

<<零度庄园>>

图书基本信息

书名：<<零度庄园>>

13位ISBN编号：9787115230942

10位ISBN编号：7115230943

出版时间：2010-8

出版时间：赵伟楠 人民邮电出版社 (2010-08出版)

作者：赵伟楠

页数：349

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>

## 前言

CG（计算机图形）是Computer Graptlics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站上与此相关的信息一应俱全，包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CGY外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代于1999年创建，自主的业内知名品牌“火星人”从1995年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，历经十多年的历史，也正好是CG产业在中国的10年发展历程。

火星时代涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流。

推动和普及CG领域中建筑表现技术的应用，为社会输送急需的建筑室内外表现人才，是火星时代的使命之一。

火星时代相继开设了3ds Max建筑表现渲染班、3ds Max建筑表现模型班、3ds Max室内表现班、3ds Max建筑表现班、3ds Max建筑表现长期班，与此同时策划出版了《3ds Max&VRay室内渲染火星课堂》、《3ds Max & VRay室外渲染火星课堂》、《3ds Max&Sketc[1Up室外建模火星课堂》、《3dsMax & SketchUp室内建模火星课堂》等图书，另外为满足广大读者的需求，我们还策划出版了《3dsMax & VRay建筑全模型渲染火星课堂》、《3dsMax & VRav建筑动画火星课堂》和《火星人——3ds Max 2010大风暴》。

## &lt;&lt;零度庄园&gt;&gt;

## 内容概要

《零度庄园：3ds Max & V-Ray室内外表现技法》是“火星人·技法”系列教材中的一本，对室内外建筑表现技术进行了全方位的讲解。

全书从零开始，传授了利用3ds Max、V-Ray、Photoshop软件打造一套大型庄园室内外效果图表现的完整流程与方法。

全书共8章，涵盖了建模、材质贴图、灯光与渲染，以及后期处理等技术。

第1章介绍了室内外表现基础与流程；第2~5章介绍了庄园室外效果表现技法，包括创建模型、赋予材质贴图、灯光布置与渲染设置，以及后期处理等全部内容；第6章介绍了庄园室内效果表现技法；第7章介绍了别墅雪景表现的流程与技法；第8章介绍了效果图表现中的光影与氛围，如春、夏、秋、冬和清晨、正午、黄昏、夜晚的表现。

作者将近8年建筑表现的技术精华全部融入其中。

随书附带两张DVD多媒体教学光盘，内含近23个小时高品质教学视频；视频内容包括书中案例实现过程的操作录像，素材内容包括书中案例的全部场景文件和素材文件。

《零度庄园：3ds Max & V-Ray室内外表现技法》非常适合建筑、装潢、环艺等从业人员，以及从事建筑表现的初、中级用户学习，同时也可作为环境艺术、建筑表现等相关设计专业学生的辅导教材。

## 书籍目录

第1章 美术基础与效果图制作流程 11.1 素描的含义 21.2 比例关系 31.3 三大面五大调子 41.4 近大远小与近实远虚 51.5 素描的细节处理 71.6 绘画流程与效果图流程的比较 81.7 效果图制作流程 11第2章 室外建模技术 152.1 绘制辅助线 162.2 准备工作 182.3 建立基本模型 192.4 检查模型 262.5 完善体块模型 312.6 修饰体块模型 352.7 细化屋顶部分 392.8 完善门窗 492.9 细化门窗和配楼墙体 552.10 完善雨棚模型 592.11 完善栏杆及台阶模型 622.12 完善弧形台阶模型 672.13 整体修改模型 742.14 合并模型 79第3章 材质与贴图技术 853.1 色彩知识 863.2 材质编辑器 893.3 材质编辑器实例 903.4 添加纹理贴图 913.5 调整UVW贴图 933.6 展平UVW贴图 963.7 制作材质 993.8 制作屋面贴图 1013.9 塌陷模型 1043.10 整理贴图 104第4章 室外灯光与渲染技术 1074.1 3D灯光与真实光源的联系 1084.2 3D阴影与真实阴影的联系 1114.3 V-Ray阳光与真实光源的联系 1144.4 V-Ray阴影与真实阴影的联系 1154.5 场景单位转换 1164.6 创建V-RaySun 1194.7 V-Ray渲染面板——抗锯齿 1234.8 V-Ray渲染面板——天光 1244.9 V-Ray渲染面板——GI 1244.10 V-Ray渲染器的使用步骤 1274.11 V-Ray渲染器的重要参数 1314.12 调节外墙质感 1384.13 调节花架质感 1404.14 修改模型 1414.15 溢色控制 1464.16 调节玻璃 1484.17 调节植物 1544.18 相同物体不同材质 1584.19 继续调节材质 1614.20 V-Ray物体属性 1644.21 V-Ray天光调节 1654.22 光子贴图 1684.23 最终渲染设置 1704.24 渲染植物 1724.25 渲染补充 1754.26 渲染AO通道 1784.27 渲染高光通道 1824.28 渲染彩色通道 183第5章 室外效果图后期处理技术 1895.1 调整图像顺序 1905.2 整体调节色彩 1935.3 局部调节 1985.4 调节植物 2035.5 调入素材 2085.6 抠像合成 2125.7 调节玻璃 2155.8 调节屋顶 220总结——鱼眼镜头的制作 225第6章 室内效果图表现技术 2276.1 创建模型 2286.1.1 准备工作 2286.1.2 模型与照片对位 2316.1.3 制作室内模型 2336.1.4 制作模型细节 2406.1.5 合并模型 2476.2 调节材质 2496.2.1 添加纹理材质 2496.2.2 添加UV贴图 2526.2.3 模型塌陷 2546.3 渲染与输出 2566.3.1 建立基本灯光 2566.3.2 调节质感 2646.3.3 渲染输出 2686.4 后期处理 2746.4.1 整理图像顺序 274 6.4.2 整体调整色调 2766.4.3 完善后期 2826.4.4 刻画细节 287第7章 别墅雪景表现 2937.1 案例说明 2947.2 分析场景 2947.3 设定场景材质 2977.3.1 设置渲染器 2987.3.2 调整材质 3007.4 创建场景灯光 3057.4.1 创建环境光 3057.4.2 创建主体光 3077.4.3 创建补光 3097.5 渲染光子图 3117.5.1 输出高品质光子图 3117.5.2 渲染成品图 3147.6 后期处理 3157.6.1 增加雪地质感 3167.6.2 添加雪花 3177.6.3 最终调整 319第8章 效果图表现中的光影与氛围 3218.1 春夏秋冬 3228.2 清晨、正午、黄昏和夜晚 3318.3 光影 341

<<零度庄园>>

章节摘录

插图：

### 编辑推荐

《零度庄园:3ds Max & V-Ray室内外表现技法》：拥有长达23小时的教学视频，全面解析室内外建筑表现技法。火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业，其自主开创的业内知名教学品牌“火星时代”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。

早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。

目前火星时代已成为Autodesk公司在中国唯一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds Max / Maya授权认证教师培训中心。

将室内外建筑表现技术完美结合，让您全面掌握建筑表现技法，超长时间的全程视频讲解，让您的学习更加轻松，拥有强大的技术支持平台，为您书中的各种疑问。

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>