第一图书网, tushu007.com

<<中文版3ds Max/VRay印象 超写>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max/VRay印象 超写实建筑表现全模渲染技法>>

13位ISBN编号：9787115302151

10位ISBN编号：7115302154

出版时间：2013-2

出版时间：人民邮电出版社

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

内容概要

潘多拉数字科技 李一编著的《中文版3ds Max/VRay印象 超写实建筑表现全模渲染技法》从“ 真实 ”的角度出发，根据笔者多年积累的建筑效果图制作和教学经验，深入讲解了超写实建筑全模渲染技法。全书分为9个章节。
第1章重点讲解了建筑表现的相关知识，包括建筑摄影、如何进行画面构图和色彩构成、光线和天气的变化以及建筑的分类等；第2～9章为案例教学，共有8个效果不同的精彩案例。

《中文版3ds Max/VRay印象 超写实建筑表现全模渲染技法》所有案例均由中文版3ds Max 2012和VRay 2.0制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习。
另外，本书附带1张DVD光盘，内容包括案例模型、贴图、渲染图像以及相关素材等，以方便读者进行学习。

《中文版3ds Max/VRay印象 超写实建筑表现全模渲染技法》适合有一定软件操作基础的读者选用，不管是刚开始学习建筑效果图表现的学生，还是水平需要提高的从业人员，都可以通过本书学习到先进的制作技术

作者简介

李一：2002年至今，一直从事建筑表现行业，曾经服务于上海世博会、沙特皇宫、2012APEC、苏丹七星级酒店、数字扬州4D宣传片、杭州奥体中心等大型项目，积累了丰富的制作和管理经验，成为业界资深的建筑表现师。
2009年创建杭州潘多拉视觉艺术学院（www.pandoracg.com），任院长兼教学总监，主要从事培训教学工作。

