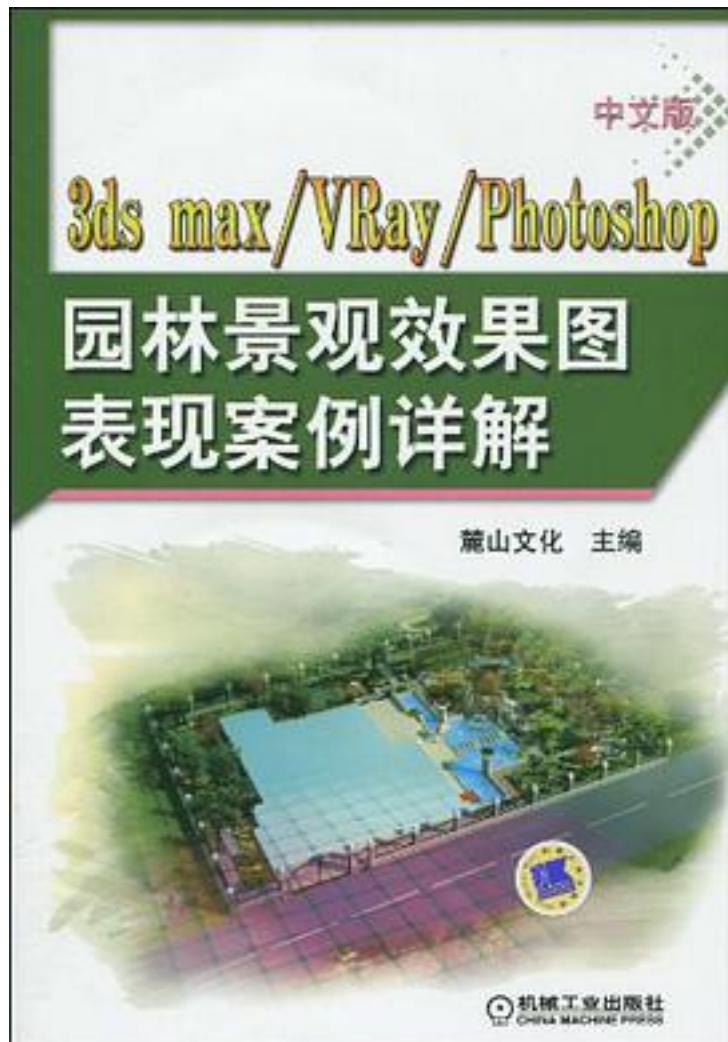


中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解



[中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解 下载链接1](#)

著者:麓山文化 编

出版者:机械工业

出版时间:2010-2

装帧:

isbn:9787111294825

《中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解》主要讲解使用3ds max, VRay和Photoshop进行园林景观效果图表现的方法和技巧。为了照顾初学者, 《中文版3ds max/vRay/photoshop园林景观效果图表现案例详解》首先通过花盆、花窗、凉亭、石桥、拉膜、喷泉等简单的园林景观元素实例, 讲解3ds max基本的操作和常用的建模方法。然后通过别墅庭院、民俗古建、小区园林日景、夜景和黄昏等完整的园林景观表现经典案例, 全面剖析了日景、夜景、黄昏、鸟瞰、写意等不同视角、不同风格、不同类型的园林效果图的表现流程和技术。通过学习不同场景的材质设置、场景布光和VRay渲染, 以及Photoshop后期处理, 读者可以全面提升园林景观效果图的表现能力与水平, 轻松制作出照片级别的园林效果图作品。

《中文版3ds max/vRay/photoshop园林景观效果图表现案例详解》配套光盘共2张, 容量巨大, 除提供了全书所有案例的场景文件、贴图和后期素材外, 还赠送了全书10个实例近600分钟的高清语音视频教程, 手把手的课堂讲解, 可以成倍提高学习兴趣和效率。

《中文版3ds max/vRay/photoshop园林景观效果图表现案例详解》可供从事园林景观效果图表现工作的初、中级读者阅读, 特别适合于有一定的软件操作基础, 想进一步提高园林效果图表现水平的读者。

作者介绍:

