第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009&VRay 建>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009&VRay 建筑与工装效果图演染专家解析>>

13位ISBN编号：9787560957838

10位ISBN编号：7560957838

出版时间：2010-1

出版时间：华中科技大学出版社

作者：点构数字

页数：301

字数：300000

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

市场上关于讲解室内外效果制图的书籍可谓不少，单其中大部分书籍的写作团队都是专业的图书创作团休，而不是在效果图制作领域中专业从事效果图表现的团队。
本书最大的特色就是的创作团体是一家专业从事效果图静念与动态表现的公！
司——北京点构数字技术有限公司，通过阅读该公司的介绍，相信各位读者能够增强对本书的信心。
北京点构数字技术有限公司是一家成立于2000年，具有国际视野的数字视觉技术服务机构，专业致力于表现建筑创作方面的研究和工作。
业务领域设计建筑三维静态图像、三维动态影像、虚拟现实、动态视频合成、影视特设制作、彩媒体设计等诸多领域。
作为建筑效果图表现的专业制作公司，“点构数字”在学术及商业两方面均极具影响力，承接了多项国内外的重大项目。
与清华大学建筑设计院、中国建筑设计院、北京建筑设计研究院、中联环设计公司等设计单位及境外诸多事务所建立了密切的长期合作关系。

内容概要

本书共11章，其中第一章详细讲解了VRay软件的灯光、材质、渲染参数，通过本章可以对VRay软件在技术层面有较为详细的了解。
其他所有章节为案例章节，这些案例包括办公空间、KTV包厢、SOHO空间、商业街夜景、办公大厦、酒店大堂等多种类型。
　通过学习本书，各位读者将能够掌握面对不同建筑、工装渲染任务时，如何设置合理的VRay材质，如何使用VRay光源进行布光，如何调整VRay的渲染参数，如何进行后期优化，从而轻松得到照片级别的效果图表现作品。

书籍目录

第1章 VRay简介 1.1 认识建筑效果图制作行业 1.2 效果图制作流程 1.3 VRay渲染器简介 1.4 VRay渲染器的参数设置 1.5 VRay渲染器参数简介 1.6 认识VRay灯光 1.7 认识VRay阴影 1.8 初步认识VRay材质第2章 现代办公空间 2.1 现代办公空间简介 2.2 现代办公空间测试渲染设置 2.3 设置场景材质 2.4 最终渲染设置 2.5 Photoshop后期处理第3章 KTV包厢 3.1 KTV包厢空间简介 3.2 KTV包厢测试渲染设置 3.3 设置场景材质 3.4 最终渲染设置第4章 现代简洁办公室 4.1 现代简洁办公室空间设计简介 4.2 现代简洁办公室渲染测试设置 4.3 设置场景材质 4.4 最终渲染设置第5章 现代SOHO空间 5.1 现代SOHO空间简介 5.2 现代SOH0空间测试渲染设置 5.3 设置场景材质 5.4 最终渲染设置第6章 时尚办公室 6.1 时尚办公室空间简介 6.2 时尚办公室空间测试渲染设置 6.3 设置场景材质 6.4 最终渲染设置第7章 办公大厦 7.1 办公大厦空间简介 7.2 办公大厦测试渲染设置 7.3 设置场景材质 7.4 最终渲染设置 7.5 Photoshop后期处理第8章 夜景商业街 8.1 夜景商业街空间简介 8.2 夜景商业街测试渲染设置 8.3 设置场景材质 8.4 最终渲染设置 8.5 Photoshop后期处理第9章 住宅小区鸟瞰图 9.1 住宅小区鸟瞰空间简介 9.2 住宅小区鸟瞰测试渲染设置 9.3 设置场景材质 9.4 最终渲染设置 9.5 Photoshop后期处理第10章 商务楼夜景 10.1 商务楼夜景空间简介 10.2 商务大楼夜景测试渲染设置 10.3 设置场景材质 10.4 最终渲染设置 10.5 Photoshop后期处理第11章 酒店大堂 11.1 酒店大堂空间简介 11.2 酒店大堂测试渲染设置 11.3 设置场景材质 11.1 最终渲染设置

章节摘录

插图：1.1 认识建筑效果图制作行业1.1.1 效果图行业的发展随着近些年中国的建筑设计市场迅猛发展，建筑效果图设计也如春笋般发展起来，而且随着从业人员越来越多，此项工作也成为广大建筑设计爱好者所向往的工作。
我们首先来回顾一下国内的效果图行业的发展情况。
1.初始阶段大概从上世纪90年代中期开始，国内先后出现了几家从事建筑效果图制作的公司。
这些公司的创始人大多是在大学中学习建筑设计，且本身喜欢电脑三维制作的人合作而成立的小公司。
因为当时的电脑软硬件的条件限制，制作软件还是3ds，硬件大概还没到奔腾时代，制作一张图需要好几天时间，所以制作水平的发展也没想象中的好，但是，因为这些人都是学建筑设计出身，本身在学校中学过用水彩或水粉画建筑效果图，所以这个时期的效果图制作者比较喜欢有绘画风格的作品，而且比较讲究构图及画面元素的处理。
2.发展阶段从上世纪90年代末开始，制作建筑效果图的行业得到了很大的发展，这时期软硬件都得到了发展，从业人员开始追求写实风格。
本时期效果图的从业者基本上还是以学建筑设计及相关行业的居多，很多本科毕业生开始从事这项工作，这也促成了行业的大发展。
这时几个大的效果图公司开始迅猛发展，进而发展成行业的领军者。
建筑效果图越来越追求真实感，也有一些各种各样风格的作品出现。
杂志、网站也起到了建筑效果图发展的促进作用。
这时候，从业者开始进行建筑动画的研究，进而做了几个对行业发展有影响的片子。
效果图从业人员及效果图公司本时期都取得了很大进步，效果图公司也渐渐多了起来。
3.调整阶段进入21世纪以来，随着从业人员的数量越来越多，效果图行业也持续发展着。
由于门槛的降低，很多学历较低的人员进入了这个行业，批量化生产的概念也进入了人们的思想。
这时期建筑三维也进入了一个百家争鸣的时代，效果图公司开始思考转型。
很多的公司开始大力发展建筑动画，以及比较专业的虚拟现实效果。
建筑动画的从业人员越来越多，使得动画更成为专业人员所专注的话题。
这时期效果图的发展继续地追求真实效果，很多公司也强调风格化，具备本公司的一些风格特点。
特别是软件的发展，渲染器的进步，使得追求真实感变得越来越容易。
这时期国外的设计公司开始找国内的公司合作制作，也促进了我国效果图行业的发展。
如图1.1所示为近几年一些电脑效果图高手的超强效果表现。

编辑推荐

《3ds Max 2009&Vray建筑与工装效果图渲染专家解析》：以行家的眼光解析专家的作品

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