

<<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：9787115308733

10位ISBN编号：711530873X

出版时间：2013-4

出版时间：李杰光 人民邮电出版社 (2013-04出版)

作者：李杰光

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建筑全模型渲染>>

内容概要

《3ds Max&VRay建筑全模型渲染火星课堂(第2版)》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2~9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、花园式住宅表现、欧式建筑黄昏表现、公建雪景表现和展厅夜景表现。

通过9个综合案例的介绍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。

随书附带两张DVD9多媒体教学光盘。

视频内容包括9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。

《3ds Max&VRay建筑全模型渲染火星课堂(第2版)》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、环艺、艺术等设计相关专业学生的辅导教材。

作者简介

毕业于桂林理工大学环境艺术设计学院，资深室内室外建筑设计表现专家。
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的制作。
曾以高品质的图画效果为全球知名建筑设计公司美国Gensler 建筑设计事务所、SOM、HOK、日建、阿特金斯等公司赢得竞标方案。
参与编写教材《3ds Max&VRay 室外渲染火星课堂》。

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

书籍目录

目 录	第1章 建筑表现之全模型渲染	11.1 创建摄影机	41.2 粗略调整材质	41.3 测试渲染的参数设置	51.4 布光	61.5 场景布局与VRay代理	71.6 精细调整材质	81.7 渲染光子图	81.8 渲染彩色通道图	91.9 简单的后期处理
	第2章 公建黄昏表现	112.1 项目准备工作	132.1.1 项目特点分析	132.1.2 交接及检查模型	162.2 分析画面构图及布光思路	202.2.1 画面构图	202.2.2 布光思路	202.3 确定画面构图	202.3.1 创建摄影机	202.3.2 设定渲染尺寸并确定构图
	222.4 设置基础材质	252.4.1 玻璃材质	262.4.2 墙面材质	292.4.3 杆件材质	322.4.4 金属材料	352.4.5 楼板材质	362.4.6 铺地材质	392.5 优化渲染器设置	422.6 设置黄昏灯光	452.6.1 创建黄昏天光
	462.6.2 创建目标平行光灯模拟黄昏日光	512.6.3 创建VRayLight辅光	542.6.4 添加配楼丰富玻璃反射效果	572.6.5 为主楼设置室内灯光	592.7 添加配景模型	682.7.1 添加车辆模型	682.7.2 添加人物和街景模型	752.7.3 添加植物模型	792.8 输出高品质光子图并渲染最终成品图	812.8.1 输出高品质光子图
	812.8.2 输出最终成品图	832.9 后期处理	852.9.1 调节明暗对比关系	862.9.2 调节冷暖对比关系	882.9.3 调节背景天空	902.9.4 添加远景雾效	912.9.5 调节车辆亮度及色调	922.9.6 添加配景人物	932.9.7 调节玻璃明暗	942.9.8 调整主体建筑关系
	第3章 商业楼夜景表现	973.1 分析场景	993.2 检查模型	993.3 设定场景材质	1023.3.1 设置渲染器	1033.3.2 玻璃材质	1043.3.3 墙(白色涂料光面)材质	1063.3.4 马路材质	1073.4 创建场景灯光	1093.4.1 创建环境光
	1093.4.2 创建褪晕光	1113.4.3 创建室内楼板灯	1143.4.4 创建室内补光	1173.5 模型摆放	1193.5.1 室内模型的摆放	1193.5.2 配景车的摆放	1233.6 添加其他配景	1243.6.1 添加绿篱	1253.6.2 添加其他模型	1253.6.3 添加配楼
	1263.7 渲染光子图	1273.7.1 输出高品质光子图	1273.7.2 渲染成品图	1283.8 后期处理	1303.8.1 调整画面大关系	1303.8.2 最终关系调整	第4章 办公建筑日景表现	1344.1 项目特点分析	1364.2 交接及检查模型	1384.3 设置基础材质
	1404.3.1 黑色石材材质	1404.3.2 玻璃材质	1414.3.3 草地材质	1434.3.4 金属窗框材质	1464.3.5 楼板材质	1484.3.6 铺地材质	1494.3.7 木质地台材质	1504.3.8 水面材质	1524.4 优化渲染器设置	1574.5 设置日景灯光
	1594.5.1 创建环境光	1594.5.2 创建太阳光	1624.6 添加配景模型	1644.6.1 添加配景楼	1644.6.2 添加游艇	1664.6.3 添加植物模型	1674.7 输出高品质光子图并渲染最终成品图	1794.7.1 输出高品质光子图	1794.7.2 渲染最终成品图	1794.8 后期处理
	1804.8.1 调节画面大关系	1814.8.2 添加人物	第5章 依山傍水会馆表现	1975.1 分析场景	1995.2 检查模型	2005.3 测试渲染设置	2005.4 调整材质	2025.4.1 屋顶瓦面材质	2035.4.2 片岩材质	2045.4.3 玻璃材质
	2055.4.4 观景台木纹材质	2075.4.5 铁链材质	2095.4.6 水面材质	2095.4.7 石子材质	2125.5 场景灯光布置	2135.5.1 环境光	2135.5.2 主光	2185.6 添加配景	2225.6.1 石头	2225.6.2 灌木
	2265.6.3 树木	2295.6.4 人物	2315.6.5 草地	2325.7 渲染光子图	2375.7.1 设置渲染参数	2375.7.2 输出VRay光子图	2385.7.3 渲染效果图	2385.7.4 渲染通道图	2395.8 后期处理	2415.8.1 调整大体关系
	2415.8.2 调整局部	2425.8.3 调整树	2425.8.4 调整观景台	2435.8.5 调整配景	2445.8.6 调整整体关系	第6章 花园式住宅表现	2466.1 分析场景	2486.2 检查模型	2486.3 创建摄影机	2496.4 设置渲染参数
	2516.5 设定场景材质	2536.5.1 玻璃材质	2546.5.2 墙面材质	2556.5.3 窗框材质	2566.6 创建场景灯光	2576.6.1 创建环境光	2576.6.2 创建主光	2586.7 模型摆放	2596.8 渲染输出	2616.8.1 输出高品质光子图
	2616.8.2 渲染成品图	2626.8.3 渲染通道图	2646.9 后期处理	2646.9.1 替换天空贴图	2656.9.2 添加人物模型	2676.9.3 整体调整	第7章 欧式建筑黄昏表现	第8章 公建雪景表现	第9章 展厅夜景表现	275

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

媒体关注与评论

本书是火星时代打造的建筑类畅销图书，为火星课堂图书系列中的一册；全书为再版图书，在第一版的基础上又新添加了3个全新案例，共9个精品案例，让读者完全掌握建筑全模型的渲染技术，并附有17个小时的高品质教学视频，让读者“轻松学”！
是建筑爱好者的不二选择，也是好老师推荐教材的最佳选择！

<<3ds Max&VRay建筑全模型渲染>>

编辑推荐

- 1.该图书选题延续我社经典品牌。
- 2.详细讲解了如何3ds Max & Vray制作建筑效果图的步骤和方法。
- 3.案例效果丰富，并且效果逼真，通过学习本书，能够很好的了解和掌握不同场景、不同时段建筑效果图的表现技法，从而可以自己创建所需的建筑效果图。
- 4.学习本书，能够很好的理解Vray的材质调节方法及渲染技术，从而根据不同的时间和空间能够准确的设置出材质的参数和渲染效果。
- 5.介绍了不同场景的后期合成方法，从而可以使读者更多的了解关于后期合成方面的知识和技术。

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>