

<<3ds Max/VRay核心基础知识>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay核心基础知识与效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787111290933

10位ISBN编号：7111290933

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张立，廖述煜，李奎 编著

页数：306

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

房地产市场战火纷飞，如火如荼，而随之火爆的装饰与设计行业也在残酷的竞争中不断地提高与改变。

效果图，作为设计人员与客户沟通的桥梁，总是能够直观且清晰地将设计师的意图准确地表达出来。因此，效果图设计也成为了室内设计不可或缺的重要技能。

作为制作效果图最为权威的三维软件，3dsMax也进行了新一轮的革新。从最早的默认渲染，到后来的LightScape渲染，再到如今的VRay，在这场看不见硝烟的战争当中，VRay终于凭借快速的渲染速度与良好的光影表现赢得了用户的认可，并且越来越多地影响了一批批已经从事和准备从事室内设计的人员，而众多制作室内效果图的公司及工作室也在以3dsMax和VRay为武器进行着比拼，这样只有掌握了最核心的知识才能制胜。

而本书就是本着力图用最实用的技术和最精练的技法，让用户能够在庞大的三维软件系统当中拾取到最适合制作效果图的知识，并且进行熟练操作，制作出满意的效果图。

本书有哪些内容 本书共11章，内容介绍如下：  
· 第1~5章是3dsMax及VRay的核心知识：3dsMax的强大功能是众所周知的，几乎涵盖了所有的电脑图像表现领域，甚至在影视动画中也占据着一席之地。

在多达成百上千的命令、参数功能当中该如何有选择地学习，哪些功能能做什么恐怕不是每个人都能够心知肚明，更何况是初次接触软件的用户。

第1-5章通过作者的多年从业经验，将最为常用和最为实用的关于3dsMax以及VRay渲染器的知识提炼出来，让迷茫的读者能够在第一时间抓住最核心的知识加以学习，并赢得更多时间加以练习。

· 第6~11章是学以致用地将知识应用于各个不同空间：这几章的内容或许对很多人来说显得非常单一，都是千篇一律地依据步骤地制作而已。

其实不然，在选择案例的时候，作者是极其用心地选择了不同的极具代表性的空间，并且在制作的同时，尽量地选择了不同的表现手法，比如客厅的敞亮、卧室的私密、书房的静谧，这些都是技法之外需要读者用心体会的。

希望本书的案例能够为读者带来更多除了技法之外的，对效果图表现的重新认识，并且希望读者能够在制作的时候融入自己的思想，制作出属于自己的特有的效果表现。

本书特色介绍 本书的特点在读者翻开书本的正文第一页便能充分领略。

本书的制作理念是将核心知识展现在读者面前之外，还摒弃了传统的一句话配一张图的叙述手法。

在实际的运用当中，用户最大的感受就是软件命令间的紧密衔接性，每一个命令之后就会引出一个或者一系列崭新的命令和面板。

如果要对每个参数都细嚼慢咽地去熟悉，那么毫无疑问，一定会消耗非常多的时间，也会中断正在进行的制作步骤。

因此本书采用了以图为主，叙述为辅的表现形式，将对参数的讲解穿插在前后两个命令面板之间，这样阅读起来连贯、清晰，能够最大限度地保留软件特性的同时，将各个参数的意义展现在读者面前。

怎样阅读本书 本书特点明确，在阅读本书的时候也非常简单直观。

第1~5章是以基础知识为主，在学习的过程中，最好的方式就是打开电脑软件，依据书中的讲解一步一步地展开命令面板，熟悉各个参数的位置，因为在基础知识部分是配有相关的截图的，这样对于学习和熟悉软件会非常的快速和深刻。

在学习第6~11章的时候可以打开本书附赠的光盘文件，尝试先依次单击每个对象看看里面的具体参数设置，如果遇到有和自己预想不相同的参数设置的时候，再配合书中的讲解加以确认，这样水平会提高不少。

