第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009室外建筑渲染 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009室外建筑渲染表现技法精讲>>

13位ISBN编号：9787113106720

10位ISBN编号：7113106722

出版时间：2010-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：陈鹏，刘正旭　编著

页数：375

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

自3ds Max引入了光能传递引擎后，其在灯光方面的表现能力大为增强。
它是独立的光能传递渲染引擎，在室外效果的表现方面具有独到之处。
本书通过多个精彩实例，重点讲解使用高级渲染器制作建筑效果图的方法。
另外，还对3ds Max和渲染器的很多有代表性的疑难问题进行了深入剖析。
本书适合作为各类制作公司的参考用书，也适合作为建筑效果图短训班的培训教材，也可供装饰、装修专业的高等院校学生参考阅读。
在大学学习素描的时候老师经常讲一句话，就是要把画画到最后，等不能在深入的时候再换纸，也就是说要把图做的完整。
一个效果表现，包括气氛的烘托、材质的体现，空间角度的选择、总体的构图关系等很多方面。
一个成功的作品其实就是一个完整的作品，这也是很多开始制作效果图的新人没有注意到的问题。
在制图的过程中，我们要不断回过头去看绿化是否到位、人物摆放的位置是否合适、是否有其他摆设、远景和近景的层次关系是否明确等，所以开始制作的时候就一定要有足够的耐心并且要细心。
有很多方法可以制作出效果图，比如一个房子可以用六个Box拼接而成，也可以用一个Box反转法线制成。
就好像去一个地方有很多条路，但哪一条路是最近、最适合自己的呢？
本书以追求较高的艺术效果为依据，讲述了通过默认渲染器、VRay渲染器和Photoshop软件进行建筑渲染和后期制作的全过程。
Step by Step的教学方法使读者能够看到作者具体操作的每一步，使读者从一开始就能够掌握一个科学的制图方法。
在不断的学习过程中提高自己的美术功底和审美表达能力也是人们常常忽略的问题。
人们常常惊叹于某渲染器的强大，Photoshop是如何神奇，而一个好的作品不是因为使用了某个软件，而是因为使用软件的人才使它成为了一个好的作品，所以说自身素质的提高也是提高作品水平的一个主要方面。
本书渲染采用了3ds Max默认的扫描线渲染器和VRay渲染器，通过基本的三点照明法引申出室外效果图的基本照明方法，还通过一系列日景夜景技术详细讲述了3ds Max高级灯光的应用，力求使读者对灯光的应用及其原理有一个深层次的了解。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

3ds Max是享誉世界的一款二三维动画制作软件，广泛应用于建筑设计、影视三维动画等领域。Photoshop是一款优秀的图像处理软件，主要用于效果图的后期表现。
《3ds Max2009室外建筑渲染表现技法精讲》介绍了如何使用3ds Max通过各种材质、光线来制作各种环境下的住宅小区、商业大厦、庭院别墅、夜景规划等效果图，基本涵盖了3dsMax及Photoshop制作室外效果图的所有技术要点。

为了使初级用户能够使用《3ds Max2009室外建筑渲染表现技法精讲》，随书所附光盘中提供了效果图的模型以及PSD分层图，使读者能够轻松掌握制作方法。
本书适合从事建筑效果图制作的人员阅读，也适合从事建筑设计、装修装潢、照明设计、二维动画制作的人员阅读。
同时也可作为高等院校相关专业学生的自学教材以及社会相关培训班的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2009室外建筑渲染 >