目录: 前言光盘使用指南第1章 园林景观设计概述 1.1 园林设计基础 1.1.1 园林设计概念 1.1.2 园林的分类 1.1.3 园林设计的原则 1.1.4 园林设计的发展趋势 1.1.5 园林设计构成要素 1.2 中西园林的比较 1.2.1 人工美与自然美 1.2.2 形式美与意境美 1.3 中国古典园林的分类 1.3.1 按占有者身份划分 1.3.2 按所处地理位置划分 1.4 中国古典园林的建筑形式 1.4.1 榭 1.4.2 舫 1.4.3 廊 1.4.4 亭 1.4.5 桥 1.4.6 墙第2章 园林景观效果图表现基础 2.1 园林效果图的作用 2.2 园林效果图欣赏 2.2.1 古典园林效果图 2.2.2 城市规划效果图 2.2.3 城市公园效果图 2.2.4 民居小区建筑效果图 2.2.5 商业建筑效果图 2.3 园林景观效果图的制作软件 2.3.1 AutoCAD的使用 2.3.2 3ds max的使用 2.3.3 Photoshop的使用 2.4 园林效果图的制作流程 2.4.1 建模 2.4.2 创建摄影机和制作材质 2.4.3 设置灯光 2.4.4 渲染输出 2.4.5 后期处理第3章 园林景观元素的制作 3.1 花盆的制作 3.1.1 创建花盆模型 3.1.2 编辑花盆材质 3.1.3 渲染效果 3.2 花窗的制作 3.2.1 创建花窗模型 3.2.2 编辑花窗材质 3.2.3 渲染效果 3.3 亭子的制作 3.3.1 创建亭子模型 3.3.2 编辑亭子材质 3.3.3 渲染效果 3.4 拱桥的制作 3.4.1 创建拱桥模型 3.4.2 编辑拱桥材质 3.4.3 渲染效果 3.5 拉膜的制作 3.5.1 创建拉膜模型 3.5.2 编辑拉膜材质 3.5.3 渲染效果 3.6 喷泉的制作 3.6.1 创建喷泉模型 3.6.2 编辑喷泉材质 3.6.3 渲染效果第4章 别墅庭院园林景观表现 4.1 创建模型 4.1.1 整理并导入CAD图 4.1.2 创建场景模型 4.2 创建摄影机 4.3 材质编辑 4.3.1 指定VRay渲染器 4.3.2 场景材质的编辑 4.4 渲染测试和灯光设置 4.4.1 渲染测试设置 4.4.2 主光源的设置 4.4.3 渲染小图 4.5 渲染输出 4.5.1 输出图片 4.5.2 输出通道 4.6 后期制作 4.6.1 打开渲染图像 4.6.2 初步调整 4.6.3 添加植物素材 4.6.4 调整水面部分 4.6.5 添加植物投影 4.6.6 最终调整 4.6.7 最终效果第5章 民俗古建表现 5.1 创建摄影机 5.2 材质编辑 5.2.1 指定VRay渲染器 5.2.2 场景材质编辑 5.3 渲染测试和灯光设置 5.3.1 设置测试渲染参数 5.3.2 设置场景主光源 5.3.3 渲染小图 5.4 渲染输出 5.4.1 渲染输出图像 5.4.2 渲染输出通道 5.5 后期制作 5.5.1 打开图片 5.5.2 初步调整 5.5.3 添加树木和花草等素材 5.5.4 最终调整 5.5.5 最终效果第6章 小区园林景观日景表现 6.1

创建摄影机 6.2 材质编辑 6.2.1 指定VRay渲染器 6.2.2 整理场景 6.2.3
多层建筑的材质编辑 6.2.4 高层建筑模型的材质编辑 6.2.5 地面模型的材质编辑 6.2.6
检查场景情况 6.3 渲染测试和灯光设置 6.3.1 渲染测试的设置 6.3.2 主光源的设置 6.3.3
渲染小图 6.4 渲染输出 6.4.1 渲染输出图像 6.4.2 渲染输出通道 6.5 后期制作 6.5.1
打开渲染图像 6.5.2 添加天空背景和草地素材 6.5.3 添加远景素材 6.5.4 添加中景素材
6.5.5 添加近景素材 6.5.6 调整场景 6.5.7 最终效果第7章 小区园林景观夜景表现 7.1
创建摄影机 7.2 材质编辑 7.2.1 整理场景 7.2.2 建筑材质 7.2.3 地面部分材质 7.2.4
检查场景情况 7.3 渲染测试和灯光设置 7.3.1 渲染测试设置 7.3.2 添加室外月光 7.3.3
添加室内灯光 7.3.4 渲染小图 7.4 渲染输出 7.4.1 渲染输出图像 7.4.2 渲染输出通道 7.5
后期制作 7.5.1 初步调整 7.5.2 添加素材 7.5.3 整体调整第8章 小区园林景观黄昏表现 8.1
创建摄影机 8.2 材质编辑 8.2.1 指定VRay渲染器 8.2.2 编辑建筑部分材质 8.2.3
编辑地面部分材质 8.2.4 检查场景情况 8.3 渲染测试和灯光设置 8.3.1 渲染测试的设置
8.3.2 球天的设置 8.3.3 主光源的设置 8.3.4 渲染小图 8.4 渲染输出 8.5 后期制作 8.5.1
打开图片 8.5.2 初步调整整体 8.5.3 添加植物素材 8.5.4 添加人物素材 8.5.5 最终调整
8.5.6 最终效果
• • • • • (收起)

[中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解](#) [下载链接1](#)

书评

[中文版3ds max/VRay/Photoshop园林景观效果图表现案例详解](#) [下载链接1](#)