

<<3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787115216069

10位ISBN编号：7115216061

出版时间：2009-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：张迺刚,崔弘烨

页数：464

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

建筑表现行业已经走过了近十年的历程，随着制作软件和硬件的性能提升，该行业也得到了迅速的发展，并造就了一批从业大军。

作为建筑表现从业者的一员，笔者经过多年的努力和经验的积累，形成了一套行之有效的制作手法。

笔者将自己多年总结的一些经验和手法通过图书的形式展现出来，希望能够对从事建筑表现的人士有所裨益。

本书主要以案例的形式进行介绍，承载了笔者在建筑表现的渲染、后期等方面的技术与实战经验。

下面介绍一下本书的主要内容。

第1章分为两部分，一部分讲解了建筑表现中的相关知识，包括美术基础、灯光的运用思路、建筑表现的构成要素、CG静帧艺术分析；另一部分讲解了VRay物理摄像机、ColorMapping色彩控制、Falloff、VRayDirt（污垢材质）。

第2章表现的是公建学校日景的多云效果，详细讲解了街景效果的处理方法，其中重点讲解了【iladiance map（发光贴图）、Quasi.MonteCarlo（准蒙特卡洛GI）、建筑玻璃的调节方法和球天的制作方法。

第3章表现的是别墅水景的晴天效果，详细讲解了高绿化率的别墅后期制作方法，其中重点讲解了VRayMatr参数的设置方法。

## <<3ds Max/VRay印象超写实建筑>>

### 内容概要

《3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法》采用理论与实际相结合的方式，根据笔者多年积累的建筑效果图制作教学和创作经验，深入地讲解了建筑效果图表现技法。

全书分为10章。

第1章重点讲解了建筑表现的相关知识，其中包括色彩构成在建筑表现中的应用，建筑表现中用光技巧和构成思路；第2~10章为案例教学，共有9个效果不同的精彩大案例，且在每一章中都会通过技术专题讲解VRay的相关知识要点。

读者通过《3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法》的学习可以全面地掌握建筑表现技法。

《3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法》所有案例均使用3dsMax和VRay1.5SP1制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习。

《3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法》附带一张DVD光盘，内容包括案例模型和贴图、所有案例的视频教学录像及大量素材，以方便读者进行学习。

《3ds Max/VRay印象超写实建筑效果图表现技法》适合有一定软件操作基础的、有志于从事建筑效果图表现的人士，以及希望进一步提高建筑效果图绘制水平的从业人员阅读。

## <<3ds Max/VRay印象超写实建>>

### 作者简介

#### 张迺刚

现任力方国际数字科技有限公司（华北地区）艺术总监，力方国际天津公司总经理。  
曾任水晶石高端渲染部卡级渲染师（水晶石全国集团季度排名前五名），个人作品入选CGTalk、3DTotal、Raph精口画廊，并获得CGTalk五星精品奖。

#### 崔弘烨

现任力方国际数字科技有限公司天津公司艺术总监，力方国际高端渲染师。  
毕业于天津艺术学院，曾在水晶石高端渲染部卡级渲染师（水晶石全国集团季度排名前五名），曾任天津职业技术学院动画系高级讲师，个人作品入选CGTalk、3DTotal、Raph精口画廊，并获得CGTalk五星精品奖。