· 第1~5章这部分主要是以软件界面为主，读者主要学习的就是能够迅速准确地找到需要的命令参数，以及各个参数的使用领域。

这部分主要讲解理论知识。

· 第6~11章在第1~5章的讲解过程当中，会搭配一些简单小案例加深对软件的熟悉，这部分就是将前面的各个零碎的小案例综合起来运用。

## <<3ds Max/VRay核心基础知识>>

由于一个效果图的制作其实是一系列的流程，是由许多小元素组成的，所以它们既是独立的小个体，结合起来又是一个完整的大整体。

假如其中一个环节出错就会影响最后的效果，不过还是能够通过调整局部的小个体来完成修改，不会导致牵一发而动全身的后果。

本书在各章中都穿插了“注意”体例，该体例主要是针对容易混淆和出错的参数、步骤、概念作相应的提示与区分，是本书中重要的部分。

本书适合的读者对象 本书适用于下列读者使用。

· VRay渲染器初学者：VRay渲染器虽然属于3dsMax的插件，但是渲染器的设置和调试是完全独立存在的。

因此，需要学习VRay渲染器的初学者同样是适合阅读本书的。

· 效果图制作初学者：毫无疑问，本书的重点就是针对效果图制作的，因此效果图制作的初学者一定是本书的重点读者群体。

· 相关从业人员：本书包含丰富的实际、成熟的案例，也是从业者值得参考的一手资料。

· 相关专业老师和学生：老师和学生都能基于本书将学习的理论知识应用于实战当中，本书中附赠的案例素材就是最好的参考资料。

本书的创作团队 本书的制作团队具有多部相关软件图书的写作经验。

而书中的案例也是效果图制作工作室中挑选出来的优秀作品。

本书编者具有扎实的讲解经验，书中有精挑细选的优秀案例，让本书的含金量得以进一步地提高。

由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

## <<3ds Max/VRay核心基础知识>>

### 内容概要

本书全面讲解3ds Max / VRay基础知识和效果图制作。

本书共包括11章内容，各章主要内容介绍如下。

第1—5章讲述3ds Max / VRay最核心的基础知识，并辅以小案例来讲解这些知识。

第6—11章介绍案例制作，对各个空间的效果图制作进行详细介绍。

本书适用于3ds Max / VRay初中级用户，也可以作为各大中专院校或相关社会培训班用作相关课程的学习用书。

## &lt;&lt;3ds Max/VRay核心基础知识&gt;&gt;

## 书籍目录

前言 第1章 软件基础 1.1 认识3ds Max 2009 和VRay 渲染器 1.2 3ds Max 2009 的界面和基本操作  
1.3 V-Ray 内置于3ds Max 2009 中的模块和启用方法 1.4 本章总结第2章 基础建模 2.1 使用二  
维图形建模 2.1.1 摇椅——(编辑样条线) 2.1.2 沙发椅——(放样建模) 2.2 使用几何  
体建模 2.2.1 柜子——(标准几何体、倒角剖面、挤出、车削和噪波) 2.2.2 饰品——(标  
准几何体、FFD、扭曲和噪波) 2.3 本章总结第3章 照明基础 3.1 3ds Max 的照明技术 3.1.1  
标准灯光 3.1.2 光度学灯光 3.2 V-Ray 的照明技术 3.2.1 V-RayLight 灯光 3.2.2  
VRaySun 灯光 3.3 本章总结第4章 材质基础 4.1 3ds Max 的材质与贴图技术 4.1.1 3ds  
Max 2009 包含的材质/贴图类型 4.1.2 贴图坐标 4.2 V-Ray 的材质和贴图 4.3 本章总结第5章  
渲染基础 5.1 全局设置卷展栏参数详解 5.2 采样设置卷展栏参数详解 5.3 间接照明卷展栏  
参数详解 5.4 发光贴图卷展栏参数详解 5.5 准蒙特卡罗卷展栏参数详解 5.6 光子贴图卷展栏  
参数详解 5.7 灯光缓存卷展栏参数详解 5.8 环境卷展栏参数详解 5.9 本章总结第6章 平顶  
空间模型表现(流程介绍) 6.1 建立平顶空间模型 6.1.1 确定系统单位 6.1.2 导  
入AutoCAD 文件 6.1.3 建立墙体、窗洞模型 6.1.4 建立地面、吊顶模型 6.1.5 合并室内  
模型 6.1.6 创建摄像机 6.2 设置低渲染参数并进行灯光测试 6.3 设置场景材质 6.4 设置  
最终渲染参数 6.5 本章总结第7章 吊顶空间表现 7.1 完善吊顶空间模型 7.1.1 打开现有的  
模型 7.1.2 建立模型的吊顶部分 7.2 进行灯光测试 7.3 设置场景材质 7.3.1 墙纸材质  
的建立 7.3.2 大理石墙材质的建立 7.3.3 吊顶材质的建立 7.3.4 地板材质的建立  
7.3.5 玻璃框金属材质的建立 7.3.6 床单材质的建立 7.3.7 床头材质的建立 7.3.8 枕  
头材质的建立 7.3.9 靠垫和被单材质的建立 7.3.10 床板材质的建立 7.3.11 地毯材质的  
建立 7.3.12 床头柜材质的建立 7.3.13 台灯材质的建立 7.3.14 画框材质的建立 7.3.15  
装饰画材质的建立 7.3.16 相框材质的建立 7.3.17 书材质的建立 7.3.18 浴缸和洗手池  
材质的建立 7.3.19 喷沙镜面材质的建立 7.3.20 镜面上的花纹材质的建立 7.3.21 镜框和  
窗户框材质的建立 7.3.22 水龙头与桌脚材质的建立 7.3.23 马桶材质的建立 7.3.24 椭圆  
镜面材质的建立 7.3.25 桌面材质的建立 7.4 保存光子贴图 7.5 进行正图的渲染 7.6 本章  
总结第8章 坡顶空间模型表现第9章 独立空间表现第10章 多空间模型表现第11章 复式空间模型  
表现

## <<3ds Max/VRay核心基础知识>>

### 编辑推荐

《3ds Max/VRay核心基础知识与效果图表现技法》是作者多年学习从业经验的总结和提炼提炼出最常用和最实用的核心知识，让您在第一时间内掌握选择了不同极具代表性的空间及不同的表现手法光盘中赠送案例视频讲解

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>