

<<3ds Max/VRay 照片级室内效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程>>

13位ISBN编号：9787030260598

10位ISBN编号：7030260597

出版时间：1970-1

出版时间：科学出版社

作者：杨院院

页数：346

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 照片级室内效>>

前言

3ds Max软件与效果图制作行业的市场背景在当代社会中，室内效果图是建筑表现中一个很重要的组成部分。

随着行业的发展，效果图的需求越来越被重视.室内效果图的制作工艺和流程也越来越精细和严格。

3ds Max是目前用得最多的室内效果图制作软件.也是制作效果最好的一款软件。

它功能强大而完善，而且有很好的兼容性，能与多种相关渲染软件配合使用。

随着CG领域的发展，众多大专院校已经开设了这一课程，社会也逐步认可了使用三维软件来进行室内外效果图表现。

另外，游戏娱乐、影视广告片头、效果图动画、多媒体、三维造型等制作都离不开3ds Max软件。

灯光、材质与渲染在CG制作中的重要性灯光渲染技术在CG领域是一门较高难度的技术，因为它直接影响到场景的渲染效果。

制作CG作品的一般流程是：先进行画面设计构思，然后建立三维模型，接着是贴图 and 动画制作.最后设置灯光和渲染。

灯光和渲染是制作动画必不可少的步骤.也是这套流程中最重要的一环之一。

3ds Max 2009这个版本融入了各种高级灯光和渲染特效插件，无论是动画、静帧.还是虚拟现实，都要涉及到灯光制作。

不同的灯光效果在场景中给人的气氛不同。

VRay渲染器的功能VRay渲染器是3ds Max的外挂渲染插件，能够无缝镶嵌在渲染模块中，是目前最热门的渲染器之一。

它广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计表现等领域。

目前，VRay推出了重要的1.50版本（里程碑式的版本）。

在向2.0版本；中刺的阶段.1.5版的功能基本上已经定型.大致功能包括全局光照、各种抗锯齿引擎、发光缓冲、灯光贴图、光子贴图、灯光类型、环境光（包括HDRI功能）、阳光、天光、毛发、地面、置换、各种材质效果（如：卡通、反射，折射模糊、阴影遮罩、控制色溢等）.以及各种光子特效（如：焦散、次表面散射等）。

VRay渲染器的最大特点是功能稳定、易上手。

本书内容和特色本书向大家讲解了如何利用3ds Max和VRay渲染器来制作高品质的室内效果图，从摄像机的设置、灯光的打法、室内各种材质的指定以及渲染设置的一系列内容，完整地阐述了制作室内效果图的思路和方法.使读者在学习完本书后可以达到自如地制作家居效果图的水平。

<<3ds Max/VRay 照片级室内效>>

内容概要

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》由一线效果图设计师和培训专家精心挑选10个源自于实际工作的项目案例，全面介绍3dsMax与VRay渲染器配合制作室内完美空间效果图的技术和经验。

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》共分12章，第1、2章介绍了VRay渲染器及材质贴图、VRay灯光的基础知识，第3-12章安排了暖色客厅、阳光客厅、客厅餐厅一体化、时尚卧室、蓝色餐厅、暖色洗手间、阳光厨房、暖色卧室、雅致书房、卧室客厅一体化渲染10个典型案例。

全部案例均为目前一流水平的照片级效果，实例题材广泛、选例精炼，涵盖了室内各场景材质和灯光的设置方法，通过布光、材质调试、渲染等方面向读者展示了当今最时尚的渲染技术以及效果图制作方法，真正做到一书在手，材质渲染技巧一网打尽。

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》配套两张DVD超值多媒体教学光盘，内含全部书中范例的视频教学、最终场景文件、实例素材文件，并附赠了大量制作效果图时常用的贴图、光域网、基础模型以及贴图素材等资源文件，供读者参考学习和使用。

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》旨在提高读者的材质渲染水平，开拓读者的创作思路，适合有一定3ds Max操作经验的用户学习使用。

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》特别适合室内效果图设计和CG制作人员阅读，也可作为社会培训班及各大院校相关专业教师和学生的参考书使用。

