第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 9+VRay三维效果图>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302178927

10位ISBN编号：7302178925

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：张陆军，徐阳杰 等编著

页数：460

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

第一图书网, tushu007.com

前言

60后：人到中年，虽然有了固定的工作，收入也比较稳定，但长江后浪推前浪，后生可畏，充电是必须的！
电脑就是我要补的第一课。
70后：已过而立之年，事业也进入正轨，虽然电脑也学过一些，但是软、硬件的更新速度太快了，要想不落后，还要加紧学习呀！
80后：要找工作了，现在一般的工作都要求会电脑，但仅仅会还是不行的，要想提高被聘用的几率，还要学得深入一些，真正达到用人单位的要求。
90后：从小就开始学习电脑，电脑对于我们来说一点都不陌生，我们是新新人类，但好像会的都是皮毛，最多就是打打字、玩玩游戏，其他的就不怎么样了。
父母、老师都让我们认真学习，我想他们说的肯定有道理吧！
所以我也必须学点“真”东西。
为什么要选择《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》？
不管您所处哪个阶层、哪个年龄段，只要你还不会使用3dsmax9和V-Ray，而且希望学到的东西不仅是“皮毛”，那《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》一定可以帮您实现这个愿望。
《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》经过我们精心策划和编写，其特色如下：科学的知识分布《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》采用入门篇、提高篇、精通篇和实战篇的写法，将知识点根据读者学习的难易程度，以及在实际工作中应用的轻重顺序来安排，真正为读者的学习考虑，也让不同读者能在学习的过程中有针对性地选择学习内容。
如果我们把学3dsmax9的整个过程比作4级的阶梯，那每一篇就是一级阶梯，学习完一篇就能达到该阶梯所对应的高度。
清新的阅读环境虽然《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》立足于专业性，且页数较多，但并不像传统的教科书，语言枯燥、无味，理论知识和实例效果生硬、无实际使用价值，而是深入考虑读者的需求，将内容版式设计得清馨、典雅，内容实用，就像一位贴心的朋友、老师在您面前将枯燥的电脑知识娓娓道来。
专业的知识体现为了体现《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》的专业性和实用性，书中特别在每页的底部以青色底纹隔开一段区域，在“入门篇”、“提高篇”、“精通篇”、“实战篇”中分别设置“行家提醒”、“专家指导”、“精讲笔录”、“应用点睛”等板块，对正文知识进行补充与提升。
多媒体光盘辅助学习为了增加读者的学习渠道，增强读者的学习兴趣，《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》配有多媒体教学光盘，其教学方式轻松、活泼，让读者在不知不觉间学会3dsmax9的使用。
同时光盘中还搜集《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》所有实例使用过的素材和源文件，让读者可以跟着《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》做出对应的效果，并能快速应用于实际工作中。
《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》讲些什么？
《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》是一本三维效果图渲染基础图书，分为4篇、共23章，主要内容介绍如下：入门篇（三维处理基本技术）：主要讲解了如何使用3dsmax9制作效果图的基本知识。
包括：认识三维效果图，熟悉3dsmax9工作环境，对象的基本操作，创建基本几何体、建筑对象、图形和灯光，以及渲染生成并后期处理效果图等。
提高篇（三维处理高级技术）：主要讲解了制作三维效果图的高级技术，包括多边形建模、常用三维修改器、V-Ray渲染器快速入门、V-Ray的材质与贴图、V-Ray灯光与摄影机、V-Ray渲染参数设置等。
精通篇（三维处理高级技巧）：主要讲解了三维效果图处理过程中的一些高级技巧，包括模型处理技巧、常见材质的快速制作技巧、常见疑难问题及解决、效果图后期优化等。

第一图书网, tushu007.com

实战篇（知识综合运用）：运用《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》前3篇的知识制作3个实例，分别是制作卫生间效果图、制作卧室效果图和制作办公楼效果图，以使读者真正达到知识灵活运用的目的。

《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》作者是谁？

我们创作《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》的宗旨是：保证每个知识都能让读者学有所用，基于这个宗旨，参与《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》编写的人员在电脑书籍的编写方面都有较高的造诣，他们是九州书源的汪宗健、周红军、刘斌、童伟、宋海涛、艾琳、唐玉珊、钟树成、周秀、吉春勇、彭锋、陈腾、陈星润、王镜淋、徐建利、张勤、张春虎、左超红、曾帅、代华、严欣荣、周大勇、吴波、陈强等。

