

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

13位ISBN编号：9787112131624

10位ISBN编号：7112131626

出版时间：2011-5

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：韩焘

页数：206

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>

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

内容概要

这本《3ds Max/VRay冰雪天地篇(附光盘)》由韩焘和李一飞编著，为“摄影视界”系列丛书的第4本，结合目前业界最常用的3ds Max 2009和VRay1.5版本软件，运用特殊的操作方法，完全不需Photoshop软件的后期处理，即可达到更好的照片级出图效果。

《3ds

Max/VRay冰雪天地篇(附光盘)

》共分为7个章节，第1章、第2章和第3章分别讲解了别墅、高层住宅和欧式酒店模型的创建方法。

第4章雪景别墅效果，讲解了4个不同时间段，不同视角的雪景别墅场景的灯光布置方法。

第5章雪景高层住宅，详细讲解了3个不同视角的清晨雪景高层住宅场景的灯光布置方法。

第6章欧式酒店，从不同的角度，表现出了欧式酒店场景夜晚效果、黄昏效果和阴天效果的灯光布置方法。

第7章简约办公楼，从不同的光照时间段，不同的场景色彩，来深入讲解办公楼场景的灯光布置方法。

本书共制作了13个日景、黄昏、夜景等不同的灯光场景，只要读者将自己创建的模型放入到喜欢的灯光场景中，直接渲染，就可以渲染出和案例欣赏同样效果的图片。

为了方便读者更好的学习和使用，随书附赠的光盘中提供了本书所有案例的全部场景文件，包括材质贴图以及灯光真实的参数设置，并有120分钟的视频教程。

读者跟学下来，就能够完全掌握照片级效果图的制作精髓。

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

作者简介

韩焘，中级建筑师，毕业于沈阳大学艺术设计专业。

2000年至2004年，在辽宁省从事建筑方案设计工作，曾在2003年北京市举办的“新北京，新民居”全国别墅设计大赛中荣获优秀奖。

2004年开始在国内外几家知名公司担任部门主管和项目经理。

在不断地刻苦钻研和探索中，逐渐形成了成熟而独特的表现风格。

2007年编著出版了《最新建筑效果图制作实战》。

目前担任中国最大的CG公司网站——水晶石论坛建筑表现讨论区版主。

李一飞，中级建筑师，毕业于沈阳大学艺术设计专业。

2000年至2004年，在辽宁省从事建筑方案设计工作。

2004年至2006年，工作于北京泛道国际设计咨询有限公司。

工作期间曾参与成都市金沙博物馆、成都市武侯祠、成都市诗圣文化园、安徽省黄梅戏艺术中心、四川省遂宁4A级旅游区和沈阳白塔住宅区等省级项目工程设计。

2006年在北京原景公司从事建筑渲染及后期工作。

2007年参与编著了《最新建筑效果图制作实战》。

曾在2003年北京举办的“新北京，新民居”全国别墅设计大赛中荣获优秀奖；曾一次荣获省优秀设计奖；两次荣获市优秀设计奖。

从2005年至今，担任中国最大的建筑类网站——筑龙网的建筑画廊版版主。

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

书籍目录

第1章 创建别墅模型

1.1 创建模型

1.1.1 基本设置

1.1.2 创建基本形体

1.1.3 创建围墙

1.1.4 创建入口台阶

1.1.5 增加局部墙体细节

1.1.6 创建屋顶

1.1.7 创建墙体细节

1.1.8 创建门窗

1.1.8.1 创建左半部分门窗

1.1.8.2 创建右半部分门窗

1.1.9 创建其他模型

1.2 本章总结

第2章 创建高层建筑模型

2.1 创建模型

2.1.1 基本设置

2.1.2 创建三层至七层模型

2.1.2.1 创建基本墙体

2.1.2.2 创建窗洞口

2.1.2.3 创建窗和套口模型

2.1.2.4 创建阳台板模型

2.1.2.5 创建侧面墙体

2.1.3 创建八层至十层模型

2.1.4 创建十一层和十二层模型

2.1.5 创建屋顶模型

2.1.5.1 创建坡屋顶模型

2.1.5.2 创建窗模型

2.1.5.3 创建通风口模型

2.1.6 创建墙线、楼板和隔墙模型

2.1.7 创建一层和二层模型