<<3ds Max/VRay 照片级室内效>>

书籍目录

Chapter01 VRay渲染器及材质贴图1.1 认识VRay渲染器1.1.1 VRay渲染器在3dsMax2009中的模块1.2 VRay渲染效果欣赏1.3 VRayMtl材质类型1.4 VRay2SidedMtl材质类型1.5 VRayMtlWmpper / 材质类型1.6 VRayLightMtl材质类型1.7 VRayMap贴图类型1.8 VRayHDRI贴图类型1.9 VRayEdgesTex贴图类型1.10 本章小结Chapter02 VRay灯光2.1 VRayLight (VRay灯光) 2.2 VRaySun (VRay阳光) 2.3 VRaySky (VRay天空) 贴图2.4 VRay阴影设置2.5 本章小结Chapter03 暖色客厅渲染3.1 案例分析3.2 放置摄像机3.3 检查模型3.4 灯光的设定3.5 材质的设置3.5.1 设置渲染参数3.5.2 墙体和边线材质参数设置及制作思路3.5.3 地面材质参数设置及制作思路3.5.4 沙发材质参数设置及制作思路3.5.5 茶几材质参数设置及制作思路3.5.6 书柜及其上摆设品材质参数设置及制作思路3.5.7 摇椅和落地灯材质参数设置及制作思路3.5.8 吊灯材质参数设置及制作思路3.5.9 壁画材质参数设置及制作思路3.5.10 镜子材质参考设置及制作思路3.6 高级渲染设置3.7 Photoshop后期处理3.8 本章小结Chapter04 阳光客厅渲染4.1 案例分析4.2 放置摄像机4.3 检查模型4.4 灯光的设定4.4.1 主光的设置4.4.2 辅助灯光的设器4.5 材质的设置4.5.1 墙面材质参数设置及制作思路4.5.2 天花板木纹材质参数设置及制作思路4.5.3 木地板材质参数设溉及制作思路9.5.4 白漆材质参数设置及制作思路4.5.5 地毯材质参数设置及制作思路4.5.6 皮革材质参数设置及制作思路4.5.7玻璃材愿参数设置及制作思路4.5.8 电视屏幕材质参数设置及制作思路4.5.9 本墩材质参数设置及制作思路4.5.10 竹编材质参数设置及制作思路、4.5.11 丝绸材质参数设置及制作思路4.6 确定最终渲染参数4.6.1 修改灯光细分值4.6.2 设置最终渲染参数4.7 本章小结Chapter05 客厅餐厅一体化渲染5.1 案例分析5.2 放置摄像机5.3 检查模型5.4 灯光的设定5.4.1 主光的设置5.4.2 辅助灯光的设置5.5 材质的设置5.5.1 墙面材质参数设置及有制作思路5.5.2 地板材质参数设置及制作思路5.5.3 沙发和靠垫材质参数设置及制作思路5.5.4 茶几材质参数设置及制作思路5.5.5 地毯材质参数设置及制作思路5.5.6 油漆材质参数设置及制作思路5.5.7 拉丝不锈钢材质参数设置及制作思路5.5.8 壁画材质参数设置及制作思路5.6 确定最终渲染参数5.6.1 修改灯光细分值5.6.2 设置最终渲染参数5.7 Photoshop后期处理5.8 本章小结Chapter06 时尚卧室渲染6.1 案例分析6.2 放置摄像机6.3 检查模型6.4 灯光的设定6.4.1 主光的设置6.4.2 辅助灯光的设置6.5 材质的设置6.5.1 乳胶漆墙而材质参数设置及制作思路6.5.2 墙纸材质参数设置及制作思路6.5.3 地板材质参数设置及制作思路6.5.4 地毯材质参数设置及制作思路6.5.5 木纹材质参数设置及制作思路6.5.6 绸缎材质参数设置及制作思路6.5.7 红绒布材质参数设置及制作思路6.5.8 半透明窗帘材质参数设置及制作思路6.5.9 玻璃灯罩材质参数设置及制作思路6.5.10 镜面材质参数设置及制作思路6.6 确定最终渲染参数6.6.1 修改灯光细分值6.6.2 设置最终渲染参数6.7 Photoshop后期处理6.8 本章小结Chapter07 蓝色餐厅渲染7.1 案例分析7.2 放置摄像机7.3 检查模型7.4 灯光的设定7.4.1 主光的设置7.4.2 辅助灯光的设置7.5 材质的设置7.5.1 大理石地板材质参数设置及制作思路7.5.2 窗帘材质参数设置及制作思路7.5.3 白漆材质参数设置及制作思路7.5.4 餐椅靠垫材质参数设置及制作思路7.5.5 黄铜材质参数设置及制作思路7.5.6 灯罩材质参数设置及制作思路7.5.7 白瓷材质参数设置及制作思路7.6 确定最终渲染参数7.6.1 修改灯光细分值7.6.2 设置最终渲染参数7.7 Ph咖shop后期处理7.8 本章小结Chapter08 暖色洗手间渲染8.1 案例分析8.2 放置摄像机8.3 检查模型8.4 灯光的设定8.4.1 主光的设置8.4.2 辅助灯光的设置8.5 材质的设置8.5.1 大理石材质参数设置及制作思路8.5.2 马赛克瓷砖材质参数设置及制作思路8.5.3 陶瓷材质参数设置及制作思路8.5.4 地毯材质参数设置及制作思路8.5.5 白漆材质参数设置及制作思路8.5.6 毛巾材质参数设置及制作思路8.5.7 硬塑料材质参数设置及制作思路8.5.8 不锈钢材质参数设置及制作思路8.5.9 镜子材质参数设置及制作思路8.6 确定最终渲染参数8.6.1 修改灯光细分值8.6.2 设置最终渲染参数8.7 Photoshop后期处理8.8.本章小结Chapter09 阳光厨房渲染9.1 案例分析9.2 放置摄像机9.3 检查模型9.4 灯光的设定9.5 材质的设置9.5.1 设置渲染参考9.5.2 墙体材质参数设置及制作思路.....Chapter10 暖色卧室渲染Chapter11 雅致书房渲染Chapter12 卧室客厅一体化渲染

