

<<3ds Max/mental ray超>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/mental ray超写实效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787802480391

10位ISBN编号：7802480396

出版时间：1970-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：徐永胜

页数：422

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/mental ray超>>

内容概要

建筑效果图制作的基本工作流程，mentalray全局光环境的建立方法，各种室内建筑材质的创建方法，材质特殊效果的使用，渲染设置的注意事项等内容，实例部分介绍了“书房”、“简约客厅”和“临海别墅”三个不同主题效果图的完整制作过程。

书中从“项目背景构思”到“创建室内空间模型、材质”再到“渲染输出”以及最终的“后期处理”这一系列的完整制作流程来展开讲解，并在其中分别对“相关重点”作了详尽分析。

书籍目录

Chapter 01 模型基础

1.1 室内建筑效果图基础知识

1.1.1 室内建筑效果图工作流程简介

1.1.2 本书教学的软硬件配置

1.1.3 书中实例制作相关软件

1.2 高品质室内效果图对模型的要求

1.3 3ds Max 9工作界面

1.3.1 3ds Max 9系统界面基本布局

1.3.2 3ds Max 9界面自定义

1.4 3ds Max系统设定及操作优化

1.5 室内常见模型实战训练

1.5.1 建模热身训练——台灯

1.5.2 建模进阶训练——休闲椅

1.5.3 综合建模训练——Apple显示器

1.5.4 布料模型解决方案——创建逼真的桌布

1.5.5 高精度模型的优化方案

Chapter 02 渲染基础

2.1 三维世界中的照明方式

2.2 mental ray 3.5运用于建筑表现的优势

2.3 如何访问mental ray渲染器

2.4 使用[最终聚集]实现间接光照

2.4.1 3ds Max[天光]模拟纯天光照明环境

2.4.2 关于[最终聚集]渲染设置的建议

2.5 [全局照明]配合[最终聚集]实现间接光照

2.5.1 运用GI光子快速照亮场景

2.5.2 关于[全局照明(GI)]渲染设置的建议

2.6 使用灯光AO模拟全局照明效果

2.6.1 建立主光源

2.6.2 灯光AO的实现

2.6.3 为场景添加补光

2.6.4 提高抗锯齿品质完成最终渲染

Chapter 03 材质基础

3.1 [Arch & Design(mi)]材质

3.1.1 [Arch & Design(mi)]材质的优势

3.1.2 [Arch & Design(mi)]界面与功用

3.2 乳胶漆、木地板材质与色溢控制

3.3 各种玻璃材质

3.3.1 玻璃容器和液体

3.3.2 磨砂玻璃与速度

3.3.3 逼真的有色玻璃

3.3.4 雕花玻璃及扩展运用

3.4 各种金属材料

3.4.1 实现完美金属的条件

3.4.2 不锈钢与镜子材质

3.4.3 有色金属

3.5 各种石材材质

3.5.1 玻化砖材质

3.5.2 毛石材质

3.5.3 玻璃马赛克材质

3.5.4 扣板和陶瓷材质

3.6 透光窗纱及镂空贴图

3.6.1 透光窗纱材质

3.6.2 镂空贴图制作

3.7 自发光材质实例

Chapter 04 灯光基础与出图技巧

4.1 mental ray太阳和天空详解

4.1.1 建立mental ray太阳和天空

4.1.2 调节灯光模拟各种光线环境

4.2 成为mental ray建筑表现专家

4.2.1 mental ray出图三阶段

4.2.2 总结

Chapter 05 散落在阳光下的生活——书房

5.1 项目背景分析及构想

5.2 建模部分

5.2.1 SketchUP的优势

5.2.2 在SketchUP中导入自定义快捷键

5.2.3 建模前的准备工作

5.2.4 在SketchUP中导入CAD图纸

5.2.5 建立房屋模型框架

5.2.6 将模型导入到3ds Max中

5.2.7 在3ds Max中完成室内模型

5.3 材质部分

5.3.1 材质部分制作说明

5.3.2 制作乳胶漆材质

5.3.3 制作木地板材质

5.3.4 创建混油材质

5.3.5 创建玻璃材质

5.3.6 创建不锈钢材质

5.3.7 创建有色金属材质

5.3.8 创建木纹材质

5.3.9 创建椅座材质

5.3.10 创建瓷器材质

5.3.11 创建“Apple电脑”材质

5.3.12 创建“电话机”材质

5.3.13 创建橡胶材质

