光子特效（焦散、次表面散射等）。

VRay优秀的渲染流程和杰出的运算能力，使效果图的制作脱离了枯燥和乏味，而成为一件省时、省力，令人愉快的趣事。

它使我们可以摆脱技术的桎梏，将更多的精力投入到创意的酝酿和方案的设计中。

本书是笔者多年设计制作经验的结晶。

全书围绕如何运用VRay制作优秀室内效果图这一主题展开，分为3篇，共10章。

第1篇是VRay室内渲染基础篇，详细讲解了与室内渲染有关的VRay基础知识，使读者能够在众多技术参数中，迅速掌握必要的相关知识，而不至于深陷在复杂无用的细枝末节中。

第2篇是室内小场景实例篇，在掌握了相关的基础知识后，通过该篇中10个精美的室内小场景制作，来巩固和提高对VRay渲染技术的理解。

由于是小场景，所以渲染速度相对较快，很适于初学者反复练习和体会。

读者可以从其中任何一节开始练习，均能有显著的收获。

第3篇是完整实例讲解篇，分别通过红色调起居室阳光效果、蓝色调卧室阳光效果和客厅夜景灯光效果3个生动、具体的案例，详细地讲述了如何运用VRay渲染器来制作完整室内场景的全部方法和过程。

<<3ds Max/VRay照片级家装效>>

内容概要

《3ds Max/VRay照片级家装效果图表现技法（2009版）》在3dsMax2009软件环境下，详细讲解VRay渲染器的基本原理及其用于家装效果图渲染的相关技术全书围绕如何运用VRay制作优秀家装效果图这一主题来展开，分为3篇，共10章第1篇是VRay室内渲染基础篇，详细讲解与家装渲染有关的VRay基础知识，使读者能够在众多技术参数中，迅速掌握必要的相关知识，而不至于深陷在复杂无用的细枝末节中，第2篇是室内小场景实例篇，在掌握相关的基础知识后，通过该篇中10个精美的室内小场景案例，来巩固和提高对VRay渲染技术的理解。

由于是小场景，所以渲染速度相对较快，很适于初学者反复练习和体会。

读者从其中任何一节开始练习，均能有显著的收获第3篇是完整实例讲解篇，分别通过红色调起居室日景效果、蓝色调卧室阳光效果和客厅夜景灯光效果3个生动、具体的案例，详细地讲述了如何运用VRay渲染器来制作完整家装场景的全部方法和过程。

