

<<建筑可视化效果图表现技法>>

图书基本信息

书名：<<建筑可视化效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787121054433

10位ISBN编号：7121054434

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业出版社

作者：杨埴

页数：263

字数：435200

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>

## <<建筑可视化效果图表现技法>>

### 内容概要

本书主要针对室内表现中的光影效果表现进行详细讲解，共分为12章。

第1章首先介绍自然界中的光源类型、光的属性、室内照明的基本原则和种类等关于光源的基础知识。

第2章介绍3ds max / V-Ray软件的照明系统，3ds max有标准灯光和光度学灯光两大类光源。

V-Ray的照明系统也提供了V-Ray灯光和V-Ray阳光两类光源。

第3章和第4章分别介绍V-Ray软件的材质系统和渲染面板等基础知识。

第5章到第8章通过4个场景实例学习如何在效果图中营造日光氛围、夜晚氛围、阴天氛围、黄昏氛围等多种氛围。

第9章到第12章通过多个大型场景实例综合学习效果图的渲染方法和技巧，以及使用V-Ray的技术重点和技术难点。

附书光盘内容为书中实例源文件及部分案例的视频演示文件。

本书可作为从事室内设计、虚拟现实、美术设计等从业人员的自学指导书，以及高等美术院校设计专业 and 高校相关师生的自学、教学参考书。

## &lt;&lt;建筑可视化效果图表现技法&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 照明基础 1.1 现实世界中的光源类型 1.1.1 自然光源 1.1.2 人工光源 1.2 光的属性 1.2.1 光的强度 1.2.2 光的颜色 1.2.3 光的方向 1.3 室内照明的基本原则和种类 1.3.1 室内照明的基本原则 1.3.2 室内照明的种类第2章 软件的照明系统 2.1 3ds max的照明系统 2.1.1 标准灯光 2.1.2 光度学灯光 2.1.3 光源的参数卷展栏 2.2 V-Ray的照明系统 2.2.1 VR灯光 2.2.2 VR阳光 2.3 阴影设置 2.3.1 3ds max的阴影设置 2.3.2 V-Ray特有的阴影设置第3章 V-Ray材质系统 3.1 材质编辑器 3.1.1 材质编辑器菜单栏 3.1.2 材质编辑器示例窗 3.1.3 材质编辑器工具栏 3.1.4 材质类型 3.1.5 贴图类型 3.2 贴图坐标和UVW贴图修改器 3.3 V-Ray的材质和贴图 3.4 V-RayMtl材质的设置参数第4章 V-Ray的渲染参数面板 4.1 “全局开关”卷展栏参数详解 4.2 “帧缓冲区”卷展栏参数详解 4.3 “图像采样(反锯齿)”卷展栏参数详解 4.3.1 “图像采样器”选项组 4.3.2 “抗锯齿过滤器”选项组 4.4 “间接照明(G1)”卷展栏参数详解 4.5 “发光贴图”卷展栏参数详解 4.6 “准蒙特卡洛全局光”卷展栏参数详解 4.7 “全局光子贴图”卷展栏参数详解 4.8 “灯光缓冲”卷展栏参数详解 4.9 “颜色映射”卷展栏参数详解 4.10 “rQMC采样器”卷展栏参数详解 4.11 “环境”卷展栏参数详解第5章 日光氛围专项表现 5.1 日光氛围表现关键点 5.2 案例效果 5.3 创建灯光并测试 5.3.1 检测模型 5.3.2 创建室外自然光 5.3.3 创建室内人工光 5.3.4 创建环境天光第6章 夜晚氛围专项表现 6.1 夜晚氛围表现关键点 6.2 案例效果 6.3 创建灯光并测试 6.3.1 检测模型 6.3.2 创建灯光材质营造灯光效果 6.3.3 创建窗外环境光 6.3.4 创建室内人工光第7章 阴天氛围专项表现 7.1 阴天氛围表现关键点 7.2 案例效果 7.3 创建灯光并测试 7.3.1 检测模型 7.3.2 创建户外自然光 7.3.3 创建室内人工光第8章 黄昏氛围专项表现 8.1 黄昏氛围表现关键点 8.2 案例效果 8.3 创建灯光并测试 8.3.1 检测模型 8.3.2 创建户外环境光 8.3.3 创建室内人工光第9章 现代餐厅 9.1 场景表现着重点分析 9.2 案例效果 9.3 制作详解 9.3.1 建立场景模型 9.3.2 设置场景材质 9.3.3 设置场景灯光并测试 9.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 9.3.5 在Photoshop cs3中进行后期处理 9.4 案例总结第10章 简约客厅 10.1 场景表现着重点分析 10.2 案例效果 10.3 制作详解 10.3.1 打开场景模型 10.3.2 设置场景材质 10.3.3 设置场景灯光并测试 10.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 10.3.5 在Photoshop cs3中进行后期处理 10.4 案例总结第11章 温馨书房 11.1 场景表现着重点分析 11.2 案例效果 11.3 制作详解 11.3.1 打开场景模型 11.3.2 设置场景材质 11.3.3 设置场景灯光并测试 11.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 11.3.5 在Photoshop cs3中进行后期处理 11.4 案例总结第12章 休闲会所 12.1 场景表现着重点分析 12.2 案例效果 12.3 制作详解 12.3.1 打开场景模型 12.3.2 设置场景材质 12.3.3 设置场景灯光并测试 12.3.4 设置渲染参数并进行最终渲染 12.3.5 在Photoshop cs3中进行后期处理 12.4 案例总结