书籍目录

目　录第1章　建筑表现的相关知识及应用　91.1　建筑摄影　10　　1.1.1　镜头的选择　101.1.2　建筑物的取景　121.2　画面构图　141.2.1　构图元素　141.2.2　基本形式　151.2.3　影调关系　171.2.4　韵律和节奏感　191.3　画面色彩　201.3.1　色彩三要素与色彩的对比　201.3.2　色彩的情感　221.4　真实世界中的光线造型与天气变化　231.4.1　光线的方向　231.4.2　光线变化　241.4.3　天气的变化　261.5　建筑的分类　271.5.1　按建筑物使用性质分类　271.5.2　按房屋层数或建筑总高度分类　281.6　本章小结　30第2章　公建局部——照片临摹　312.1　场景介绍　322.2　创建摄像机　322.3　确定构图　332.4　制作材质　372.4.1　拉丝金属铝板材质　372.4.2　金属铝板材质　382.4.3　混泥土材质　392.4.4　白色半透明玻璃材质　412.4.5　镀膜玻璃材质　422.4.6　混泥土墙面材质　442.4.7　混泥土铺地材质　452.5　光源的设置　472.5.1　设置渲染器　472.5.2　设置VRay天空　472.5.3　设置主光源　482.5.4　设置辅助光源　492.6　制作全模场景　502.6.1　配楼模型　512.6.2　植物灌木模型　512.6.3　VRay代理物体　522.7　渲染出图　552.8　Photoshop后期处理　562.8.1　整体画面的调节　562.8.2　建筑的调节　592.8.3　地面的调节　652.9　本章小结　66第3章　检查院——夜景表现　673.1　案例场景介绍　683.2　创建摄像机并确定构图　683.3　制作材质并添加贴图坐标　693.3.1　深灰色钢架材质　693.3.2　浅灰色钢架材质　703.3.3　深色镀膜玻璃材质　713.3.4　浅色镀膜玻璃材质　723.3.5　普通透明玻璃材质　733.3.6　黑色大理石材质　743.3.7　草地材质　753.3.8　水面材质　763.4　光源的设置　783.4.1　设置VRay渲染器　783.4.2　夜景天光设置　793.4.3　室内灯光设置　803.4.4　室内灯光细部设置——跳块效果的制作技巧　823.4.5　室外景观辅助灯设置　863.5　添加室内模型与室外配景模型　883.5.1　室内模型　883.5.2　灌木模型　893.5.3　景石模型　893.5.4　前景树模型　903.6　渲染出图　903.7　Photoshop后期处理　913.7.1　整体画面的调节　913.7.2　建筑的调节　933.7.3　配景的调节　973.8　本章小结　102第4章　围棋俱乐部——日景表现　103 4.1　场景介绍　1044.2　创建摄像机　1044.3　确定构图　1054.4　制作全模场景　1074.4.1　灌木草丛模型　1074.4.2　远景树林模型　1084.4.3　近景树模型　1094.4.4　景石与落叶模型　1094.5　制作材质　1104.5.1　瓦片材质　1104.5.2　白色涂料材质　1124.5.3　玻璃材质　1144.5.4　石材材质　1144.5.5　木平台材质　1154.5.6　金属栏杆材质　1164.5.7　景石材质　1174.6　光源的设置　1184.6.1　设置渲染器　1184.6.2　设置主光源及VRay天空(天光)　1194.6.3　设置物理摄像机　1214.7　渲染出图　1224.8　后期处理　1234.9　本章小结　126第5章　办公楼——日景表现　1275.1　场景介绍　1285.2　创建摄像机并确定构图　1285.3　指定材质并添加贴图坐标　1305.3.1　金属铝板材质　1305.3.2　透明玻璃材质　1315.3.3　玻璃幕墙1材质　1325.3.4　玻璃幕墙2材质　1345.3.5　玻璃窗1材质　1355.3.6　玻璃窗2材质　1365.3.7　马路材质　1375.3.8　人行道材质　1395.3.9　盲道材质　1415.3.10　路牙材质　1425.3.11　草材质　1445.3.12　不锈钢材质　1455.3.13　黑色大理石材质　1465.4　光源的设置　1475.4.1　设置VRay渲染器　1475.4.2　主光源的设置　1485.4.3　背景天空设置　1495.4.4　球天的设置　1495.4.5　辅助光源设置　1505.5　添加室外配景模型　1505.5.1　植物灌木模型　1505.5.2　街景元素模型、消防栓材质和金属材质　1515.5.3　车模型　1535.5.4　落叶模型　1535.5.5　人物模型　1545.6　设置补光　1545.7　渲染出图　1565.8　Photoshop后期处理　1575.8.1　天空的调节　1575.8.2　建筑的调节　1595.8.3　配景的调节　1605.9　本章小结　162第6章　国际大酒店——黄昏表现　163　6.1　场景介绍　1646.2　创建摄像机并确定构图　1646.3　指定材质并添加贴图坐标　1656.3.1　浅褐色真石漆涂料材质　1656.3.2　褐色真石漆涂料材质　1666.3.3　幕墙玻璃1材质　1676.3.4　幕墙玻璃2材质　1686.3.5　普通玻璃材质　1696.3.6　不锈钢材质　1706.3.7　黑色大理石材质　1726.3.8　窗框材质　1736.3.9　斑马线材质　1746.3.10　马路材质　1766.4　光源的设置　1786.4.1　设置VRay渲染器　1786.4.2　黄昏环境光设置　1786.4.3　主光源设置　1816.4.4　辅助光源设置　1826.5　添加室外配景模型　1876.6　渲染出图　1896.7　Photoshop后期处理　1906.7.1　建筑的调节　1906.7.2　路面的调节　1966.7.3　配景的调节　1976.8　本章小结　198第7章　超高层办公楼——半夜景表现　199　　7.1　场景介绍　2007.2　创建摄像机并确定构图　2007.3　制作材质　2017.3.1　花岗岩材质　2017.3.2　玻璃材质　2027.3.3　大理石材质　2037.3.4　楼板材质　2057.3.5　浅棕色花岗岩材质　2087.3.6　浅米色花岗岩材质　2097.3.7　液晶屏材质　2107.3.8　素水泥材质　2127.3.9　涂料材质　2137.3.10　砂岩材

