第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max & VRay室外渲染火星 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max & VRay室外渲染火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115277596

10位ISBN编号：7115277591

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 编

页数：336

字数：661000

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

<<3ds Max & VRay室外渲染火星 >

内容概要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本，详细讲解了3ds Max、VRay、Photoshop软件在室外表现中的应用。
全书共11章，第1章～第4章介绍了室外渲染基础知识及流程，包括3ds Max室外灯光与材质设置、VRay室外渲染技术及Photoshop后期处理技术，第5章介绍了鸟瞰规划图的制作，第6章介绍了黄昏时公共场馆的表现，第7章介绍了日景建筑表现效果的制作，第8章介绍了高层建筑在雨景中的表现，第9章介绍了黄昏时欧式别墅的表现，第10章介绍了写意风格建筑的表现，第11章介绍了几种经典的室外效果图的制作。

随书附赠3张DVD多媒体教学光盘，教学时长14小时，视频内容包括书中大部分案例的实现过程，素材内容包括书中所有案例的场景文件和素材文件。

《3ds Max & VRay室外渲染火星课堂(第2版)》不仅适合3ds Max初中级读者阅读，也可以作为高等院校艺术设计、园林景观、环境艺术、建筑设计相关专业的教材及相关教师的参考图书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 室外渲染导读
1.1 建筑表现行业概述
1.1.1 行业概述
1.1.2 行业历史发展
1.1.3 行业现状
1.1.4 行业应用与展望
1.2 建筑表现与三大构成
1.2.1 平面构成
1.2.2 色彩构成
1.2.3 立体构成
1.3 建筑表现与透视
1.3.1 透视类型
1.3.2 建筑表现的类型
1.4 建筑表现构图
1.4.1 构图的视觉中心
1.4.2 构图的结构形式
1.4.3 构图的对比手法
1.4.4 构图中空白的留取
1.5 建筑表现室外渲染流程
第2章 3ds Max室外灯光与材质
2.1 日景灯光基础
2.1.1 自然界日景光源分析
2.1.2 日景灯光设置方法
2.2 灯光阵列技术
2.2.1 三点灯光技术
2.2.2 局部灯光阵列技术
2.2.3 全局泛光灯阵列
2.2.4 全局聚光灯阵列
2.3 夜景灯光基础
2.3.1 夜景灯光特性分析
2.3.2 设置夜景灯光
2.4 室外渲染常用材质
2.4.1 玻璃材质
2.4.2 墙砖材质
2.4.3 石材材质
2.4.4 涂料材质
2.4.5 水面材质
2.4.6 楼板材质
2.5 球天的使用
2.5.1 创建球天模型
2.5.2 赋予球天贴图
2.5.3 球天的通道
第3章 VRay室外渲染技术
3.1 VRay渲染器简介
3.1.1 VRay的历史

第一图书网, tushu007.com

3.1.2 VRay在室外表现中的应用
3.2 VRay常用面板参数讲解
3.2.1 如何调用VRay渲染器
3.2.2 Global switches［全局开关］
3.2.3 Image
sampler(Antialiasing)［图像采样器(抗锯齿)］
3.2.4 Indirect
illumination［间接照明］
3.2.5 Irradiance map［发光贴图］
3.2.6 Environment［环境］
3.2.7 rQMC Sampler［rQMC采样器］
3.2.8 Color mapping［颜色映射］
3.2.9 System［系统］
3.3 VRay光照系统
3.3.1 VRay太阳光及环境光
3.3.2 目标平行光和VRay环境光结合
3.3.3 VRay Light［VRay灯光］
3.4 VRay材质
3.4.1 切换材质
3.4.2 VRayMtl［VRay标准材质］参数
3.4.3 VRayMap［VRay贴图］的使用
3.5 VRay其他
3.5.1 分布式渲染
3.5.2 VRay Proxy［VRay代理物体］
3.6 VRay室外渲染流程
3.6.1 粗调材质
3.6.2 优化测试渲染速度
3.6.3 设置环境光及主光
3.6.4 提高GI品质并计算发光贴图
3.6.5 存储并使用发光贴图
3.6.6 调整最终材质效果
3.6.7 渲染输出成品图及通道图
第4章 Photoshop后期处理
4.1 放置天空
4.1.1 通过天空图片设置天空
4.1.2 为天空创建渐变效果
4.2 调整铺地、草地和水面
4.3 调节建筑玻璃
4.3.1 创建玻璃效果
4.3.2 整理图层
4.4 调节栏杆玻璃并添加广告
4.4.1 调节栏杆玻璃
4.4.2 添加广告位
4.5 调节墙面
4.6 摆放配景
4.6.1 摆放树
4.6.2 摆放人物

第一图书网, tushu007.com

4.7 整体调节画面
第5章 鸟瞰规划表现
5.1 了解项目及检查文件
5.2 设置摄影机
5.3 初调材质
5.3.1 指定渲染器
5.3.2 金属材质
5.3.3 玻璃材质
5.3.4 墙面材质
5.3.5 地面材质
5.3.6 水面材质
5.4 设置灯光
5.4.1 渲染设置
5.4.2 创建灯光
5.5 添加配景
5.5.1 添加行道树
5.5.2 添加景观树
5.5.3 添加汽车和人
5.6 细调材质
5.6.1 调节草地材质
5.6.2 调节玻璃材质
5.6.3 调节铺地材质
5.7 渲染输出
5.7.1 输出光子图
5.7.2 输出成品图
5.7.3 输出彩色通道图
5.8 后期制作
5.8.1 整体调整
5.8.2 局部调整
第6章 公建场馆表现
6.1 设置灯光
6.2 材质调节
6.2.1 设置建筑外罩材质
6.2.2 设置水面材质
6.2.3 设置其他材质
6.3 细化场景
6.4 后期处理
6.4.1 调整颜色
6.4.2 调整草地、路面、树和墙面的颜色
6.4.3 细化处理
第7章 日景表现
7.1 VRay渲染设置
7.2 创建场景灯光
7.2.1 创建主光源
7.2.2 补光的创建
7.3 材质的调节
7.3.1 玻璃材质和球天的制作

