

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115219985

10位ISBN编号：7115219982

出版时间：2010-2

出版时间：人民邮电

作者：李杰光

页数：292

字数：444000

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 Graphics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、CG外包、CG视频、CG图库租CG图书等。

火星时代自1999年起创建，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10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3dsMax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&VRay建筑动画火星课堂》、《3ds Max&Sketch Up室内建模火星课堂》、《3ds Max&Sketch Up室外建模火星课堂》等图书。

随着计算机硬件技术的不断发展，使渲染大场景和高精度的表现图成为了可能，也正是在这样一个大好的环境下，全模型渲染技术应运而生，并迅速普及开来，全模型渲染技术的诞生无疑是建筑表现行业发展中的又一里程碑，这也是我们策划、出版《3dsMax&VRay建筑全模型渲染火星课堂》的前提之一。

本书由火星时代实训基地老师倾心编著，秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格，贯彻“授人以鱼，不如授之以渔”的理念，将3ds Max&VRay全模型渲染技术与方法完美传达给广大读者。

全书以“流程+范例”的形式组织内容，我们将自己多年的项目管理经验、制作思路及制作技巧等完全呈献给广大读者。

内容概要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本。

全书以“流程+范例”的形式组织内容，第1章讲解日景别墅的表现过程，使读者了解室外表现的流程、全模型渲染技法，以及日景表现的方法和技巧；第2~6章分别讲解公建黄昏表现、商业楼夜景表现、办公建筑日景表现、依山傍水会馆表现和花园式住宅表现的流程和技法。

这6个综合案例不仅讲述了全模型渲染的完整过程，还讲解了日景、黄昏、夜景等不同时段的效果图表现。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘，视频内容包括6个案例的实现过程，素材内容包括书中所有案例的原始场景与最终场景文件、素材文件、配景文件等，此外，还为读者提供了笔者收集的一些VRay代理文件，方便读者学习。

本书适合从事园林景观设计与建筑效果图表现工作的初、中级读者阅读，也可以作为建筑、环境艺术、艺术等设计相关专业学生的辅导用书。

作者简介

李杰光，毕业于桂林理工大学环境艺术设计学院，资深建筑室内外表现专家。从事建筑表现行业多年，拥有丰富的项目制作和管理经验，曾参与过上海外滩Z3地块、同济中国馆、华东建筑设计院上海世博等项目制作。并且以高品质的图面效果为全球知名建筑设计公司：美国Gensler建筑设计

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

书籍目录

第1章 建筑表现之全模型渲染 1.1 创建摄影机 1.2 粗略调整材质 1.3 测试渲染的参数设置
1.4 布光 1.5 场景布局与VRay代理 1.6 精细调整材质 1.7 渲染光子图 1.8 渲染彩色通道图
1.9 简单的后期处理 第2章 公建黄昏表现 2.1 项目准备工作 2.2 分析画面构图及布光思路
2.3 确定画面构图 2.4 设置基础材质 2.5 优化渲染器设置 2.6 设置黄昏灯光
2.7 添加配景模型 2.8 输出高品质光子图并渲染最终成品图 2.9 后期处理第3章 商业楼夜景
表现 3.1 分析场景 3.2 检查模型 3.3 设定场景材质 3.4 创建场景灯光 3.5 模型摆放
3.6 添加其他配景 3.7 渲染光子图 3.8 后期处理 第4章 办公建筑日景表现 4.1 项目
特点分析 4.2 交接及检查模型 4.3 设置基础材质 4.4 优化渲染器设置 4.5 设置日景灯光
4.6 添加配景模型 4.7 输出高品质光子图并渲染最终成品图 4.8 后期处理 第5章 依山傍
水会馆表现 5.1 分析场景 5.2 检查模型 5.3 测试渲染设置 5.4 调整材质 5.5 场景灯
光布置 5.6 添加配景 5.7 渲染光子图 5.8 后期处理 第6章 花园式住宅表现 6.1 分析场
景 6.2 检查模型 6.3 创建摄影机 6.4 设置渲染参数 6.5 设定场景材质 6.6 创建场景
灯光 6.7 模型摆放 6.8 渲染输出 6.9 后期处理