书籍目录

第1篇 VRay室内渲染基础篇第1章 VRay的基本结构第2章 VRay渲染设置面板精讲2.1 VRay : Indirect illumination (间接照明设置) 卷展栏2.2 VRay : Irradiance map (发光贴图设置) 卷展栏2.3 VRay : Light cache (灯光缓存设置) 卷展栏2.4 VRay : Brute force GI (强力引擎设置) 卷展栏2.5 VRay : Image sampler (采样设置) 卷展栏2.6 VRay : Color mapping (色彩映射设置) 卷展栏2.7 VRay : DMC sampler (DMC采样器设置) 卷展栏2.8 VRay : Caustics (焦散特效设置) 卷展栏2.9 VRay : Environment (环境特效设置) 卷展栏2.10 与室内渲染相关的其他渲染参数第3章 VRay灯光与摄像机3.1 VRayLight (VRay灯光) 的特性3.2 VRaysun (VRay太阳光) 与VRaysky (VRay天光) 的特性3.3 VRayShadow (VRay阴影) 的特性3.4 VRayPhysicalcamera (VRay物理摄像机) 的新增功能解析第4章 VRay材质与模型4.1 VRayMtl (VRay专业材质) 的设置方法4.2 VRayOVERRIDEmtl (VRay替代材质) 的设置方法4.3 VRayMtlWrapper (VRay材质包裹器) 的设置方法4.4 VRayLightMtl (VRay灯光材质) 的设置方法4.5 VRayFur (VRay毛发) 的设置方法4.6 VRay的模型置换功能剖析第2篇 小场景实例篇第5章 客厅小场景实例5.1 小场景1 : 后现代风格客厅一角5.1.1 场景的基本灯光设置5.1.2 场景初步渲染设置5.1.3 场景中主要材质设置5.1.4 主要家具材质的设置5.2 小场景2 : 东方风格客厅一角5.2.1 场景初步渲染设置5.2.2 天光的创建5.2.3 场景中主要材质的创建5.2.4 场景中家具材质的创建5.2.5 最终渲染设置5.3 小场景3 : 客厅阅读空间5.3.1 创建VRay物理摄像机5.3.2 创建VRay的太阳光和面光源5.3.3 设置场景的初步渲染5.3.4 场景中的主要材质设置5.3.5 场景中家具材质的创建5.3.6 最终渲染的参数设置5.4 小场景4 : 极简风格客厅5.4.1 创建物理摄像机5.4.2 场景初步渲染设置5.4.3 创建面光源及其参数设置5.4.4 开启天光及天光参数设置5.4.5 场景主要材质的创建5.4.6 场景中家具材质的创建5.4.7 最终渲染设置5.5 小场景5 : 绿色调客厅5.5.1 物理摄像机的创建5.5.2 天光的创建5.5.3 场景初步渲染设置5.5.4 场景中主要材质的创建5.5.5 主要家具材质的设定5.5.6 最终渲染设置第6章 卧室小场景实例6.1 小场景6 : 蓝色调卧室一角6.1.1 创建太阳光和天光6.1.2 场景初步渲染设置6.1.3 场景中的主要材质设置6.1.4 场景中家具材质的创建6.1.5 最终渲染的参数设置6.2 小场景7 : 暖色调卧室6.2.1 天光的创建6.2.2 场景初步渲染设置6.2.3 场景中主要材质的创建6.2.4 家具材质的创建及最终渲染设置6.3 小场景8 : 典雅风格卧室6.3.1 创建物理摄像机6.3.2 创建灯光6.3.3 场景初步渲染设置6.3.4 创建场景的主要材质6.3.5 创建场景的家具材质6.3.6 最终渲染设置第7章 卫浴与餐厅小场景实例7.1 小场景9 : 极简风格卫浴空间7.1.1 场景的基本灯光设置7.1.2 场景初步渲染设置7.1.3 场景中主要材质设置7.1.4 场景的最终渲染设置7.2 小场景10 : 绿色调餐厅7.2.1 天光的创建7.2.2 阳光的创建7.2.3 场景初步渲染设置7.2.4 场景中主要材质的创建7.2.5 家具材质的创建及最终渲染设置第3篇 完整实例讲解篇第8章 红色调起居室日景8.1 起居室空间摄像机与基本灯光的设置8.2 起居室空间场景物体的材质设置8.3 调整起居室空间的整体效果第9章 蓝色调卧室阳光效果9.1 蓝色调卧室的摄像机与基本灯光的设置9.2 蓝色调卧室的材质设置9.3 调整卧室整体空间的阳光效果第10章 客厅夜景灯光效果10.1 客厅空间摄像机与基本灯光的设置10.2 客厅空间的材质设置10.3 调整客厅空间的整体效果

<<3ds Max/VRay照片级家装效>>

编辑推荐

《3ds Max/VRay照片级家装效果图表现技法（2009版）》以简洁精美的10个小场景案例轻松地讲解繁杂的渲染技术，使枯燥的学习过程变成饶有趣味的游戏精心选择的3个完美空间实例，完整阐释了运用VRay制作一流效果图所需的必备知识。

《3ds Max/VRay照片级家装效果图表现技法（2009版）》适合初、中级读者在学习基础知识的同时迅速掌握系统的制作方法，并让读者体验到快马加鞭似的学习进程，同样对于高级读者来说，在制作技巧上能够百尺竿头，更进一步，其参考价值不可估量。

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>