## 书籍目录

- 第1章 建筑表现基础及高端渲染技术分析
- 1.1 建筑表现的相关知识 21.1.1 色彩构成在建筑表现中的应用 21.1.1.1 色彩的物理属性 21.1.1.2 建筑表现中的色彩运用 61.1.2 建筑表现中的用光思路 91.1.3 建筑表现中的构成要素 111.1.4 CG静帧艺术分析 121.2 建筑表现中的常用VRay技术解析 161.2.1 VRay物理摄像机的使用方法 161.2.1.1 真实摄像机的结构 161.2.1.2 DomeCamera 191.2.1.3 PhysicalCamera 201.2.2 Color mapping的使用方法 291.2.3 Falloff详细分析(制作逼真汽车材质) 321.2.4 VRay Dirt(污垢材质)及AO技术详解 40
- 第2章 公建学校——日景表现
- 2.1 项目背景分析 482.2 分解模型 502.2.1 检查模型文件 502.2.2 创建摄像机 542.3 建筑材质的设定 582.3.1 建筑玻璃材质 58技术专题——常用明暗器Blinn解析 612.3.2 锈板材质 622.3.3 混凝土墙1材质 642.3.4 混凝土墙2材质 652.3.5 柱子材质 662.3.6 铺地材质 672.4 灯光的设置 682.4.1 创建主光源 682.4.2 创建球天 702.4.3 设置VRay渲染器 732.4.4 设置辅助光 742.5 最终渲染参数的设定 772.5.1 灯光和材质的细化 77技术专题——全局光照(GI)详解 782.5.2 设置最终渲染参数 852.6 Photoshop后期处理 882.6.1 天空及构图处理 882.6.2 远景的处理 902.6.3 前景的处理 912.6.4 中景的处理 942.6.5 建筑的处理 972.6.6 整体效果的调节 102
- 第3章 单体别墅——水景表现
- 3.1 项目背景分析 1063.2 创建摄像机和检查模型 1083.2.1 创建摄像机 1083.2.2 检查模型文件 109技术专题——VRayMap详解 1113.3 主要物体材质的设定 1123.3.1 墙面材质 1123.3.2 建筑墙砖 1133.3.3 建筑玻璃材质 1143.4 灯光的设置 1153.4.1 创建主光源 1153.4.2 设置辅助光 1173.4.3 创建球天 1183.5 日景渲染参数的设定 1203.5.1 VRay参数设置 1203.5.2 设置最终渲染参数 1223.6 Photoshop后期处理 1233.6.1 远景的处理 1233.6.2 近景的处理 1303.6.3 建筑的处理 1313.6.4 中景的处理 1353.6.5 整体效果的调节 142
- 第4章 办公楼——实景合成
- 4.1 项目背景分析 1464.2 创建摄像机和检查模型 1474.2.1 创建摄像机 1474.2.2 检查模型文件 1494.3 调节建筑模型材质 1504.3.1 红色墙面材质 1504.3.2 深红色墙面材质 1514.3.3 白色墙面材质 1524.3.4 建筑玻璃材质 1544.3.5 台阶材质 1554.4 灯光的设置 1574.4.1 为场景加入球天 1574.4.2 主灯设置 1614.4.3 辅助光设置 163技术专题——打造真实细致的玻璃效果 1654.5 渲染建筑模型 1704.5.1 灯光与材质细分 170技术专题——VRay图形采样(抗锯齿)详解 1704.5.2 VRay渲染设置 1744.6 Photoshop后期处理 1764.6.1 天空及构图处理 1764.6.2 前景/中景处理 1774.6.3 远景处理 1814.6.4 建筑的调节 1834.6.5 画面细节的刻画 186
- 第5章 中式露台——午后表现
- 5.1 项目背景分析 1905.2 制作主体材质 1915.2.1 地面材质 1925.2.2 墙面材质 1935.2.3 木地板材质 1945.2.4 水面材质参数 1955.3 制作配景物体的材质 1965.3.1 花盆材质的设置 1965.3.2 躺椅及桌子材质的设置 1995.4 灯光的设置 2025.4.1 日景主灯光的设置 2025.4.2 天空光的设置 2045.4.3 背景天空设置 205技术专题——Light Cache(灯光缓存)渲染引擎详解 2075.5 设置渲染参数 2125.5.1 VRay设置及灯光微调 2125.5.2 最终参数设置 2155.6 Photoshop后期处理 216
- 第6章 商业住宅——夜景表现
- 6.1 项目背景分析 2246.2 创建摄像机和检查模型 2276.2.1 创建摄像机 2276.2.2 检查模型文件 2286.3 设置建筑材质 2306.3.1 建筑红色墙面 2306.3.2 建筑白色墙面 2316.3.3 建筑玻璃 2336.3.4 商业铝板 2336.3.5 蓝色铝板 2356.4 灯光的设置 236技术专题——VRayHDRI详解 2366.4.1 HDRI贴图设置 2396.4.2 住宅室内光设置 2446.4.3 商业室内光设置 2486.5 渲染建筑模型 2506.5.1 灯光与材质的细分 2506.5.2 VRay渲染设置 2516.6 制作配景模型及材质 2546.6.1 制作全模型场景 2546.6.2 地面材质 2546.6.3 人行道铺地材质 2556.6.4 导入模型汽车 2566.6.5 制作汽车材质 2576.6.6 沿街小品材质 2596.6.7 导入模型植物 2616.7 渲染配景 2646.7.1 灯光与材质的细分 2646.7.2 VRay渲染设置 2646.8 Photoshop后期处理 2656.8.1 合并建筑图和模型场景图 2656.8.2 天空及构图的处理 2666.8.3 建筑的调节 2686.8.4 建筑玻璃的调节 2716.8.5 模型绿化调节 2736.8.6 远景处理 2746.8.7 路面及汽车调节 2756.8.8 人物处理 2786.8.9 玻璃室内调节 2796.8.10 整体效果调节 281
- 第7章 欧洲公建——黄昏表现
- 7.1 项目背景分析 2847.2 创建摄像机和检查模型 2867.2.1 创建摄像机 2867.2.2 检查模型文件 287技术专题——VRayMtl详解 2887.3 模型材质设置 2937.3.1 菱形铝板材质 2937.3.2 浅色打孔铝板材质 2947.3.3 深色打孔