5.3.14 创建地毯材质

5.3.15 创建盆栽材质

5.3.16 创建反光板材质

5.3.17 创建咖啡液体材质

5.3.18 创建其他材质

5.4 渲染部分

5.4.1 为场景建立摄影机

5.4.2 为场景建立主光源

5.4.3 测试渲染阶段

5.4.4 导入书本模型、提高材质采样及设置AO

5.4.5 计算最终光子图

5.4.6 调用光子图进行最终渲染

5.5 后期处理部分

5.5.1 使用Photoshop修补瑕疵

5.5.2 为画面增加气氛

Chapter 06 精致简欧印象——临海别墅

6.1 项目背景分析及构想

6.2 建模部分

6.2.1 建模前的准备工作

6.2.2 把握建筑体量进行相机匹配建模

6.2.3 导入外部模型与参考背景对位

6.3 材质部分

6.3.1 制作乳胶漆材质

6.3.2 制作壁纸材质

6.3.3 制作混油材质

6.3.4 制作地面材质

6.3.5 制作室外柱子材质

6.3.6 制作玻璃材质

6.3.7 制作皮革材质

6.3.8 制作金属材料

6.3.9 制作木纹材质

6.3.10 制作塑料材质

6.3.11 制作瓷器材质

6.3.12 制作灯罩材质

6.3.13 制作挂画材质

6.3.14 制作炉壁材质

6.3.15 制作逼真炉火材质

6.3.16 制作水果、植物材质

6.3.17 制作其他材质

6.4 渲染部分

6.4.1 模拟下午光照环境

6.4.2 模拟黄昏光照环境

6.5 后期处理部分

6.5.1 下午效果图后期处理

6.5.2 黄昏效果图后期处理

Chapter 07 空间交错的延伸——简约客厅

7.1 项目背景分析及构想

7.2 建模部分

7.2.1 导入CAD图纸

7.2.2 在3ds Max中进行图纸对位

7.2.3 快速建立单片模型框架

7.2.4 创建天花模型

7.2.5 创建窗户模型

7.2.6 创建电视背景模型

7.2.7 建立餐厅背景模型

7.2.8 建立橱柜模型

7.2.9 建立筒灯模型

7.2.10 建立环境

7.2.11 导入其他模型完成场景建模

7.3 材质部分

7.3.1 创建墙面、天花材质

7.3.2 创建底板、木纹和混油材质

7.3.3 创建橱柜烤漆材质

7.3.4 创建玻璃材质

7.3.5 创建金属材料

7.3.6 创建各种布料材质

7.3.7 创建各种发光材质

7.3.8 创建浮雕材质

7.3.9 创建瓷器材质

7.3.10 创建其他材质

7.4 渲染部分

7.4.1 建立环境光

7.4.2 建立射灯、筒灯光源

7.4.3 建立吊灯光源

7.4.4 建立台灯、立灯光源

7.4.5 建立灯带光源

7.4.6 为场景建立补光

7.4.7 设置材质AO

7.4.8 计算最终光子图

7.4.9 调用光子图正式出图

7.5 后期处理部分

7.5.1 客厅效果图后期处理

7.5.2 餐厅效果图后期处理

章节摘录

Chapter01 模型基础 1.2 高品质室内效果图对模型的要求 1.混乱和无序 混乱和无序在现实世界中非常明显，可以说任何现实的场景中都存在无序性。

这里所说的无序并不是说所有物体都毫无头绪地被摆放，应该说无序中还是存在次序的。

可我们看到很多三维图像中都缺乏混乱和无序，规则、整齐地摆放模型的场景会使渲染出来的作品带有浓厚的三维气氛而缺乏可信度。

仔细观察图1.7所示的照片，可以看到随意摆放的椅子、书籍以及角几上的装饰物等，在一个看似整洁的房间里却处处充满着无序。

三维软件为我们提供了无数的用来工程规划的工具，但我们不能沉浸于这种工程式的环境中而使自己的思维变得线性，因此我们必须冲出三维软件工程式的束缚，去体验创造性的感觉，力图打破物体对齐排列的习惯。

当然，这也需要把握一个度，记住：过于无序将会使我们的画面显得杂乱。

2.模型细节不容忽视 有很多朋友在制作模型的时候会忽略掉模型的细节，既然我们要制作超写实的效果图，那么就需要持有严谨的态度来制作模型，可以说模型细节是超写实效果图制作中最基本的因素，如果忽略了模型的细节，再真实的材质、光线都将无法使场景显得真实。

请读者仔细观察图1.8中的模型，可以看到这台显示器模型的制作几乎没有忽略掉任何一个细节，显示器背部的螺丝、标志、按钮等都被细致地表现出来了，正是有了这些模型细节为基础，才能使模型在赋予材质后显得真实可信。

<<3ds Max/mental ray超>>

编辑推荐

《3ds Max/mental ray超写实效果图表现技法》既适合建筑、室内、产品效果图表现相关专业的院校学生和培训机构的学员阅读，也适合具备一些渲染基础但想进一步提高渲染技术水平的专业人员阅读，还可以作为大中专院校和社会培训机构建筑设计、室内设计和产品设计及其相关专业的教材。

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>