

<<3ds Max/Vray绿色环境篇>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/Vray绿色环境篇>>

13位ISBN编号：9787112127085

10位ISBN编号：7112127084

出版时间：2010-12

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：韩焘，李一飞 编著

页数：196

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绿色环境篇>>

内容概要

本书为“摄影视界”系列丛书的第三本，结合目前业界最常用的3ds Max 2009和VRay1.5版本软件，运用特殊的操作方法，完全不需Photoshop软件的后期处理，即可达到更好的照片级出图效果。

本书共分为8章，第1章讲解了点式建筑模型的创建、建筑材质的调节和VRay灯光技法的运用；第2章讲述板式建筑模型的创建、材质的调节、渲染参数的设置和灯光技法的运用4个部分的操作过程。

第3章讲解了如何创建L形建筑模型的具体方法。

第4章至第8章，分别表现了冬季夜晚效果、夏季上午晴天效果、春季阴天效果、秋季下午晴天效果和夏季黄昏效果这5个不同的实用案例，深入浅出地讲解不同时间段的表现技法和科学地布置灯光的方法。

随书附赠的光盘中提供了本书所有案例的全部场景文件，包括材质贴图以及灯光真实的参数设置，并且将第4章冬季夜晚效果案例的全过程录制为视频文件，读者跟着学下来，就能够完全掌握照片级效果图的制作精髓。

<<3ds Max/Vray绿色环境篇>>

书籍目录

第1章 夏季下午晴天效果	1.1 创建模型	1.1.1 基本设置	1.1.2 创建一至三层模型	1.1.3 创建标准层模型	1.1.3.1 创建基本形体	1.1.3.2 创建侧面窗口	1.1.3.3 创建转角窗口	1.1.3.4 创建正面右半部分模型	1.1.3.5 创建正面左半部分模型	1.1.3.6 创建细节模型	1.1.4 创建其他楼层模型	1.1.5 设置VRay物理相机	1.2 调节场景材质	1.2.1 墙面材质	1.2.2 地砖材质	1.2.3 玻璃材质	1.2.4 草地材质	1.2.5 水材质	1.2.6 楼板材质	1.3 场景灯光调试	1.3.1 设置主体建筑正面[VRay Light]面灯	1.3.2 设置主体建筑侧面[VRay Light]面灯	1.3.3 设置建筑侧面[VRay Light]面灯	1.3.4 设置[VRayHDRI]贴图材质	1.3.5 设置[VRaySun VRay]太阳光	1.4 本章总结				
夏季阴天效果	2.1 创建模型	2.1.1 基本设置	2.1.2 创建标准层模型	2.1.2.1 创建楼梯间	2.1.2.2 创建侧面阳台墙体	2.1.2.3 创建卧室墙体	2.1.2.4 创建正面阳台墙体	2.1.2.5 创建其他墙体模型	2.1.2.6 创建屋顶模型	2.1.2.7 创建底商模型	2.1.3 设置VRay物理相机	2.1.4 设置场景参数	2.1.4.1 [V-Ray]面板参数设置	2.1.4.2 [Indirect illumination] GI面板参数设置	2.1.4.3 [Settings]面板参数设置	2.2 调节场景材质	2.2.1 水面材质	2.2.2 广告牌材质	2.2.3 墙砖材质	2.2.4 木地面材质	2.3 场景灯光调试	2.3.1 设置建筑正面[VRay Light]面灯	2.3.2 设置建筑侧面[VRay Light]面灯	2.3.3 设置[VRayHDRI]贴图材质	2.3.4 设置[VRaySun] VRay太阳光	2.3.5 设置[Omni]泛光灯	2.3.5.1 设置室内[Omni]泛光灯	2.3.5.2 设置暗藏[Omni]泛光灯	2.3.6 设置[Target Spot]目标聚光灯	2.4 本章总结
秋季下午晴天效果	3.1 创建模型	3.1.1 基本设置	3.1.2 创建标准层墙体	3.1.3 创建凸窗模型	3.1.4 创建楼板和隔墙模型	3.1.5 创建突出墙体模型	3.1.6 创建首层模型	3.1.7 创建七至八层模型	3.1.8 创建顶层模型	3.1.9 设置VRay物理相机	3.2 调节场景材质	3.2.1 墙砖材质	第4章 冬季夜晚效果	第5章 夏季上午晴天效果	第6章 春季阴天效果	第7章 秋季下午晴天效果	第8章 夏季黄昏效果												

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>