第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/Vray室外建筑空间表>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/Vray室外建筑空间表现技法解析>>

13位ISBN编号：9787111278627

10位ISBN编号：7111278623

出版时间：2009-9

出版时间：机械工业出版社

作者：王瑞东

页数：257

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

第一图书网, tushu007.com

前言

近一段时间以来，随着全球经济危机与地产界的波动导致国内众多建筑表现公司纷纷转型，这种转型并非单单从业务上发生转变，技术上也有很大的改变。

去年，沪上近百家大大小小的效果图公司，还纷纷看好这个行业，希冀由世博所带动的巨大的开发建设能使得这些企业的业务“ 水涨船高 ”，各公司的老总也感到比较乐观，觉得前途一片大好。
短短一年不到，形势有了转变，虽然还说不上是多么大的变化，但似乎这个行业终于让人隐隐感到一丝危机了。
是什么原因使得红红火火的行业突然降温？
笔者走访了部分效果图公司的老总，得出的结论是：冰冻三尺，实非一日之寒。

一直难以解决的问题是，效果图公司无节制增长的速度和数量。
由于这个行业的低投入、高回报以及入行的极其少量的投资，今年一年，仅笔者所在的大楼附近就一连出现了多家效果图公司，且多为五、六人的小型公司。
保守估计，今年上海增加的效果图公司至少超过30家，这些小公司的价格优势必然要分流掉许多业务量。
设计院会在其价格的吸引下，将不是最重要的项目的效果图由这些公司来完成，以降低投标成本。

其次，这个行业的竞争性还体现在手段的变化上。
近年来，越来越多的效果图公司使用了业务员。
由业务员到各个设计院与建筑师本人直接沟通，使得部分具有一定规模，先前依靠品牌做市场，但尚未使用业务员的效果图公司的业务受到一定程度的冲击。
业务员的优势还在于，他不仅可以直接找到业务，还可以了解设计院更多的信息，以便效果图公司在最早时间内进行下一个项目的业务公关。

一个不容忽视的事实是，设计院在一些重要的项目上不再像以前那样画许多张不同角度、不同时间或不同季节的效果图，而是倾向于使用更直观、更具有立体感的模型或者多媒体动画等方式，效果图在这些重要项目中有从“ 主角 ”退位而成“ 配角 ”的趋势，其优势在不断受到其他建筑表现形式的蚕食鲸吞。
事实上，几个月前就会同设计院及建筑表现公司召开关于效果图需要创新的研讨会，可惜似乎并没有引起足够的注意，建筑效果图缺乏创新，千篇一律，大同小异也是设计院使其由“ 主角 ”变为“ 配角 ”的原因之一。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/Vray室外建筑空间表>>

内容概要

本书由上海极度建筑表现公司编著，是由公司多年积累的制作经验以及对最新技术整合而成的教材。它凝聚着上海极度建筑多年的室内外渲染的技术精髓，饱含一线制作人员的技巧经验。

本书主要介绍3dsMax和VRay建筑渲染表现的方法和技巧。

全书共分为11章，其中第1章、第2章为VRay与渲染基础理论知识，读者可以对渲染器应用有一个整体的了解；第3章-第11章列举了9个极具代表性的案例及场景，分别介绍了不同风格的建筑外观表现，如日景、黄昏、夜景、大型建筑、办公建筑。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，同时本书附带1张DVD光盘，其中包括书中所有案例，以及极具价值的场景源文件。

本书适合想进入和正从事建筑外观表现工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/Vray室外建筑空间表>>

书籍目录

前言第1章　VRay渲染器基础　1.1　VRay渲染器概述　1.2　设置VRay渲染器第2章　VRay渲染设置精讲　2.1　V-Ray：Frame　buffer帧缓存　2.2　V-Ray：：Global switches全局转换　2.3　V-Ray：：Image sampler(Antial／asing)图像采样器　2.4　V-Ray：：Indire tcillumination[GI]间接光照(全局光照)　2.5　GI渲染引擎设置　2.5.1　1rradiancecmap发光贴图设置　2.5.2　Global photoncmap全局光子贴图设置　2.5.3　Quasi-Monte Carlo GI准蒙特卡罗GI设置　2.5.4　Light cache灯光贴图设置　2.6　Causti　焦散参数　2.7　Environment环境　2.8　Camera摄像机　2.9　rQMC Sampler准蒙特卡罗采样器　2.10　Color Mapping色彩贴图　2.11　System系统第3章　创建别墅黄昏效果　3.1　检测场景模型并创建摄像机　3.2　设置场景光源并测试　3.3　设置场景材质　3.3.1　设置玻璃材质　3.3.2　设置地面材质　3.3.3　设置窗套材质　3.3.4　设置石材材质　3.3.5　设置绿植材质　3.3.6　设置墙体材质　3.3.7　设置金属材质　3.4　设置最终参数　3.5　Photoshop后期处理第4章　别墅夜景表现　4.1　创建场景摄像机　4.2　设置渲染参数并创建场景灯光　4.3　设置场景材质　4.3.1　设置墙面材质　4.3.2　设置地面材质　4.3.3　设置台阶材质　4.3.4　设置墙漆材质　4.3.5　设置周边环境材质　4.3.6　设置玻璃材质　4.3.7　设置汽车材质　4.3.8　设置木纹材质　4.3.9　设置树木材质　4.4　最终渲染设置　4.5　后期处理第5章　公共建筑夜景表现　5.1　创建摄像机并测试渲染设置　5.2　场景灯光设置　5.3　设置场景材质　5.3.1　设置墙面材质　5.3.2　设置地面材质　5.3.3　设置房顶材质　5.3.4　设置白墙材质　5.3.5　设置玻璃材质　5.3.6　设置栏杆材质　5.3.7　设置路灯材质　5.4　设置最终参数　5.5　后期处理第6章　阳光下的建筑第7章　日照光下的别墅第8章　大型建筑场景表现第9章　办公楼日景表现第10章　林中建筑场景表现第11章　豪华私人建筑表现

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　VRay渲染器基础　　VRay渲染器主要用于渲染一些特殊的效果，如：次表面散射、光迹追踪、散焦、全局照明等。
VRay的特点在于“快速设置”而不是快速渲染，所以要合理地调节其参数。
VRav渲染器控制参数不复杂，完全内嵌在材质编辑器和渲染设置中，这与finaIRender、Brazil等渲染器很相似。
VRay的天光和反射效果非常好，真实度几乎达到了照片级别。
VRay在使用上比finalRender要更容易上手些。
目前很多制作公司使用VRay来制作建筑动画和效果图，就是看中了它使用快捷，渲染速度快的优点。
1.1 VRay渲染器概述　　VRay渲染器有Basic Package和Advanced Package两种版本。
Basic Package有基础功能和较低的价格，适合学生和业余艺术家使用。
Advanced Package包含几种特殊功能（全局照明、软阴影、毛发、卡通、快速的金属和玻璃材质等），非常适合专业做图人员使用。
……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

附书光盘内容为书中所有案例的场景文件、After Effects工程文件、大量贴图素材文件、所有案例的最终成品演示文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/Vray室外建筑空间表>>

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