

mitp

Christian da Silva Caetano

inklusive DVD



3D-Architektur- Visualisierung

Atmosphäre mit Konzept, Licht und Struktur in 3ds Max

Professionelle Anleitung zur Realisierung qualitativ hochwertiger Architektur-Visualisierung

Modellierung, Inszenierung, Beleuchtung, Materialien & Rendering
in 3ds Max 9 / 2008 / 2009

DVD mit Produktionsplaner, Szenendateien und Texturen

Christian da Silva Caetano

3D-Architektur- Visualisierung

**Atmosphäre mit Konzept, Licht und Struktur
in 3ds Max**



Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8266-5923-2

1. Auflage 2008

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Kopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Der Verlag übernimmt keine Gewähr für die Funktion einzelner Programme oder von Teilen derselben. Insbesondere übernimmt er keinerlei Haftung für eventuelle, aus dem Gebrauch resultierende Folgeschäden.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Printed in Austria

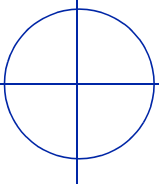
© Copyright 2008 by REDLINE GMBH, Heidelberg
www.mitp.de

Lektorat: Steffen Dralle
Korrektorat: Frauke Wilkens
Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

© des Titels »3D-Architektur-Visualisierung« (ISBN 978-3-8266-5923-2) 2008
by Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH, Heidelberg
Nähere Informationen unter: <http://www.it-fachportal.de/5923>

Inhalt

VORWORT/DANKSAGUNG	7
EINLEITUNG	9
Kapitel 1 PRODUKTIONSPLAN: GRUNDLAGE FÜR REALISTISCHE ARCHITEKTUR-VISUALISIERUNG	13
1.1 Schriftliche Ausarbeitung des Produktionsplans	17
1.2 Zusammenstellung oder Generierung der nötigen Ressourcen	17
1.3 Modellierung	18
1.4 Inszenierung/Bildkomposition	18
1.5 Beleuchtung	19
1.6 Materialvergabe	20
1.7 Rendering	21
1.8 Renderoptimierung	21
1.9 Postproduktion	22
1.10 Animation	23
1.11 Produktionsplan – Beispiel	23
Kapitel 2 DIE PRODUKTION IM DETAIL	27
2.1 Schriftliche Ausarbeitung des Produktionsplans	33
2.2 Zusammenstellung oder Generierung der nötigen Ressourcen	34
2.3 Modellierung	59
2.4 Inszenierung/Bildkomposition	87
2.5 Beleuchtung	120
2.6 Materialvergabe	215
2.7 Rendering	279
2.8 Postproduktion	317
2.9 Renderoptimierung	337
2.10 Animation	358



Kapitel 3	RICHTIGE VORKONFIGURATION DER 3D-SOFTWARE 3DS MAX FÜR OPTIMALE RENDERERGESNISSE	367
3.1	Monitor-Farbkalibrierung für beste Rendering-Qualität	368
3.2	Monitor-Gammakalibrierung für beste Rendering-Qualität	369
3.3	Gammakorrektur in 3ds Max aktivieren	372
3.4	Gammakorrektur und »mental ray«	373
3.5	»mental ray« als Produktionsrenderer	379
3.6	Umschalter zwischen Benutzer- und Standard-UI (Ausgangseinstellungen)	383
3.7	Einheiten einrichten	385
3.8	Pfade konfigurieren	387
Kapitel 4	FÜR 3D-ARCHITEKTUR-VISUALISIERUNG RELEVANTE NEUERUNGEN IN 3DS MAX 2008 UND 2009	391
4.1	Neuerungen in 3ds Max 2008	392
4.2	Neuerungen in 3ds Max 2009	406
	INDEX	419