质 2147.3.11 马路材质 2167.3.12 人行道材质 2187.3.13 铁锈材质 2207.3.14 金属材质 2217.3.15 栏杆材质 2227.3.16 路灯玻璃灯罩材质 2237.4 光源的设置 2247.4.1 设置VRay渲染器 2247.4.2 主光源设置 2257.4.3 背景天空设置 2277.4.4 球天的设置 2287.4.5 主楼室内光源设置 2307.4.6 配楼室内灯光的跳块光源设置 2367.4.7 路灯及红绿灯光源设置 2377.5 添加室外配景模型 2427.5.1 室内模型 2427.5.2 植物模型 2427.5.3 车模型/设置车灯线光源 2427.5.4 人物模型 2457.6 添加雾效 2457.7 渲染出图 2487.8 Photoshop后期处理 2497.8.1 主体建筑的调节 2497.8.2 配楼的调节 2537.8.3 配景的调节 2537.9 本章小结 256第8章 超高层写字楼——清晨表现 2578.1 场景介绍 2588.2 创建摄像机并确定构图 2588.3 指定材质并添加贴图坐标 2608.3.1 白色亚光金属材质 2608.3.2 玻璃幕墙材质 2618.3.3 配楼玻璃材质 2628.3.4 黑色花岗岩材质 2638.3.5 金属铝板材质 2648.3.6 马路材质 2658.3.7 斑马线材质 2678.3.8 人行道材质 2688.3.9 广场铺地材质 2698.4 光源的设置 2708.4.1 设置VRay渲染器 2708.4.2 主光源设置 2718.4.3 背景天空设置 2738.4.4 主楼室内光源设置 2758.4.5 配楼室内光源设置 2778.4.6 景观灯柱光源设置 2798.5 添加室外配景模型 2808.5.1 街景元素模型 2818.5.2 植物模型 2818.5.3 车模型 2828.5.4 室内模型 2828.5.5 人物模型 2828.6 渲染出图 2838.7 Photoshop后期处理 2858.7.1 构图的调节 2858.7.2 主楼的调节 2868.7.3 配楼的调节 2888.7.4 路面的调节 2898.7.5 整体效果的调节 2918.8 本章小结 292第9章 法式别墅——清晨表现 2939.1 场景介绍 2949.2 制作材质 2969.2.1 主墙偏暖黄色真石漆砂岩材质 2969.2.2 粗线条暖黄色真石漆砂岩材质 2999.2.3 球栏杆和小件体材质 3009.2.4 线角和基座材质 3019.2.5 瓦顶材质 3039.2.6 窗框灯饰材质 3049.2.7 主玻璃材质 3069.2.8 灯材质 3079.3 设置天光照明 3099.31 设置VRay测试渲染参数 3099.3.2 用VR_HDRI模拟天空环境 3099.4 添加室外植物代理模型 3109.5 灯光设置 3119.5.1 室内灯光设置 3119.5.2 室外景观灯和壁灯的设置 3139.6 环境补光的设置 3179.6.1 树下体积补灯 3179.6.2 主楼墙角天光补灯设置 3199.7 Photoshop后期处理 3209.7.1 建筑及植物的调节 3209.7.2 画面特效的微调 3239.8 本章小结 325

媒体关注与评论

对于每一位奋斗在建筑表现领域的朋友，也许在技术进阶的路上多多少少都有一些困惑，也许走了不少的弯路。
而此书的特点就是：作者从多年从事建筑表现的经验和心得体会中提炼出最精髓的部分，拿出来与朋友们分享，相信它能带给您更多的启示和创作灵感。
做好一张建筑表现需要对建筑设计、CG、摄影、美术和社会都有一个全面的认知和了解。
建筑表现发展到今天，已经更加接近于真实的建筑影像。
通过这本全模型建筑表现，您会发现CG和建筑之间的巧妙联系，从写实的角度，从摄影的角度，让您对建筑表现产生新的认识。

编辑推荐

此书在于“全模渲染”和“超写实效果”，这也是当前效果图领域比较受人追捧的两大概念。
随着计算机硬件性能的不断提升，建筑效果图制作的硬件瓶颈已经不复存在，因此“全模渲染”概念应运而生。
本书由业界资深建筑表现师执笔，深入讲解了建筑表现中的全模渲染技法，以及如何获得照片级的渲染效果，全程分享了作者的多年创作经验。
本书为全案例式教学，所有案例均来自设计一线，实例数量较多、类型丰富、技法全面，具有较强的实用性和较高的技术含量，可带领读者直击核心技术。

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