2.1.7.1 创建二层墙体模型

2.1.7.2 创建二层窗模型

2.1.7.3 创建一层模型

2.1.7.4 创建入口模型

2.2 本章总结

第3章 创建欧式酒店模型

3.1 创建模型

3.1.1 基本设置

3.1.2 创建中心入口

3.1.3 创建右侧一层模型

3.1.4 创建右侧二层模型

3.1.5 创建中间二层至七层模型

3.1.6 创建右侧屋顶模型

3.1.6.1 创建整体屋顶模型

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

3.1.6.2 创建局部三层屋顶模型

3.1.7 创建中心屋顶模型

3.1.8 创建其他模型

3.2 本章总结

第4章 雪景别墅效果

4.1 阴天案例灯光设置

4.1.1 设置建筑正面【VRay Light】面灯

4.1.2 设置建筑侧面【VRay Light】面灯

4.1.3 设置【VRay Sky】VRay天光

4.2 晴天案例灯光设置

4.2.1 设置【VRaySun】VRay太阳光

4.2.2 设置建筑【VRay Light】面灯

4.2.3 设置【VRay Sky】VRay天光

4.3 夜景案例灯光设置

4.3.1 设置建筑正面【VRay Light】面灯

4.3.2 设置室内【Omni】泛光灯

4.3.3 设置草坪【Omni】泛光灯

4.3.4 设置【VRay Sky】VRay天光

4.4 夜景鸟瞰案例灯光设置

4.5 本章总结

第5章 雪景高层住宅效果

5.1 清晨人视角案例灯光设置

5.1.1 设置【VRaySun】VRay太阳光

5.1.2 设置建筑正面【VRay Light】面灯

5.1.3 设置【VRay Sky】VRay天光

5.2 清晨街景立面案例灯光设置

5.2.1 设置【VRaySun】VRay太阳光

5.2.2 设置建筑【VRay Light】面灯

5.2.3 设置【VRay Sky】VRay天光

5.3 清晨鸟瞰案例灯光设置

5.3.1 设置【VRaySun】VRay太阳光

5.3.2 设置建筑【VRay Light】面灯

5.3.3 设置【VRay Sky】VRay天光

5.4 本章总结

第6章 欧式酒店案例

6.1 黄昏案例灯光设置

6.1.1 设置【VRaySun】VRay太阳光

6.1.2 设置【VRay Sky】VRay天光

6.2 夜景案例灯光设置

6.2.1 设置建筑【VRay Light】面灯

6.2.2 设置【VRay Sky】VRay天光

6.2.3 设置室内【Omni】泛光灯

6.3 阴天案例灯光设置

6.3.1 设置左侧【VRay Light】面灯

6.3.2 设置【VRay Sky】VRay天光

6.4 设置场景参数

6.4.1 【VRay】面板参数设置

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

6.4.2 [Indirect illumination]GI面板参数设置

6.4.3 [Settings]面板参数设置

6.5 本章总结

第7章 简约办公楼案例

7.1 冬季夜景案例灯光设置

7.1.1 设置[VRay Sky]VRay天光

7.1.2 设置室内[Omni]泛光灯

7.2 夏季夜景案例灯光设置

7.2.1 设置[VRay Sky]VRay天光

7.2.2 设置室内[Omni]泛光灯

7.3 黄昏案例灯光设置

7.3.1 设置[VRay Sun]VRay太阳光

7.3.2 设置建筑[VRay Light]面灯

7.3.3 设置[VRay Sky] VRay天光

7.4 本章总结

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

编辑推荐

这本《3ds Max/VRay冰雪天地篇(附光盘)》由韩焘和李一飞编著，结合目前业界最常用的3ds Max 2009和VRay1.5版本软件，完全脱离Photoshop软件的使用，对照片级效果图制作流程进行循序渐进的详细讲解。

为了方便读者更好的学习和使用，随书附赠的光盘中提供了本书所有案例的全部场景文件，包括材质贴图以及灯光真实的参数设置，并且将本书中13个场景的灯光设置原理录制为视频文件，共计120分钟的视频教程。

<<3ds Max/VRay 冰雪天地篇>>

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>