第一图书网, tushu007.com

# <<3ds max& VRay&Photos>>

## 图书基本信息

书名：<<3ds max& VRay&Photoshop 极致表现>>

13位ISBN编号：9787121065620

10位ISBN编号：7121065622

出版时间：2008-9

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光数码科技

页数：368

字数：736000

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

从2001年开始，在成功编著出版了《3ds max建筑与室内设计经典》之后，我们接着在其后的几年中又陆续编著完成了《红色风暴—建筑室内实例教程》一系列表现教程图书。
这些图书作品在行业内产生了一定的反响，陆续收到读者们或热情洋溢或疑问满篇的邮件。
这让我们感到十分欣慰。
在这里，我们感谢广大读者及出版界的关注和认可。
希望通过我们不懈的努力，为热爱这个行业的新老读者，创作出更多优秀的图书作品。
“极致表现”系列图书共3本，包括室内家居篇、商业空间篇和室外建筑篇。
本书是第3本，讲解的是3ds max 2008、VRay 1.5和Photoshop CS3这3个软件完美配合创建出照片级室外建筑效果的过程。
对于建筑外观表现来说，建筑模型、基本光效和材质细节等需要在3ds max中创建完成。
而图片校色、对比度控制、色彩饱和、天空效果的选择、环境的丰富、建筑效果和现实环境相匹配及相融合等操作，就需要通过平面处理软件Photoshop CS3来实现。
在某种程度上可以理解为建筑外观表现有相当一部分工作是需要在Photoshop CS3中完成的。
因此，在前期创建中就应该预想到后期处理的部分和细节，这样才能让前期的创建工作更加有序、有效。
本书从创意出发，着重剖析室外建筑设计和表现的思路，并详细记录各案例的创作流程。
这些章节的知识非常有实用价值。
另外更有海量视频讲解，非常便于读者操作和学习。
本书案例的制作中包含的技术要点较全，适合各层次读者学习和提高。
在学习实战案例之前请重点学习本书的附录A。
附录A.1中讲解了关于环境光吸收过滤贴图Ambient Occlusion的使用和应用方法，以及Ambient Occlusion插件的安装和使用方法；附录A.2中讲解了渲染面板中缓存设置的使用方法；附录A.3讲解了如何安装和使用分块渲染插件Super Render 3.0；附录A.4讲解了如何使用聚光3ds max渲染专家进行手动分块渲染；附录A.5讲解了什么是代理物体及如何使用代理物体；附录A.6讲解了什么是线性工作流程及如何应用线性工作流程。

## 内容概要

“ 极致表现 ”系列图书共3本，包括室内家居篇、商业空间篇和室外建筑篇。
本书是第3本，讲解的是3ds max 2008、VRay 1.5和Photoshop CS3这3个软件完美配合创建出照片级室外建筑效果的过程。
全书共分9章，前8章讲解春季千禧教堂外观多角度阳光效果、带游泳池独立别墅的夏季阳光和夜景效果、现代办公楼外观的秋季阳光效果、韩式住宅外观的冬季阳光效果、城市广场室外夜景效果、韩式美术馆外观纯天空光效果、现代风格图书馆外观的阳光效果和现代办公楼外观的夜景效果等8个案例。
第9章讲解了建筑表现图在Photoshop CS3中的后期处理原理，通过4节内容讲解相关图像和色彩的基本概念、Photoshop CS3中的相关颜色设置和修色工具、图像调整的依据及建筑表现图常用后期处理方法剖析。
这些章节的知识非常有实用价值。
另外更有海量视频讲解，非常便于读者操作和学习。
本书案例的制作中包含的技术要点较全，适合各层次读者学习和提高。
随书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及770分钟的海量视频演示文件。
为了便于读者获取更多实用、精美的素材资源，读者可以登录聚光网站www.cggood.com在论坛的资源板块获取更多超值资源。
另外随书特别提供价值500元的聚光培训课程优惠券一张。