虽然对于《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》我们已尽可能做到更好，但其中仍可能有疏漏和不足之处，欢迎读者朋友及专家学者不吝赐教。

学习《中文版3dsmax9+VRay三维效果图制作与渲染从入门到精通》有了疑惑怎么办？

如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑，可以联系我们，我们会尽快为您解答。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 9+VRay三维效果图>>

内容概要

本书介绍使用3ds max和VRay制作三维效果图的方法，能帮助读者快速入门、提高并能学以致用，主要内容包括认识三维效果图、熟悉3ds max 9工作环境、对象的基本操作、创建几何基本体和建筑对象、二维图形建模、多边形建模、3ds max 9和VRay材质与贴图技术、3ds max 9和VRay摄影机与灯光技术、3ds max 9和VRay渲染技术、效果图后期处理及优化技术，以及常见疑难问题及解决方法等。为了使读者对本书知识有更完整的认识，最后还制作了3个非常实用的例子，让读者通过本书能掌握三维效果图的制作方法。

本书内容丰富、实用，共分为4篇，每一篇又由多章组成。在结构上考虑到不同学习程度的读者对学习的内容有不同的要求，所以不同的篇章中也由不同的板块组成，如本章小结、知识关联和提高知识问答等。在每页页脚处都提供了与本页知识相关的操作技巧、注意事项和作者经验谈，尽可能多地为读者设想，解决学习中的疑问。

本书定位于3ds max初级用户和有一定3ds max基础但想提高三维效果图制作水平的用户，同时也可作为相关从业人员的自学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 9+VRay三维效果图>>

