

<<3ds Max 2010&VRay室内外>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010&VRay室内外效果图建模与渲染技术>>

13位ISBN编号：9787121118470

10位ISBN编号：7121118475

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：点智文化

页数：324

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

本书是一本讲解效果图建模和渲染技术的综合书籍，案例丰富、视频齐全、素材完备、讲解细致，相信通过学习本书必然能够帮助各位读者在效果图建模与VRay渲染技术方面，快速从新手成长为高手。

本书共包括12章内容，10个完整场景案例，各章主要内容介绍如下。

第1章通过对几个简单模型的制作讲解了如何在3dsMax2010中创建室内常用模型，并且阐述了建模在效果图制作中的重要性。

第2章对VRay1.5基础参数进行了讲解，全面而深入地诠释了VRay的材质、灯光、阴影控制参数，是各位读者学习VRay、提高制作效果图水平的理论学习基础。

第3~12章为全书案例教学部分，书中既有室内家居空间的表现案例，也有室内工装的表现案例，最后一章还特别讲解了室外建筑的渲染制作步骤，类型不可谓不丰富。

与市场上的同类图书相比，本书具有以下特点：1) 内容全面。不仅对3dsMax2010的建模方法进行了讲解，还对VRay软件技术进行了全面讲解，并且列举了丰富的实例供各位读者学习。

2) 空间丰富。

本书涉及了建筑设计行业的所有方面，既包含了室内空间表现，又包含了室外空间表现；既有不同风格的家居空间表现，又有各种类型的工装空间表现。

3) 视频教学。

本书配套光盘中还提供了9个案例的教学视频，相信在视频和书籍内容的同步学习下能够帮助各位读者快速掌握本书内容。

4) 理论讲解与欣赏并重。

本书每一章都在第1节讲解了相关空间类型的理论，并在章首页的位置展示了若干同类精品效果图，供各位读者欣赏、借鉴。

5) 单体模型。

为了便于各位读者使用本书所有案例场景中的单体模型，笔者特意将各个场景中的重要模型全部分离了出来，并存放于该场景的文件夹中。

本书写作时使用的软件版本是3dsMax2010中文版，操作系统环境为WindowsXPSP2，VRay版本为VRayAdv1.50.SP4，因此希望各位读者在学习时使用与笔者相同的软件环境，以降低出现问题的可能性。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编写工作的人员包括雷波、雷剑、吴腾飞、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、黄正、孙美娜、刘小松、江海艳、张来勤、刘星龙、卢金凤等。

本书所有素材与文件仅供学习使用，严禁用于其他商业领域！

<<3ds Max 2010&VRay室内外>>

内容概要

本书内容丰富，不但讲解如何使用3ds Max 2010进行简单室内模型的创建，而且还对如何在3ds Max软件环境下，使用VRay渲染室内外效果进行了详细讲解，书中既有对VRay软件技术的全面讲解，更有大量丰富的效果图渲染案例。

通过学习本书，各位读者将能够掌握面对不同渲染任务，例如厨房、卧室、KTV包房、别墅、商业楼、餐厅等空间及建筑时，如何合理地设置材质，如何进行布光，如何调整渲染参数，如何进行后期优化，从而轻松得到照片级的效果图表现作品。

本书光盘包含书中案例模型、贴图文件、所有案例的视频教学文件，丰富的贴图素材，以及精品模型库。

本书特别适合希望快速在建筑效果图渲染方面提高渲染质量的人员阅读，也可以作为各大中专院校或相关社会类培训班相关课程的学习用书。

书籍目录

第1章 基础模型的创建 1.1 室内外模型简介 1.2 新巴洛克椅子 1.2.1 案例分析 1.2.2 新巴洛克椅子模型的制作 1.3 欧式书桌 1.3.1 案例分析 1.3.2 欧式书桌模型的制作 1.4 白皮沙发 1.4.1 案例分析 1.4.2 白皮沙发模型的制作第2章 VRay参数讲解第4章 古朴典雅——泰式卧室空间表现第5章 简洁时尚——现代经典家居空间表现第6章 庄重大气——欧式别墅空间表现第7章 轻松惬意——KTV包厢空间表现第8章 阳光和煦——现代餐厅空间表现第9章 优雅浪漫——豪华餐厅空间表现第10章 富丽堂皇——酒店大堂空间表现第11章 简洁明快——展厅空间表现第12章 简洁时尚的国际化建筑——商务楼黄昏效果

章节摘录

从上面的内容中，我们已经了解到三维技术所涉及的领域是多种多样的，其中包含的知识也是相当多的，包括了建模、材质、渲染、动画及场景的营造等，所以我们可以从中选择一个自己感兴趣的领域进行深入学习。

但即使这样，也要从最基础的建模部分学起，因为如果不了解建模技术，不了解每个模型的结构特征，就无法表现出它的质感，更不用说制作动画了。

其中室内外效果表现在国内也有了更成熟的表现，相对于其他使用三维技术的领域，室内外效果表现所涉及的三维技术更容易掌握，所以在国内越来越多的三维技术学习者加入了这个领域。

虽然门槛较低，但也同样需要掌握整个制作过程，这样建模技术也就成了制作室内外效果图不可或缺的部分。

3dsMax中的建模方式大致包括3类：一类是使用最为广泛且技术相对完善的多边形建模，由于细分建模的出现和软件功能的完善，让这一方法又出现了新的生机，本书也将对此种建模方法进行着重讲解；第二类是3ds Max中的面片建模方法，这种方法在国内曾经非常流行，是以线条来控制曲面来制作模型，理论上它可以制作出任何模型，缺点就是效率低，因为控制曲面比较复杂，制作起来非常费时，随着多边形细分的出现，现在关注这种方法的人越来越少了；第三类是在3ds Max中几乎没有人用到的NURBS建模，NURBS是相当专业的建模方式，因为3ds Max对于NURBS支持并不是很好，基本上3ds Max很难完成精确的建模，因此不推荐大家使用这种方法。

由此可以看出，即使是最基础的建模部分，也包含着非常复杂的知识和技术，需要我们用心对待其中的学习过程。

.....

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>