## 书籍目录

第1章 创建春季千禧教堂外观多角度阳光效果 1.1 创建千禧教堂外观材质 1.1.1 分析春季的光影特性 1.1.2 分析千禧教堂外观的创建思路 1.1.3 创建摄像机并确定取景角度 1.1.4 校正场景的Gamma值设置 1.1.5 创建教堂室外墙面塑铝板和玻璃材质 1.1.6 创建教堂室外广场砖材质 1.1.7 创建周围环境的草地和公路材质 1.2 创建春季千禧教堂外观的阳光效果 1.2.1 分析千禧教堂的受光面和背光面的色彩特性 1.2.2 千禧教堂阳光效果的光度分析 1.2.3 千禧教堂阳光效果的光型分析 1.2.4 调整曝光方式的Gamma设置 1.2.5 千禧教堂阳光效果的光色分析 1.2.6 千禧教堂阳光效果的光位分析 1.2.7 千禧教堂阳光效果的光质量分析 1.3 教堂外观效果的后期处理 1.3.1 整体调整图像色彩偏向和对比度 1.3.2 设置真实的背景环境效果 1.3.3 设置背景天空效果 1.3.4 设置图像整体柔化效果第2章 创建带游泳池独立别墅的夏季阳光和夜景效果 2.1 创建独立别墅基本纹理材质 2.1.1 基本渲染设置 2.1.2 设置室外墙面白色漆、木纹材质 2.1.3 创建游泳池马赛克和室外地面砖材质 2.1.4 创建游泳池内水的材质 2.2 独立别墅夏季正午阳光效果的创建方法 2.2.1 夏季室外阳光效果的特点 2.2.2 观察创建结果以确定创建的思路 2.2.3 确定阳光的照射方位 2.2.4 确定阳光的强度 2.2.5 创建天空光照明 2.2.6 最后的渲染设置 2.3 创建独立别墅夏季夜景效果 2.3.1 实景分析夏季夜晚效果的特点 2.3.2 如何设置别墅外观场景的自然光效果 2.3.3 如何设置别墅外观场景的人工光源效果 2.3.4 如何设置别墅场景中的辅助光源 2.3.5 如何创建游泳池水中射灯灯光特效 2.3.6 如何创建其他点缀光源的效果 2.3.7 最后的渲染设置 2.4 独立别墅渲染效果的后期处理 2.4.1 独立别墅阳光效果的后期处理 2.4.2 独立别墅夜晚效果的后期处理第3章 创建现代办公楼外观的秋季阳光效果 3.1 创建办公楼外观的基本材质 3.1.1 秋季室外阳光效果的特点 3.1.2 观察创建结果并确定创建的思路 3.1.3 模型准备与赋予附楼的基本材质 3.1.4 赋予前景楼的外墙材质 3.1.5 赋予环境基本材质 3.1.6 创建水体材质 3.2 办公楼场景的灯光设置 3.2.1 设置场号中的摄像机 3.2.2 设置场景灯光物体运动轨迹 3.2.3 测试确定表现时刻 3.2.4 调整场景中的灯光设置 3.2.5 设置反射秋季环境的效果 3.2.6 AmbientOcclusion(环境光吸收过滤)贴图的基本介绍 3.2.7 渲染办公室外观场景的AmbientOcclusion贴图 3.3 办公楼建筑外观的后期处理 3.3.1 整体调整图像色彩偏向和对比度 3.3.2 设置背景天空效果第4章 创建韩式住宅外观的冬季阳光效果 4.1 创建韩式住宅外观材质 4.1.1 冬季室外阳光效果的特点 4.1.2 观察创建结果并确定创建的思路 4.1.3 赋予住宅外观主体部分墙面材质 4.1.4 赋予住宅外观主体部分玻璃材质 4.1.5 赋予场景中残雪和草地材质 4.2 创建韩式住宅外观光照效果 4.2.1 设置场景中的摄像机 4.2.2 渲染初始设置 4.2.3 创建阳光并确定阳光的投射方位 4.2.4 确定场景的基本光效强度 4.2.5 完成创建场景的最终光效 4.2.6 完善场景中玻璃的反射效果 4.2.7 设置场景中运动物体的运动模糊特效 4.2.8 最后的渲染设置 4.3 冬季别墅外观效果的后期处理 4.3.1 渲染图像的整体明暗和色彩校正处理 4.3.2 渲染图像增设背景草坪环境处理第5章 创建城市广场室外夜景效果 5.1 创建城市广场室外场景的基本材质 5.1.1 创建材质前的设置工作 5.1.2 创建主体建筑的窗户玻璃材质 5.1.3 创建主体建筑的玻璃幕墙材质 5.1.4 完善玻璃幕墙的反射效果 5.1.5 创建场景中的外墙体材质 5.1.6 创建场景中的地砖和草地材质 5.2 创建城市广场室外场景的基本光效 5.2.1 室外夜景效果的光照分析 5.2.2 如何创建室外建筑天空光效果 5.2.3 如何创建建筑外观的室内人工光源效果 5.2.4 如何创建建筑外观的室外人工光源点缀效果 5.2.5 如何进行整体场景的光效调整 5.3 城市广场夜景效果的后期处理 5.3.1 调整图像的整体色偏对比度 5.3.2 如何设置背景天空效果 5.3.3 如何设置图像整体柔光效果第6章 韩式美术馆外观纯天空光效果表现方法 6.1 创建美术馆外观场景的基本光效 6.1.1 设置灯光前的准备工作 6.1.2 美术馆外观场景灯光创建的思路 6.1.3 如何设置美术馆外观场景阳光 6.1.4 如何设置美术馆外观场景天空光 6.1.5 美术馆外观场景基本光照的最后调整 6.2 创建美术馆外观场景的基本材质 6.2.1 创建主体建筑的外墙金属材质 6.2.2 创建圆柱状主体建筑的砖块外墙材质 6.2.3 创建主体建筑的外墙高反射材质 6.2.4 创建具有脏旧效果的水泥柱材质 6.2.5 创建主体外观的玻璃材质 6.2.6 创建美术馆室外地面材质 6.2.7 创建美术馆室外木栅栏材质 6.2.8 创建美术馆室外小碎石子材质 6.3 创建美术馆外观场景的最终效果 6.3.1 整体调整场景的曝光强度 6.3.2 如何为场景进行整体补光处理 6.3.3 如何进行最后的渲染设置 6.3.4 如何对渲染图像进行后期校色处理 6.3.5 如何对渲染图像进行后期背景设置第7章 创建现代风格图书馆外观的阳光效果 7.1 创建现代风格图书馆外观的材质 7.1.1 分析现代风格图书馆的创建思路 7.1.2 确