书籍目录

第1章 认识三维效果图 1.1 三维效果图赏析 1.1.1 室内装饰效果图 1.1.2 建筑表现效果图 1.1.3 游戏动画效果图 1.1.4 影视特技效果图 1.2 效果图设计内容 1.2.1 空间组织 1.2.2 界面处理 1.2.3 光照设计 1.2.4 色彩设计 1.3 效果图设计流程 1.3.1 准备阶段 1.3.2 构思阶段 1.3.3 绘图阶段 1.4 基础实例——快速制作水榭效果图 1.4.1 通过3ds max渲染生成效果图 1.4.2 通过Photoshop完善效果图 1.5 基础练习 1.6 本章小节 知识关联第2章 熟悉3ds max 9工作环境 2.1 认识3ds max 9工作界面 2.1.1 菜单栏 2.1.2 主工具栏 2.1.3 命令面板 2.1.4 视图 2.1.5 视图导航控制区 2.1.6 动画关键点/播放控制区 2.1.7 轨迹栏/时间滑块 2.1.8 坐标显示区 2.1.9 提示行和状态栏 2.1.10 MAXScript 迷你侦听器 2.2 视图的控制 2.2.1 视图的类型 2.2.2 调整视图大小 2.2.3 快速切换视图 2.2.4 设置视图布局 2.2.5 控制视图渲染方法 2.2.6 缩放、平移和旋转视图 2.2.7 自适应降级切换视图 2.3 自定义工作环境 2.3.1 设置绘图单位 2.3.2 设置视图背景 2.3.3 设置快捷键 2.3.4 设置文件自动备份 2.3.5 存储自定义方案 2.3.6 加载自定义方案 2.4 基础实例——自定义个性工作界面 2.5 基础练习 2.6 本章小结 知识关联第3章 对象的基本操作 3.1 认识对象 3.1.1 几何体 3.1.2 图形 3.1.3 灯光 3.1.4 摄影机 3.1.5 辅助对象 3.1.6 空间扭曲 3.1.7 骨骼对象 3.1.8 组合/集合 3.1.9 外部参照 3.2 对象的选择 3.2.1 主对象的选择 3.2.2 子对象的选择 3.3 对象的隐藏、显示与孤立 3.3.1 对象的隐藏 3.3.2 对象的显示 3.3.3 对象的孤立 3.4 对象的冻结与解冻 3.4.1 对象的冻结 3.4.2 对象的解冻 3.5 对象的变换 3.5.1 认识变换坐标 3.5.2 对象的移动 3.5.3 对象的对齐 3.5.4 对象的旋转 3.5.5 对象的缩放 3.6 对象的复制 3.6.1 变换复制 3.6.2 阵列复制 3.6.3 间隔复制 3.7 创建对象组与集合 3.7.1 组的创建与编辑 3.7.2 集合的创建与编辑 3.8 基础实例——制作水果静物表现 3.9 基础练习 3.10 本章小结 知识关联第4章 创建几何基本体 4.1 创建标准基本体 4.1.1 创建长方体 4.1.2 创建圆锥体 4.1.3 创建球体 4.1.4 创建几何球体 4.1.5 创建圆柱体 4.1.6 创建管状体 4.1.7 创建管四棱锥 4.1.8 创建茶壶 4.1.9 创建平面 4.2 创建扩展基本体 4.2.1 创建异面体 4.2.2 创建环形结 4.2.3 创建切角长方体 4.2.4 创建切角圆柱体 4.2.5 创建油罐 4.2.6 创建胶囊 4.2.7 创建纺锤体 4.2.8 创建L形延伸体 4.2.9 创建C形延伸体 4.2.10 创建棱柱 4.2.11 创建球棱柱 4.2.12 创建环形波 4.2.13 创建软管 4.3 基础实例——制作简约茶几 4.4 基础练习 4.5 本章小结 知识关联第5章 创建建筑对象 5.1 创建AEC扩展对象 5.1.1 创建植物 5.1.2 创建栏杆 5.1.3 创建墙 5.2 创建门 5.2.1 创建枢轴门 5.2.2 创建推拉门 5.2.3 创建折叠门 5.3 创建窗 5.3.1 创建遮篷式窗 5.3.2 创建平开窗 5.3.3 创建固定窗 5.3.4 创建旋开窗 5.3.5 创建伸出式窗 5.3.6 创建推拉窗 5.4 创建楼梯 5.4.1 创建L型楼梯 5.4.2 创建U型楼梯 5.4.3 创建直线楼梯 5.4.4 创建螺旋楼梯 5.5 基础实例——创建楼梯间模型 5.6 基础练习 5.7 本章小结第6章 二维图形建模 6.1 创建样条线 6.1.1 创建基本样条线 6.1.2 创建扩展样条线 6.2 编辑样条线 6.2.1 认识样条线的组成元素 6.2.2 将图形转换成可编辑样条线 6.2.3 编辑顶点子对象 6.2.4 编辑线段子对象 6.2.5 编辑样条线子对象 6.3 渲染与优化样条线 6.3.1 设置渲染特性 6.3.2 设置优化特性 6.4 使用修改器将二维图形转换成三维对象 6.4.1 认识修改器 6.4.2 使用修改器 6.4.3 “挤出”修改器 6.4.4 “车削”修改器 6.4.5 “倒角”修改器 6.4.6 “倒角剖面”修改器 6.5 基础实例——制作踢脚线和阴角线 6.6 基础练习 6.7 本章小结 知识关联第7章 文材质与贴图技术 7.1 材质技术 7.1.1 材质编辑器 7.1.2 材质/贴图浏览器 7.1.3 为模型指定材质 7.1.4 常用材质的制作 7.2 贴图技术 7.2.1 贴图的分类 7.2.2 贴图的加载方法 7.2.3 贴图通道 7.2.4 贴图坐标 7.2.5 常用贴图 7.3 基础实例——为住宅楼场景制作材质 7.4 基础练习 7.5 本章小结 知识关联第8章 摄影机与灯光技术 8.1 摄影机技术 8.1.1 认识摄影机 8.1.2 创建摄影机 8.1.3 调整摄影机 8.2 灯光技术 8.2.1 灯光的作用 8.2.2 三维场景灯光的分布方法 8.2.3 创建标准灯光 8.2.4 创建光度学灯光 8.3 基础实例——为卫生间场景布置灯光 8.4 基础练习 8.5 本章小结 知识关联第9章 渲染技术 9.1 普通渲染技术 9.1.1 渲染的方法 9.1.2 渲染参数的设置 9.2 高级渲染技术 9.2.1 光跟踪器渲染 9.2.2

