

图书基本信息

书名：<<3ds Max & V-Ray室外渲染火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115206824

10位ISBN编号：7115206821

出版时间：2009-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 编

页数：364

字数：552000

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

CG（计算机图形）是Computer Graphics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站（www.hxsd.com）上与此相关的信息一一俱全，包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代集团自1999年起创建，自主的业内知名品牌“火星”从1995年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，历经十多年的历史，也正好是CG在中国的10年发展历程。

火星时代集团涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

内容概要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本。

全书以“基础+流程+范例”的方式组织内容。

第1~3章,分别讲解室外表现有关的设计基础、室外渲染的质感表现与灯光布置方法、VRay室外渲染的基础知识;第4~9章,通过别墅日景人视、住宅全模型渲染、板楼夜景、公建全玻璃幕墙黄昏、商业街建筑、展馆半鸟瞰、大型夜景鸟瞰及大型规划类日景鸟瞰案例,讲解不同风格的建筑表现流程与方法;其中包括不同时间段、不同视角,以及别墅、板楼、公建、商业街、场馆、规划等不同类型的建筑表现技术。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘。

视频内容包括3ds Max室外材质与灯光、VRay室外渲染基础、8个典型案例实现过程;素材内容包括书中所有案例的初始场景与最终场景文件、素材文件及一些作品赏析等。

本书适合从事园林景观设计与建筑效果图表现工作的初、中级读者阅读,也可作为建筑、环艺、艺术等设计相关专业学生的辅导教材。

作者简介

火星时代，作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业，其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。目前火星时代已成为Autodesk公司在中国惟一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds Max / Maya授权认证教师培训中心。

书籍目录

第1章 室外渲染概述 1.1 建筑表现行业概述 1.2 建筑表现与三大构成 1.3 建筑表现与透视 1.4 建筑表现构图 1.5 建筑表现室外渲染流程 第2章 3ds Max室外灯光与材质 2.1 日景灯光基础 2.2 夜景灯光基础 2.3 室外渲染常用材质 2.4 球天的使用 第3章 V-Ray室外渲染技术基础 3.1 V-Ray渲染器简介 3.2 V-Ray常用面板参数讲解 3.3 V-Ray光照系统 3.4 V-Ray材质 3.5 V-Ray其他 3.6 V-Ray室外渲染流程 第4章 别墅日景人视表现 4.1 了解项目及检查模型 4.2 确定摄影机及构图 4.3 设定基础材质 4.4 灯光设置 4.5 材质与灯光综合调节 4.6 渲染输出 4.7 后期处理 第5章 住宅板楼全模型渲染技法 第6章 公建黄昏全玻璃表现 第7章 商业建筑表现 第8章 公建展馆半鸟瞰表现 第9章 建筑夜景及鸟瞰表现

章节摘录

插图：第1章 室外渲染概述1.1 建筑表现行业概述建筑的最初功能在于满足人类避风遮雨以及寻求舒适生活的基本需求。

不同文化产生出了不同种类的建筑，起初是由于不同的气候条件，继而是不同的宗教信仰和经济体系，他们通过使用当地最容易得到的建筑材料，逐渐塑造出不同的“传统”和具有地方特色的建筑风格。

建筑还蕴含着许多其他的含义，作为一门“艺术”，它的价值远远超出房屋本身。

建筑作为历史，如历经风雨仍然屹立不倒的纪念碑、城堡、宫殿、教堂等，他们突显了国家、民族、权力与宗教的权威。

建筑更以其达到的高度和跨越，记载着人类科学的发展和技术的进步，成为高度文明的标志。

1.1.1 行业概述建筑一方面是面向历史的，像任何实践性的技术一样，曾经出现过的经验与技巧会被不断的采用；另外一方面又是面向未来的，渴望创造力的发挥，从创新中体会愉悦的兴奋。

在现代建筑设计当中，需要通过恰当的建筑表现形式才能预测建筑物建成之后的实际效果，因此开发商们需要确切地了解建筑的实际效果、后期建设细部的质量、材料的把握，更需要了解建筑对城市和风景的影响。

即便是设计师自己，也需要在脑海或者图纸中进一步看到更具体的效果，以便于推敲自己的设计是否合理。

所以随着市场的需求而逐渐产生了建筑绘画，也就是建筑表现图。

由于设计的方案仅仅停留在蓝图上，不容易直观地认定和评价，设计师为了将方案完整地向世人展现出来，而采取绘画的手段，将设计反映在画布或者纸上，从早期的铅笔素描或油画，到后来的马克笔、喷笔、丙烯、蜡笔等效果图。

工具、材料和手法一直在改变，无非是为了实现更好的视觉效果以及更高的效率。

编辑推荐

《3ds Max%VRay 室外渲染火星课堂》是作为国内惟一Autodesk标准认证教材研发机构和Autodesk 3ds Max认证教师培训中心火星时代编写的。
火星时代拥有国内顶级CG技术平台（www.hxsd.com）、15年CG教材开发与培训历史、50多名权威官方认证教师、3000家企业组成的就业平台、30 000名海内外已就业的学员。
火星课堂·建筑表现系列图书共5本，包括《3ds Max&SketchUp室内建模火星课堂》、《3dsMax&Vray室内渲染火星课堂》、《3ds Max&SketchUp室外建模火星课堂》、《3ds Max&Vray室外渲染火星课堂》、《3ds Max&Vray建筑动画火星课堂》，囊括了建筑表现中建模、渲染、动画等各方面技术，涉及室内、室外、建筑动画等多个领域。
是一套系统学习建筑表现不可或缺的图书。

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>