定建筑外观摄像机的取景角度 7.1.3 校正Gamma设置 7.1.4 创建图书馆的外墙材质 7.1.5 创建外墙玻璃幕墙材质效果 7.1.6 创建环境草地材质效果 7.2 创建现代图书馆外观场景的阳光效果 7.2.1 分析现代风格图书馆的光照特性 7.2.2 现代风格图书馆的表现主光源强度分析 7.2.3 现代风格图书馆的光比分析 7.2.4 表现现代风格图书馆的光型分析 7.2.5 表现现代风格图书馆的光色分析 7.2.6 现代风格图书馆的光位分析 7.2.7 表现现代风格图书馆的光质量分析 7.3 创建现代图书馆外观场景的最终效果 7.3.1 图像的最终渲染和输出设置 7.3.2 渲染图像的后期校色处理 7.3.3 渲染图像的后期场景环境处理第8章 创建现代办公楼外观的夜景效果 8.1 现代办公楼外观夜景的材质表现 8.1.1 分析现代办公楼的材质创建思路 8.1.2 确定场景中的摄像机取景角度 8.1.3 创建现代办公楼的外墙和地面材质 8.1.4 创建现代办公楼的玻璃材质 8.1.5 创建现代办公楼场景的秋季材质 8.1.6 创建现代办公楼的外墙隔板材质 8.1.7 创建现代办公楼户外草地材质 8.1.8 创建现代办公楼楼梯金属材质 8.2 创建现代办公楼的夜景光效 8.2.1 分析现代办公楼的夜景光效创建思路 8.2.2 创建现代办公楼夜景的室外光源 8.2.3 创建现代办公楼夜景的室内灯光 8.2.4 创建现代办公楼夜景的室内走廊灯光 8.2.5 创建现代办公楼的厂房灯光 8.2.6 创建现代办公楼的室外点缀光源 8.3 创建现代办公楼夜景的最终光效 8.3.1 办公楼外观夜景效果的最终渲染和输出 8.3.2 渲染图像的后期校色处理 8.3.3 渲染图像的后期设置及天空背景处理 8.3.4 渲染图像的后期设置图像柔光效果第9章 建筑表现图的Photoshop CS3后期处理原理 9.1 相关图像和色彩的基本概念介绍 9.1.1 图像是由什么组成的 9.1.2 图像的颜色通道到底是什么 9.1.3 什么是像素的位深度 9.1.4 什么是图像的色彩模式 9.1.5 什么是色域空间 9.1.6 色彩的三要素是什么 9.1.7 什么是固有色、光源色、环境色 9.2 Photoshop CS3中相关颜色的设置和修色工具 9.2.1 如何对Photoshop CS3的工作区域进行设置 9.2.2 如何对Photoshop CS3的首选项进行设置 9.2.3 Photoshop CS3的颜色设置有哪些 9.2.4 Photoshop CS3的常规校色工具有哪些 9.3 图像调整的依据是什么 9.3.1 什么是图像评估 9.3.2 如何对图像进行物理属性评估和图解评估 9.3.3 如何对图像进行图像数字评估 9.4 建筑表现图常用后期处理方法剖析 9.4.1 如何调整图像的分辨率和尺寸 9.4.2 如何修正画布水平线 9.4.3 如何裁剪图像 9.4.4 如何对图像去除噪点 9.4.5 现代图书馆建筑渲染图的后期处理原理 9.4.6 圣母教堂渲染效果的后期处理原理附录A 实用插件及技巧介绍

## 编辑推荐

讲解的是3ds max 2008、VRay 1。
5和Photoshop CS3这3个软件完美配合创建出照片级室外建筑效果的过程。

## 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