第一图书网, tushu007.com

光能传递渲染 9.3 基础实例——渲染客厅场景 9.4 基础练习 9.5 本章小结 知识关联第10章 效果图后期处理 10.1 修改效果图的明暗关系 10.1.1 通过色调调整命令快速修改 10.1.2 通过绘图工具精细修改 10.2 修改效果图的颜色 10.2.1 通过色彩调整命令快速修改 10.2.2 通过绘图工具精细修改 10.3 选择性的锐化效果图 10.3.1 色彩锐化 10.3.2 亮度锐化 10.3.3 边界锐化 10.4 为效果图添加配景 10.4.1 平衡配景透视关系 10.4.2 平衡配景景深关系 10.4.3 为配景制作阴影 10.5 基础实例——后期处理大桥效果图 10.6 基础练习 10.7 本章小结 知识关联第11章 多边形建模 11.1 认识多边形建模 11.2 将对象转换为多边形 11.2.1 不可逆转的转换方式 11.2.2 可逆转的转换方式 11.3 编辑多边形 11.3.1 认识并选择多边形子对象 11.3.2 编辑顶点子对象 11.3.3 编辑边子对象 11.3.4 编辑多边形子对象 11.3.5 编辑元素子对象 11.4 提高实例——制作不锈钢油桶 11.4.1 创建油桶模型 11.4.2 制作材质 11.4.3 渲染输出 11.5 提高练习 11.5.1 制作玻璃杯 11.5.2 制作卧室模型 11.6 本章小结 提高知识问答第12章 常用三维修改器 12.1 对称与法线修改器 12.1.1 对称修改器 12.1.2 法线修改器 12.2 弯曲与锥化修改器 12.2.1 弯曲修改器 12.2.2 锥化修改器 12.3 噪波与置换修改器 12.3.1 噪波修改器 12.3.2 置换修改器 12.4 FFD（长方体）修改器 12.5 提高实例——制作枕头 12.6 提高练习 12.7 本章小结 提高知识问答第13章 V-Ray渲染器快速入门 13.1 VRay渲染器的作用 13.1.1 快速的光迹追踪着色 13.1.2 逼真的运动模糊和景深 13.1.3 强大的全局照明 13.1.4 照片级的焦散效果 13.2 V-Ray渲染器的安装与调用 13.2.1 V-Ray渲染器的安装 13.2.2 V-Ray渲染器的调用 13.3 提高实例——渲染古建筑 13.4 提高练习 13.5 本章小结 提高知识问答第14章 V-Ray的材质与贴图 14.1 V-Rray材质类型 14.1.1 VRayMtl材质 14.1.2 VR材质包裹器 14.1.3 VR灯光材质 14.2 VRray贴图类型 14.2.1 VR贴图 14.2.2 VRayHDRI贴图 14.2.3 VR边纹理贴图 14.3 提高实例——为住宅楼场景制作材质 14.4 提高练习 14.5 本章小结 提高知识问答第15章 VRay灯光与摄影机 15.1 创建VRay灯光 15.1.1 创建VR灯光 15.1.2 创建VR阳光 15.2 创建VRay摄影机 15.2.1 创建VR物理摄影机 15.2.2 创建VR穹顶摄影机 15.3 提高实例——为欧式客厅场景布光 15.4 提高练习 15.4.1 为公园场景布光 15.4.2 为简约卧室场景布光 15.5 本章小结 提高知识问答第16章 V-Ray渲染参数设置 16.1 基本参数设置 16.1.1 V-Ray帧缓冲区设置 16.1.2 全局开关控制 16.1.3 图像采样设置 16.2 高级参数设置 16.2.1 间接照明控制 16.2.2 环境控制 16.3 个性参数设置 16.3.1 渲染区域分割设置 16.3.2 帧标记设置 16.4 提高实例——渲染公园走廊 16.5 提高练习 16.6 本章小结 提高知识问答第17章 模型处理技巧 17.1 快速调用外部模型 17.1.1 合并调用外部模型 17.1.2 替换调用外部模型 17.2 通过CAD施工图快速建模 17.2.1 导入施工图 17.2.2 捕捉施工图建模 17.3 适合渲染的面切割方法 17.3.1 通过边切割面 17.3.2 通过点切割面 17.4 褶皱的制作技巧 17.4.1 重叠褶皱的制作 17.4.2 扭曲褶皱的制作 17.5 精通实例——快速创建客厅模型 17.6 精通练习 17.7 本章小结第18章 常见材质制作技巧 18.1 制作常见3ds max材质 18.1.1 清玻璃材质 18.1.2 磨沙玻璃材质 18.1.3 不锈钢材质 18.1.4 塑料材质 18.1.5 布艺材质 18.2 制作常见VRay材质 18.2.1 金属材质 18.2.2 玻璃材质 18.2.3 陶瓷材质 18.2.4 毛料材质 18.2.5 藤条材质 18.3 精通实例——为公共厕所制作材质并渲染 18.4 精通练习 18.5 本章小结第19章 常见疑难问题及解决方案 19.1 关于环境设置的相关问题及解决方案 19.1.1 解决3ds max文字显示不全的方法 19.1.2 解决因意外情况造成的文件丢失的方法 19.2 关于因场景庞大致操作缓慢的解决方案 19.2.1 物体线框显示方案 19.2.2 物体外框显示方案 19.3 关于场景渲染过慢的解决方案 19.3.1 删除多余的面 19.3.2 删除不需要的模型 19.3.3 优化降低面 19.3.4 尽量不要将对象成组 19.3.5 降低光线跟踪深度 19.3.6 存储发光和灯光贴图 19.3.7 分步渲染方案 19.4 关于渲染通道的解决方案 19.4.1 通过扫描线渲染器制作渲染通道 19.4.2 通过V-Ray渲染器制作渲染通道 19.5 关于快速收集素材的解决方案 19.5.1 模型的收集方案 19.5.2 材质收集方案 19.5.3 贴图收集方案 19.6 精通实例——制作玻璃散焦效果 19.7 精通练习 19.8 本章小结第20章 效果图后期优化 20.1 模拟灯光效果 20.1.1 模拟灯槽光 20.1.2 模拟点光 20.1.3 模拟镜头光 20.1.4 模拟射灯 20.2 模拟玻璃效果 20.2.1 模拟透明玻璃 20.2.2 模拟磨砂玻璃 20.3 模拟水效果 20.3.1 模拟平静水面 20.3.2 模拟波纹水面 20.3.3 模拟喷射的水柱 20.4 模拟纹理效果 20.4.1 模拟木纹纹理 20.4.2 模拟

