第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/vray 建筑表现案>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/vray 建筑表现案例教程>>

13位ISBN编号：9787500691679

10位ISBN编号：750069167X

出版时间：2010-2

出版时间：中国青年出版社

作者：肖建波

页数：253

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

第一图书网, tushu007.com

前言

本书吸纳了建筑表现领域的最新研究成果.融合作者多年的设计工作经验.以3dsMax软件、VRay渲染器和Photoshop软件为基础.详细讲解了创作建筑效果图的流程、方法和技巧.内容涉及CAD修图、建模、设置灯光材质、渲染、后期处理等多个方面。
书中一共包含7个综合案例.涉及别墅、单体建筑、公建、同一建筑的日景和夜景表现、黄昏表现、雨雪天气等方面.涵盖了所有主流效果。
同时.Step by Step的教学方法更使您能看到作者具体操作的每一步.使我们从一开始就掌握一个科学的制作方法。
为了能够让读者朋友们能够更好地学习书中的内容.在此向大家提出两条建议。
首先.制作效果图时一定要有耐心，要把图做完整。
在大学学习素描时老师经常说要把画画到最后.等不能再深入的时候再换纸。
同样的道理.一个成功的作品一定是完整的作品.这也是很多刚刚开始学习效果图制作的新人容易忽视的问题。
当我们的作品快要完成时.要不断地回头去看绿化是否到位、人物摆放的位置是否合适、还有没有其他的摆设、远景和近景的层次关系是否明确.尽可能地把图做完整。
很多工作过一段时间的设计师经常会感到遗憾.为了赶工期和进度我们经常会忽视一些细节，从而使我们的最终效果不完整.长此以往.对我们的成长和进步也是不利的。
其二，对于书中的案例一定要反复操作和练习，在熟练的基础上归纳出适合自己的方法，形成自己的风格。
其实.同样的效果会有很多不同的制作方法.比如一个房子可以使用六个面拼接而成.也可以使用几个方面反转法线来完成。
这就好比去一个地方有很多条路.但究竟走哪一条路是最近的、最适合自己的呢？
这就需要我们反复练习.不断总结和归纳.熟才能生巧。
本书案例精彩实用，细节丰富.非常适合作为大中专院校相关专业学生的学习教材，也适合作为各类制作公司的参考用书或建筑效果图培训教材。
限于书籍篇幅和个人的精力与水平.很难对案例中的所有细节进行非常细致的讲解.如果读者在阅读时感到有困难或是发现有细节不清的地方，一方面可以参考光盘中180分钟的视频教学录像和完整的场景文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/vray 建筑表现案>>

内容概要

本书由知名建筑效果图专家结合多年实战经验编著而成，充分考虑了实际应用中可能遇到的各种情况。
作者精选单体建筑、群体建筑、异形建筑等各类建筑场景，巧妙融合不同日照条件及气候效果，打造出独具特色的建筑表现效果图。
本书详细讲解了从建模布景、灯光设置再到材质选择、后期处理的全过程，为您逐步展示优秀建筑表现效果图产生的全过程。
本书适合作为大中专各级院校相关专业学生的学习教材、参考书籍，也可以作为各类制作公司的参考用书或建筑效果图培训班教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/vray 建筑表现案>>