章节摘录

插图：随着计算机硬件技术的不断发展，使渲染大场景和高精度的表现图成为了可能，正是在这样一个大好的环境下，全模型渲染技术应运而生，并且以一发不可收拾之势普及开来，全模型渲染技术的诞生无疑是建筑表现行业发展中的又一里程碑。

那么什么叫做全模型渲染呢？

如果大家接触过建筑表现图，会很清楚这样一个制作流程：当我们把一张建筑表现图通过3dsMax渲染出图后，需要在Photoshop中进行后期处理，如在里面加入配景树及各类小品等。

大家也可能会遇到这样的问题：在放配景的时候，透视和比例一直都把握不好，有时好不容易找到了一个透视正确的配景，可惜它的光源方向错误，特别是在制作鸟瞰或者半鸟瞰效果图的时候更是力不从心，再加上素材的原因，最后渲染出的成品图，其配景几乎大同小异，没有新意，可想而知，在这样的情况下想要制作一张接近照片级的表现图是相当困难的。

这个时候有人开始尝试，在渲染的前期通过加入配景模型的方法把以往我们只能在后期才能完成的配景通过3dsMax渲染出来，这样它的比例、透视、光感问题都得到了解决，后来经过尝试，证明这个方法是可以行得通的，而且画面效果得到了很大的提升，例如，画面的统一性和配景的细节变化更丰富了。随着它的优势越来越突出，在渲染行业掀起了一场渲染时代的变革，目前它正以不可阻挡的趋势成为了建筑表现行业的发展方向。

这就是我们所说的全模型渲染，简单地说，就是在我们渲染的前期通过添加配景模型，经过调整以后与设计方案一起渲染出来。

由于全模型在图面品质上的优势得到了广大客户的认同，因此掌握全模型渲染技术已经变得越来越重要。

全模型渲染技术的诞生在一定程度上改变了我们以往一直靠后期去拼图的工作流程，使后期的工作量减轻，这样也能将我们从后期繁重的工作中解脱出来，把更多的精力投入到渲染上，使我们的图面质量和工作效率大大得到提高。

这里大家可能会有一个疑问，既然配景都用模型渲染出来了，是不是后期处理就不需要Photoshop了呢？

我们都知道Photoshop是一款很强大的后期处理软件，虽然很多配景在渲染前期制作出来了，但最终渲染出来的图面效果还需在后期软件中进行润色，而且我们可以通过它轻易地调节画面的明暗、色彩冷暖之间的对比。

其实，无论我们是在前期添加配景还是在后期添加都不是最重要的，重要的是我们的想法。

一位摄影大师曾经说过，要想拍出一幅能打动人心的作品，不是说你的机器好就可以了，关键是相机后面的那个脑袋，当然，有好的机器再加上好的想法，那么你在创作的时候会更加得心应手。

本书凝聚了笔者多年的项目管理经验、制作思路及制作技巧，希望此书能给读者在全模技术上带来一定的帮助。

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

编辑推荐

《3ds Max&VRay建筑全模型渲染火星课堂》：造就非凡，成就梦想，拥有长达10小时的教学视频，带您走进建筑全模型渲染课堂作为国内唯一Autodesk标准认证教材研发机构和Autodesk 3ds Max认证教师培训中心，火星时代拥有国内顶级CG技术与交流平台、15年CG教材开发与培训历史、50多名权威官方认证教师、3 000多家企业组成的就业平台、30 000多名海内外已就业的学员。视频内容包括书中所有案例操作录像，素材内容包括书中所有案例的初始场景与最终场景文件、素材文件，还为读者提供了笔者收集的一些VRay代理文件，方便读者学习。600分钟全程视频讲解，Autodesk授权培训中心推荐。

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>