书籍目录

Chapter 1 建筑表现概述 Lesson 1.1 建筑表现图分类 Lesson 1.2 作图意图 Lesson 1.3 作图习惯 Lesson 1.4 图例说明 Section 1.4.1 日景公建类 Section 1.4.2 夜景公建类 Section 1.4.3 日景住宅类 Section 1.4.4 夜景住宅类 Section 1.4.5 鸟瞰类 Section 1.4.6 特殊效果类 本章小结 【作业练习】Chapter 2 3dsMax效果图制作基础 Lesson 2.1 定制界面 Section 2.1.1 自定义界面颜色 Section 2.1.2 自己动手制作菜单 Lesson 2.2 快捷键的指定 Section 2.2.1 键盘快捷键的指定 Section 2.2.2 为鼠标右键指定快捷键 Lesson 2.3 选择集合 Lesson 2.4 群组 Lesson 2.5 对齐工具 Lesson 2.6 捕捉类型 本章小结 【作业练习】Chapter 3 效果图Photoshop后期技术 Lesson 3.1 Photoshop后期制作基础 Section 3.1.1 PhotoshopCS4界面 Section 3.1.2 建立一个文件 Section 3.1.3 保存一个文件 Section 3.1.4 选择工具组 Section 3.1.5 使用“自动颜色”命令 Section 3.1.6 使用“色相，饱和度”命令 Section 3.1.7 使用“阴影，高光”命令 Section 3.1.8 使用“照片滤镜”命令 Section 3.1.9 使用“替换颜色”命令 Section 3.1.10 使用“色阶”对话框 Section 3.1.11 使用“曲线”对话框 Section 3.1.12 混合模式 Section 3.1.13 蒙版图层 Section 3.1.14 裁切图像 Section 3.1.15 更改“工作画布”的大小 Section 3.1.16 使用“标尺” Section 3.1.17 使用“测量工具” Section 3.1.18 自定义键盘快捷键 Lesson 3.2 Photoshop后期实例应用 Section 3.2.1 制作雨景 Section 3.2.2 制作雪景 Section 3.2.3 用Photoshop为自己的作品加上水印 Section 3.2.4 建筑效果图日景转夜景 本章小结 【作业练习】Chapter 4 开发区商务中心 Lesson 4.1 日景灯光表现 Lesson 4.2 建筑材质的制作 Section 4.2.1 制作内墙材质 Section 4.2.2 制作屋顶材质 Section 4.2.3 制作玻璃材质 Section 4.2.4 制作地花材质 Section 4.2.5 制作石材材质 Section 4.2.6 制作楼板材质 Section 4.2.7 制作墙面材质 Section 4.2.8 制作其他材质 Lesson 4.3 制作背景 Lesson 4.4 黄昏灯光表现 Lesson 4.5 建筑表现特效制作 Lesson 4.6 雪景表现 本章小结 【作业练习】Chapter 5 商业建筑日景和夜景表现Chapter 6 夜景鸟瞰住宅Chapter 7 室外别墅渲染Chapter 8 室外简楼渲染Chapter 9 智能大厦室外渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：设置趣味中心。
趣味中心（又称焦点）是画面的一部分，包含有画面的主题，观者的视线自然会被吸引过来。
每张渲染图都要表达一个意思，理想的一张画面只传递一个信息，成分太复杂时，画面将失去重点，观者的注意力会被分散。
建立强烈的明暗对比形式，使渲染图轮廓清晰，易于理解。
有些国外的建筑画大师为了处理好明暗关系，经常在画前用灰色做小样。
如果没有设计好调子，再好的色彩组合也不行，相反，明暗对比很强时加入新奇的颜色，效果通常会很好。
我们在做日景的时候往往很容易重视建筑本身的素描关系，因为日景的环境下建筑的明暗面较为明显，明确的光影关系很容易突出强烈的明暗对比。
夜景则不然，因为光环境较为复杂，没有像日景那样明确的投影关系，所以需要我们主观地对建筑本身进行高度的概括，虚拟一个明暗对比较为强烈的光环境。
一般来说，在可能的画面调子组合中，最常“出现”的组合是前景／暗调、中景／亮调，背景／中调。
理想的前景的明暗对比应该最弱，以作为中景移动的构图框架。
中景则是我们所要表现的建筑主体，其具有强烈的明暗对比、鲜明的色彩及丰富的活动。
而将背景处理成中调，衬托、修饰着中景。
作为视觉中心的中景介于前景和背景之间，明暗基调一目了然。
当然也可以尝试其他的明暗组合，如前景／中调、中景／暗调及背景／亮调，可用于日落时分亮背景的主题，最强的明暗对比应用在中景区，因为那里才是画面的中心。

第一图书网, tushu007.com

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