书籍目录

Chapter 01 室外建筑表现概述　1.1 室外效果图概述　1.1.1 分类与注意事项　1.1.2 室外建筑风格表现　1.1.3 装饰材料与效果图表现　1.1.4 园林绿化表现　1.2 室外效果图制作方法　1.2.1 日景公建类　1.2.2 夜景公建类　1.2.3 日景住宅类　1.2.4 夜景住宅类　1.2.5 鸟瞰类　1.2.6 特殊效果类　1.3 总体方案出图Chapter 02 别墅模型制作及效果表现　2.1 案例分析　2.2 制作别墅模型　2.2.1 制作别墅基座　2.2.2 制作别墅细节　2.2.3 制作别墅屋檐　2.3 效果表现　2.3.1 设置场景灯光　2.3.2 设置墙体材质　2.3.3 设置瓦片和屋檐材质　2.3.4 设置窗户材质　2.3.5 设置地面材质　2.3.6 设置壁灯材质　2.4 后期处理Chapter 03 建筑黄昏表现　3.1 案例分析　3.2 测试渲染设置　3.3 场景灯光设置　3.4 场景材质设置　3.4.1 设置渲染参数　3.4.2 设置墙体材质　3.4.3 设置地面材质　3.4.4 设置水材质　3.4.5 设置餐桌餐椅材质　3.5 高级别渲染设置Chapter 04 日、夜景公建表现　4.1 案例分析　4.2 创建日景光源　4.3 建筑材质的制作　4.3.1 制作线框材质　4.3.2 制作玻璃材质　4.3.3 制作金属材质　4.3.4 制作石材材质　4.3.5 制作草地材质　4.3.6 制作楼板材质　4.3.7 制作路面材质　4.3.8 制作其他材质　4.3.9 制作天空背景　4.4 Photoshop日景后期处理　4.5 创建夜景灯光　4.6 Photoshop夜景后期处理Chapter 05 鸟瞰效果表现　5.1 案例分析　5.2 黄昏天光表现　5.3 清晨天光表现Chapter 06 二层小楼之日景篇Chapter 07 二层小楼之夜景篇Chapter 08 高层建筑渲染Chapter 09 别墅雪景渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：(2)具体步骤·夜景图也需建立光环境.但不同的是主灯较暗.略微偏蓝.要体现出较为强烈的素描效果。
·在室内补灯可为暖光.也可为冷光，视建筑类型而定。
住宅多使用暖光.而公建则使用冷光，应注意楼板的运用及明暗变化。
·有时玻璃会显得不够亮.适当调节玻璃材质可以改善这一现象，如为玻璃添加较亮的滤色，也可以适当为玻璃设置一定的自发光效果。
·在室外添加辅光可以使建筑产生较为柔和的退晕，注意不要削弱素描关系渲染时注意整体画面的基调，强调颜色的冷暖对比。
(3)渲染时的注意事项·渲染不宜过白，容易使画面显得没有层次。
·渲染前应理解建筑师的设计意图，如建筑师需要表达何种调子的夜景.是否需要集中体现某个设计细部等等。
·亮点不宜过多，应抓住最主要的一两个充分发挥，以免分散视觉中心。
·建筑外墙不宜太黑.不利于材料的质感表达。
·在打光的每一个阶段时刻注意整体的素描关系，不能调得太灰。
(4)后期处理时的注意事项·人物和配景都应注意整体色调搭配，应统一于建筑所处的光环境之中。
·可适当加强建筑主体的明暗对比。
·根据建筑性质制作适当的配景.如商场、写字楼、剧院等一般需要较浓的商业气息，同时需要足够的来往人群、街灯来体现繁华的都市感。
科研建筑多需要宁静的感觉，住宅则要体现温馨安逸之感。
·注意天空与整体画面的搭配，天空的构图要使用对比方法。
建筑暗时天空就要亮，反之亦然。
同时应注意云的形状不要映射建筑轮廓.天空在渲染图要占三分之一。
不要将天空仅仅看作是建筑物后面的透空部分.天空是用于补充建筑物效果的，但不能喧宾夺主。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds max/vray 建筑表现案例教程》：深层次剖析单体建筑、群体建筑、异形建筑物及环境综合表现等各类主流建筑场景的表现技巧。
采用人视、鸟瞰等多个视角体现建筑物不同风貌，展现清晨、黄昏等不同时段日夜景差别，打造具有阴、晴、雨、雪多种天气的复合建筑环境。
详细阐释建筑效果图的制作流程及技巧，全面覆盖建模、布光、材质设置及后期处理等各环节。
180分钟讲解详细的语音教学视频。
30类5000长高品质精美材质贴图。
580个实用光域网文件及对应参考图。
《3ds max/vray 建筑表现案例教程》所有案例的素材、光域及场景文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max/vray 建筑表现案>>

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