## &lt;&lt;3ds Max/VRay印象超写实建&gt;&gt;

铝板材质 2957.3.4 建筑玻璃设置 2967.3.5 绿色铝板材质 2967.4 灯光的设置 2987.4.1 模拟天光 298技术专题——使用Sphere模拟黄昏阳光效果 3007.4.2 补光设置 3037.5 渲染最终效果 3057.5.1 灯光与材质细分 3057.5.2 VRay渲染设置 3057.6 Photoshop后期处理 3077.6.1 构图及天空处理 3077.6.2 建筑处理 3097.6.3 建筑玻璃的调节 3117.6.4 整体图面调节 3157.6.5 远景处理 3177.6.6 中/近景处理 3187.6.7 整体最终处理 322第8章 高档酒店——阴天夜景表现8.1 项目背景分析 3248.2 检查模型及创建摄像机 3268.2.1 检查模型 3268.2.2 创建摄像机 3268.3 制作模型贴图 3288.3.1 欧式建筑体贴图 3288.3.2 屋顶瓦贴图 3298.3.3 入口大门贴图 3308.3.4 马车雕塑贴图 3308.3.5 水池材质 3318.3.6 地面贴图 3318.4 模型材质细调 3338.4.1 欧式建筑体 3338.4.2 屋顶瓦 3358.4.3 入口大门 3368.4.4 马车雕塑 3378.4.5 水池材质 3388.4.6 地面材质 3398.4.7 水面材质 3408.4.8 建筑玻璃 3418.5 阴天夜景灯光设置 3428.5.1 阴天光设置 3428.5.2 欧式室内灯光设置 3458.5.3 欧式室外灯光设置 347技术专题——VRay代理物体详解 3518.6 添加树与汽车模型 3548.6.1 绿化模型及材质 3548.6.2 汽车模型及材质灯光 3568.7 渲染成图设置 3588.7.1 灯光与材质细化 3588.7.2 最终渲染参数的设置 3598.8 Photoshop后期处理 3618.8.1 整体画面的调节 3618.8.2 建筑的调节 3648.8.3 配景的调节 369第9章 体育馆——黄昏鸟瞰9.1 项目背景分析 3749.2 创建摄像机和检查模型 3759.2.1 创建摄像机 3759.2.2 检查模型文件 3769.3 调节建筑模型材质 3789.3.1 凸孔铝板 3789.3.2 混凝土 3799.3.3 玻璃1 3809.3.4 玻璃2 3819.3.5 水面材质 3829.3.6 草地材质 3839.3.7 道路材质 3849.3.8 停车位草皮砖 3869.3.9 人行道材质 3879.3.10 广场铺地材质 3889.3.11 体块材质 3899.4 创建全模鸟瞰场景 3909.4.1 鸟瞰树建立 390技术专题——鸟瞰树的种植思路 3919.4.2 鸟瞰汽车建立 393技术专题——VRaySun、VRaySky详解 3949.5 灯光的设置 3989.5.1 主光源的创建 3989.5.2 球天的创建 4019.5.3 补光的创建 4039.6 渲染建筑模型 4049.6.1 灯光细分 4049.6.2 材质细分 4049.6.3 VRay渲染设置 4059.7 Photoshop后期处理 4079.7.1 天空远景的处理 4079.7.2 地形的后期处理 4099.7.3 建筑的后期处理 4109.7.4 细节及整体的调节 411第10章 商业建筑群——夜景鸟瞰10.1 项目背景分析 41810.2 创建摄像机和检查模型 41910.2.1 创建摄像机 41910.2.2 检查模型文件 42110.3 设置模型材质 42210.3.1 屋顶混凝土材质 42210.3.2 圆形屋顶混凝土材质 42310.3.3 建筑玻璃 42410.3.4 简模玻璃贴图 42510.3.5 木纹材质 42610.3.6 水面材质 42710.3.7 草地材质 428技术专题——VRayLight灯光参数详解 42910.4 灯光的设置 43410.4.1 模拟月光效果 43410.4.2 模拟天光效果 43710.4.3 室内灯光的设置 43810.4.4 室外人工照明灯光的设置 44410.5 渲染建筑模型 44510.5.1 灯光和材质细分 44510.5.2 VRay渲染设置 44710.6 渲染建筑体块 44910.7 Photoshop后期处理 45010.7.1 分离图层及地面的制作 45010.7.2 空间及黑白关系的调节 45610.7.3 建筑调节 45910.7.4 绿化调节 461