## <<建筑可视化效果图表现技法>>

### 章节摘录

第1章 照明基础1.1 现实世界中的光源类型光线是生活中不可或缺的物质现象，离开了光线，一切造型手段都可谓无从谈起。

所以在效果图表现中必须能够科学地观察光线并正确地表现光线。

宇宙间的物体有的是发光的，有的不发光的，我们把发光的物体叫做光源。

太阳、电灯、燃烧着的蜡烛等都是光源。

光源的种类繁多，形状千差万别，但大体上可分为自然光源和人工光源。

1.1.1 自然光源自然界始终充满着光线，即使在夜晚也会有微弱的光线照射着周围的环境，如月光或者星光，如果没有月光和星光，也有天空和云层的散射光线存在。

自然光源有太阳、月亮、星星，也包括闪电。

自然光源受自然气候条件的限制，光色瞬息万变，不易稳定。

在特殊的时刻，自然光照明也是充满情调的，这种情调来自于光源在特定时刻的色调，比如太阳在初出和将要落山的时候，橘红色的光芒照射大地，这时给人的感觉和太阳在正午时分是截然不同的。

1.1.2 人工光源人工光源能够弥补自然光源的不足，它的起源可能要追溯到燧人氏钻木取火的时代，现在所指的人工光源主要是电灯。

由于人工光源的出现，才会使得照明效果变得复杂起来，它除了给我们带来光明之外，也为生活增加情趣，所以对光源的要求已经不以照明为简单目的了，而是更多地追求它的艺术效果。

人工光源有各种电光源和热辐射光源，如电灯光源等。

按照发光原理的不同，人造光源可以分为白炽灯（Incandescent）、日光灯（Fluorescent）、霓虹灯（Neon）、高强气体放电系统（HID）及其他等五大类别。

1.2 光的属性光线也具有自己的物理属性，本节将介绍控制灯光属性的几方面，分别是光的强度、光的颜色、光的方向。

在软件中通过设置灯光的这些参数可以创建具有各自特点的不同光线。

1.2.1 光的强度光的强度描述的是光线的强弱程度，各种光源所发出的光线都有一定的强度。

物理上用发光强度（luminous intensity）来描述，指光源在单位立体角内辐射的光通量，以坎〔德拉〕（cd）表示，单位为坎〔德拉〕（cd）。

1坎表示在单位立体角内辐射出1lm的光通量。

强光通常是由强光源发出的光线直接照射所造成的，当然，较弱的光源通过集聚，光线也可以形成很强的光束。

## <<建筑可视化效果图表现技法>>

### 编辑推荐

《建筑可视化效果图表现技法:3ds max 9/VRay光影魔术》由电子工业出版社出版。追求完美的光影表现技法，着重讲解光影和氛围的表现技巧。为您揭秘目前流行的日光、夜晚、阴天、黄昏等多种真实氛围制作技巧。让您学会如何对不同时段的场景来设置灯光、营造气氛。让您学会通过灯光效果流程示意图来分析光源的制作原理与调节技巧。

<<建筑可视化效果图表现技法>>

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>