

<<格调>>

图书基本信息

书名：<<格调>>

13位ISBN编号：9787302239789

10位ISBN编号：7302239789

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：徐昊，杨伟 编著

页数：282

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

随着三维渲染技术的快速发展，计算机硬件性能的逐步提高，室内建筑效果图行业内，写的作品充斥着整个行业，室内主流渲染技术也为广大从业人员所了解；与此同时，写实风格的室外建筑动画也逐渐成为行业的主流，本书的主旨在于通过笔者在公司（上海点构艺术设计有限公司（DG5））两年期间所做的，具有代表性的项目案例（第9章的夜景案例除外，以及部分参考图片来自于笔者参与的其他案例）来让读者更为深刻地了解如何在实际工作中应对各种项目，分享笔者入行两年多以来的工作经验，同时也希望能给读者在工作中带来一些提高，从而能更快更好地在行业中立足。

不同于室内建筑动画，室外建筑动画的制作有着大量的不可控因素，通常都是场景巨大，镜头所要展示的可能就是一个岛屿或城市，我们不可能像做室内一样，在三维场景中模拟出一个完整的真实场景，巨大的模型量会让我们连正常操作都困难，室外建筑动画的宗旨就是只做相机所看得到的，这就给出效果带来了难度；而在实际工作中，又限于项目要求，每个镜头都有客户想要表达的主体，而不是镜头怎么好看怎么做，大多数时候我们都要求在满足审美和客户要求之间取舍不定，所以在实际工作中我们都希望能在项目规定时间内出效果，并力争出好效果，同样的制作时间，我们要尽量去做到让客户满意、让老板满意、让自己满意。

CG行业是一个与艺术相关的行业，会对从业人员的艺术修养有一定要求，但并非一定是艺术相关专业出身才能把这行做好。

笔者也从未学过美术。

提高艺术修养是必需的，但不能一蹴而就。

艺术修养是一个积累和沉淀的过程，需要长年累月地去多看多想，从生活中多去感悟，多看一些好的摄影作品，多看一些精彩的CG大片，甚至下班回家路上多看看光怪陆离的城市霓虹，关注身边的一切美丽图景。

我相信慢慢地，我们就可以把这些美丽融入自己的每一个镜头中。

一部建筑动画的完成，是一个团队工作，模型、渲染、后期缺一不可。

本书为建筑动画3ds max / V-Ray渲染教程，将为读者详细地介绍制作建筑动画中需要掌握的主要技术，其中包括灯光、材质以及景观设计等。

因为每个项目所涵盖的知识点都比较庞杂，所以在本书内将选择重点讲解，可能会略过一些众所周知的知识点，但确保读者能够看到完整的制作流程，并尽可能让读者去深入了解，希望读者会喜欢。

## 内容概要

本书是针对不断更新的3dsmax软件(2010)以及高智能渲染插件vray而推出的高质量建筑动画教材，是作者多年从事建筑动画制作的经验总结与技术结晶。

全书可分为两大部分：第1—2章介绍vray建筑动画制作概论，同时对vray渲染器在建筑动画中运用的常用参数以及vraysun和vraysky的特色光色表现进行了系统归纳和分析，包括摄像机、灯光、材质、贴图等；第3—9章是本书的核心，通过6个经典案例，循序渐进地介绍了建筑动画设计和制作技巧，案例生动详细，建筑动画表现效果极为出色。

市面上大部分书籍往往过分地冠以艺术的角度去剖析项目，而艺术是这个长期沉淀的过程，不是所有读者都能短时间内达到，本书将更为实际地教给读者如何灵活运用所学的知识，并逐步提高。

读者对象为建筑动画初学者、有基础的中级、高级用户和cg爱好者，建筑设计、动画专业师生等所有从事建筑动画设计的人士。

## 书籍目录

第1章 vray室外写实建筑动画 1.1 概述 1.2 光影的魅力 1.3 色彩的魅力 1.4 肌理的魅力及其他 1.5 本章小结 第2章 vray 1.5 sp2参数详解 2.1 vray 1.5的灯光 2.2 vray 1.5的材质 2.3 vray 1.5的程序贴图 2.4 vray 1.5的毛发 2.5 vray 1.5的渲染参数卷展栏 2.6 本章小结 第3章 小区人视——午后阳光表现 3.1 案例分析及制作初步准备 3.3 制作前的思考和准备 3.4 素模定光影关系 3.5 场景中主要物体的材质设定 3.6 场景细化(植物、小品、人) 3.7 渲染参数的设定 3.8 本章小结 第4章 vray sun&vray sky阳光 4.1 基本参数介绍 4.2 实际运用分享 4.3 本章小结 第5章 机场清晨——客机降落特写 5.1 案例分析及制作初步准备 5.2 相机机位和飞机动画的初步设定 5.3 素模确定光影关系 5.4 场景中主要物体的材质设定 5.5 场景细化 5.6 整体灯光补偿 5.7 渲染参数的设定 5.8 本章小结 第6章 小区清晨——俯视住宅鸟瞰 6.1 案例分析及制作初步准备 6.2 场景模型检查、整理 6.3 制作前的思考和准备 6.4 素模定光影关系 6.5 场景中主要物体的材质设定 6.6 整体光感二次调整 6.7 鸟瞰景观细化 6.8 大气效果 6.9 整体亮度三次调整 6.10 渲染参数设置 6.11 本章小结 第7章 俯瞰花园——午后会所景观 7.1 案例分析及制作初步准备 7.2 场景模型检查、整理 7.3 制作前的思考和准备 7.4 素模定光影关系和曝光方式 7.5 场景中主要物体的材质设定 7.6 灯光二次调整 7.7 场景细化 7.8 添加大气效果和第三次整体调整 7.9 最终渲染参数设置 7.10 本章小结 第8章 公建日景——逆光近景建筑 8.1 案例分析及制作初步准备 8.2 场景模型检查、整理 8.3 制作前的思考和准备 8.4 素模定环境光和天空 8.5 场景中主要物体的材质设定 8.6 第二次整体光感调整 8.7 vray置换修改器制作墙面绿篱 8.8 最终渲染参数设置 8.9 本章小结 第9章 城市夜景——人视异型建筑 9.1 案例分析及制作初步准备 9.2 场景模型检查、整理 9.3 制作前的思考和准备 9.4 素模定环境光和天空 9.5 夜景室内灯光贴图制作和主要建筑材质设定 9.6 夜景灯光布置 9.7 场景细化 9.8 整体效果完善调整 9.9 最终渲染参数设置 9.10 本章小结

<<格调>>

章节摘录

插图：

<<格调>>

编辑推荐

《格调:3ds Max 2010/VRay建筑动画项目实战解析》光盘含有书中所涉及到的案例素材、模型文件、超过4个小时的案例视频教程。

#### 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>