第一图书网, tushu007.com

7.3.2 水面材质的制作
7.3.3 彩色铝板材质的制作
7.3.4 金属框及其他材质的制作
7.4 后期处理
7.4.1 调节天空和水面颜色
7.4.2 调节玻璃细节
7.4.3 调节水面细节
7.4.4 添加配景
第8章 雨景表现
8.1 了解项目及检查模型
8.2 设置摄影机
8.3 调节材质
8.3.1 墙面材质
8.3.2 玻璃材质
8.3.3 马路材质
8.4 设置灯光
8.4.1 创建环境光
8.4.2 创建主光源
8.4.3 创建室内光源
8.5 添加配景
8.5.1 添加配楼
8.5.2 添加背景树
8.5.3 添加行道树
8.6 后期处理
8.6.1 添加天空
8.6.2 调整局部材质
8.6.3 添加人物配景
8.6.4 添加光晕
8.6.5 制作雨滴
8.6.6 整体调整
第9章 欧式风格表现
9.1 案例分析
9.2 初调材质
9.3 创建灯光
9.4 摆放配景
9.5 渲染成图及通道
9.6 后期处理
第10章 写意风格表现
10.1 案例分析
10.2 调节材质
10.2.1 玻璃材质的调节
10.2.2 水材质的调节
10.2.3 创建灯光
10.2.4 摆放配景
10.2.5 后期处理
第11章 6类经典室外渲染技法
11.1 住宅板楼全模型渲染技法

第一图书网, tushu007.com

11.2 公建黄昏全玻璃表现
11.3 商业街建筑日景表现技法
11.4 公建展馆半鸟瞰表现技法
11.5 人视及鸟瞰夜景表现
11.6 海滩日景鸟瞰表现

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 1.1建筑表现行业概述 建筑的最初功能在于满足人类避风遮雨及寻求舒适生活的基本需求。
不同文化产生出了不同种类的建筑，起初是由于不同的气候条件，继而是不同的宗教信仰和经济体系，他们通过使用当地最容易得到的建筑材料，逐渐塑造出不同的“传统”和具有地方特色的建筑风格。
建筑还蕴含着许多其他的含义，作为一门“艺术”，它的价值远远超出房屋本身。
建筑作为历史，如历经风雨仍然屹立不倒的纪念碑、城堡、宫殿、教堂等，它们突显了国家、民族、权力与宗教的权威。
建筑更以其达到的高度和跨越，记载着人类科学的发展和技术的进步，成为高度文明的标志。
1.1.1行业概述 建筑一方面是面向历史的，像任何实践性的技术一样，曾经出现过的经验与技巧会被不断的采用；另外一方面又是面向未来的，渴望创造力的发挥，从创新中体会愉悦的兴奋。
在现代建筑设计当中，需要通过恰当的建筑表现形式才能预测建筑物建成之后的实际效果，因此开发商们需要确切地了解建筑的实际效果、后期建设细部的质量、材料的把握，更需要了解建筑对城市和风景的影响。
即便是设计师自己，也需要在脑海或者图纸中进一步看到更具体的效果，以便于推敲自己的设计是否合理。
所以随着市场的需求而逐渐产生了建筑绘画，也就是建筑表现图。
由于设计的方案仅仅停留在蓝图上，不容易直观地认定和评价，设计师为了将方案完整地向世人展现出来，而采取绘画的手段，将设计反映在画布或者纸上，从早期的铅笔素描或油画，到后来的马克笔、喷笔、丙烯、蜡笔等效果图。
工具、材料和手法一直在改变，无非是为了实现更好的视觉效果以及更高的效率。
一直到20世纪70年代末，计算机的出现为建筑表现的突飞猛进画下了浓墨重彩的一笔。
计算机图形图像（CG）以其完全仿真的视觉效果、尺度的准确性、修改的便利，弥补了以往手绘的误差及不足，从而让设计师可以更加确切地看到设计中需要改进的地方，提高了设计的质量。
后来随着CG技术的发展而产生的多媒体、动画、虚拟现实等手段，都与建筑绘图的最终目的相同。
1.1.2行业历史发展 建筑透视表现图起源于欧洲文艺复兴时期，早期与实际的建筑并没有太大的关系，那时候多半是为了戏剧舞台的背景而制作。
直到18世纪晚期，法国建筑师提出了“设计绘图”，才将透视画法纳入到建筑设计表现当中，如右图所示。
在19世纪，透视表现图得到了极大的发展和应用。
在当时，越来越多的建筑采用公众投标的方式，在选择这些竞标设计投送方案时，设计的表现方式就变得极为重要了。
例如，在德国，国会大厦和一些大城市的市政府、法院和火车站等的设计都采用招标的方式。
精致的描述会给评判委员会成员、地方官员、评论家及群众留下深刻的印象。
尤其是广大群众，他们可以详细地了解发表在杂志上的建筑规划图，并且得出自己的结论。
透视表现图不仅应用于投标人的竞争中，其自身也有不同学派的竞争，每个学派都发布自己风格的建筑设计，并试图通过创造出以更注意美术细部为特点的建筑绘图与对手竞争。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max & VRay室外渲染火星课堂(第2版)》不仅适合3dsMax初中级读者阅读，也可以作为高等院校艺术设计、园林景观、环境艺术、建筑设计相关专业的教材及相关教师的参考图书。

第一图书网, tushu007.com

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