## 章节摘录

建筑表现图所要表达的是某一建筑物或组群在特定环境下的主题气氛与效果。它们通过各种构成要素的有机调度和处理而综合表现出来。

它们主次分明、互相衬托、相得益彰。

在制作建筑表现中，除重点表现的建筑物是画面的主体之外，还有大量的配景要素，建筑物是画面的主体，但它不是孤立地存在，需安置在协调的配景之中，这样才能使一幅建筑画渐臻完善。

所谓配景要素就是指突出衬托建筑物效果的环境部分。

协调的配景是根据建筑物设计所要求的地理环境和特定的环境而定。

常见的配景有树木丛林、人物车辆、道路地面、花圃草坪、天空水面等，也常根据设计的整体布局或地域条件，设置些广告、路灯、雕塑等，这些都是为了创造一个真实的环境，增强画面的气氛，这些配景在建筑表现画面中起着多方面的作用，能充分表达画面的气氛与效果。

配景的加入可以显示建筑物的尺寸，要想判断建筑物的体量和大小，需要有一个比较的标准，人就是这个最好的标准，因为大多数人的身高为1.6~1.8米，有了人作为参照，也就显示了建筑物的体量和大小；配景可以调整建筑物的平衡，可以把观察者的视线引向画面的重点部位；配景有利于表现建筑物的性格和时代特点；利用配景可以表现出建筑物的环境气氛，从而加强建筑物的真实感；利用配景有助于表现出空间效果，利用配景本身的透视变化及配景的虚实、冷暖可以加强画面的层次和纵深感，所以在建筑表现图中加入配景是必须的。

树木是表现大自然环境的主要内容，人们对它有特殊的偏爱，它是美和生命力的象征。

树木作为透视图的配景，充实了画面的内容。

树木在画面中起主观衬景作用，由于地势和气候的差异，树木的种类丰富繁多，所以在画面中体现了建筑物的地域性。

在建筑表现中，树木对建筑物的主体重点表现部分不应该有遮挡，作为中景的树木，可在建筑物的两侧或前面。

在建筑物的前面时，应布置在既不挡住重点表现部位，又不影响建筑物完整性的位置；远景的树木往往在建筑物的后面，起烘托建筑物和增强空间感的作用。

树木的色调和明暗与建筑物要有对比，形体和明暗变化应简化。

近景树为了不挡住建筑物，同时由于透射关系一般只表现树干和少量树叶，起框景的作用。

在用色上，树木未必都用绿色系，可配合整体画面的色调及主体意境灵活选定。

## <<3ds Max/VRay印象超写实建>>

### 媒体关注与评论

做好一张建筑表现需要对建筑设计、CG、摄影、美术和社会都有一个全面的认知和了解。建筑表现发展到今天，已经更加接近于真实的建筑影像。

通过这本全模型建筑表现，您会发现CG和建筑之间的巧妙联系，从写实的角度，从摄影的角度，让您对建筑表现产生新的认识。

——李朋辉（ID：kuku）深圳丝路数码技术有限公司北京分公司经理 本书作者曾是水晶石集团内部排名很高的渲染师。

制作过不少的优秀作品。

很高兴看到这样具有真正实力的制作者来系统地讲述自己的制作经验。

——石尧（ID：shiao）力方国际数字科技有限公司（上海）艺术总监 对于每一位奋斗在建筑表现领域的朋友，也许在技术进阶的路上多多少少都有一些困惑，也许走了不少的弯路。

而此书的特点就是：作者从多年从事建筑表现的经验和心得体会中提炼出最精髓的部分，拿出来与朋友们分享，相信它能带给您更多的启示和创作灵感。

——李涛 国内资深渲染师



## <<3ds Max/VRay印象超写实建>>

### 编辑推荐

国内高级渲染师倾情奉献，shiao、kuku、李涛等大师鼎力推荐 深入解析超写实建筑表现技法，全程分享作者多年创作经验

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>