<<3ds Max/VRay 照片级室内效>>

章节摘录

插图：在过去，3ds Max提供的算法不太准确，它们只是估算落在表面上的光，而非精确地计算它。要想精确地计，就需要光线跟踪（raytrace）和热辐射（radiosity）。

光线跟踪（raytrace）渲染在表面之间追踪射线，射线不断被某些对象表面反射到其他对象表面，直到从场景中消失。

光线跟踪追踪从观察点到各个表面的射线矢量，若反射面是镜面，则会有辅助射线被反射以捕捉反射光的可见部分；若射线遇到另一个镜面，便又被反射，直到射线被弹出场景或被非镜面吸收为止。

这是典型的光线跟踪映像重反射的生成过程，因此虽然渲染出来的图像很漂亮，但是光线跟踪渲染得很慢。

热辐射（radiosity）渲染方法的效果绝佳，但计算量相当大，比光线跟踪所用的时间长。

光线跟踪反射只取一个观察点，被反射的射线最终找到一个结束点，而辐射模型中的反射能量在场景中不断反弹，能量逐级减弱。

3ds Max的内置渲染器极其普通，光线跟踪（raytrace）和热辐射（radiosity）的渲染速度也相对较慢，这就决定了它不适合在图像质量上追求完美的人使用。

在3ds Max 5以前，内置渲染器的热辐射、自然光和真实阴影等一片空白，而这些都是完美三维作品的重要组成部分。

正是外挂渲染器弥补了内置渲染器的这些不足，在3ds Max上使用这些渲染器以后，渲染效果有了很大提高。

<<3ds Max/VRay 照片级室内效>>

编辑推荐

《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程(全彩)》：一流照片级水准商业案例，资源效果图专家倾力之作。

资深设计师倾力力作，演绎效果图设计传奇，选例经典全面，匠心独具，尽显一流效果与创意，奉送海量资源，全程操演视频，即学即用，工学无忧。

全套解决方案：精选10个一流水平的照片级效果图实战案例，涵盖客厅、卧室、餐厅、厨旁、洗手间、书房、客厅餐厅-体化、客厅卧室-体化等全套室内效果图完整解决方案。

技术先进时尚：全面剖析室内各个场景的材质和灯光设置方法，从布光、材质调试、渲染等核心技法入手，向读者展示当今最前沿、最时尚的渲染技术及效果图制作方法。

完整教学体例：每个案例均按照“空间结构分析-材质分析-灯光分析-放置摄像机-检查模型-灯光设定-材质设定及制作思路阐述-最终渲染-PS后期处理-例后点评总结”的完整教学体例，全面解析室内效果图真实制作流程。

超值多媒体教学系统：6.5小时高清多媒体语音教学视频，全部案例制作过程全程录制，重要参数设置和细节操作一览无遗。

全部案例最终场景文件（MAX）与实例制作所需的350个贴图文件（JPG-TIF.GIF.BMP），14个光域网文件（IES），方便读者分析研究.参照学习超值附赠94个高动态范围贴图素材(HDRI)9570个不与类型贴图素材（JPG.TTF.GIFBMP.AI.TGA.PNG.PSD），580个模型素材（MAX）、为日后的设计工作储备资源。

在《3ds Max/VRay 照片级室内效果图完美空间表现实例教程全彩》编写前期笔者也曾困惑过是给读者介绍笔者自己的制作流程，还是对VRay技术做一个完整的技术讲解。

当然，笔者这几年有一套习惯的制作方法，不一定完全符合其他人的制作习惯，但也是屡试不爽。

最后还是决定两者结合，将VRay进行一个全面的技术解读.然后用合理的实例来介绍各种成熟的制作方法。

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>