第一图书网, tushu007.com

岩石纹理　20.4.3 模拟毛料纹理　20.5 模拟自然现象效果　20.5.1 模拟阳光　20.5.2 模拟下雪　20.5.3 模拟下雨　20.5.4 模拟星空　20.6 精通实例——后期处理公园效果图　20.7 精通练习　20.8 本章小结第21章 制作卫生间效果图　21.1 实例说明　21.2 制作要点　21.3 制作过程　21.3.1 创建模型　21.3.2 布置灯光　21.3.3 测试灯光　21.3.4 最终渲染　21.4 拓展练习第22章 制作卧室效果图1　22.1 实例说明2　22.2 制作要点2　22.3 制作过程　22.3.1 制作材质　22.3.2 布置灯光　22.3.3 测试灯光　22.3.4 最终渲染　22.3.5 后期处理　22.4 拓展练习第23章 制作办公楼效果图　23.1 实例说明　23.2 制作要点　23.3 制作过程　23.3.1 制作材质　23.3.2 布置灯光　23.3.3 测试灯光　23.3.4 最终渲染　23.3.5 后期处理　23.4 拓展练习

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 认识三维效果图知识关联室内设计是在以人为本的前提下，满足其功能实用，运用形式语言来表现题材、主题、情感和意境的一门艺术。
形式语言与形式美可通过以下方式表现出来：（1）对比。
对比是艺术设计的基本定型技巧，把两种不同的事物、形体、色彩等做对照就称为对比。
把两个明显对立的元素放在同一空间中，使其既对立又和谐，既矛盾又统一，在强烈反差中获得鲜明的对比，求得互补和满足的效果。
（2）和谐。
和谐包含协调之意。
它是在满足功能要求的前提下，使各种室内物体的形、色、光、质等组合得到协调，成为一个和谐统一的整体。
和谐还可分为环境及造型的和谐、材料质感的和谐、色调的和谐、风格样式的和谐等。
（3）对称。
对称是形式美的传统技法，是人类最早掌握的形式美法则，对称又分为绝对对称和相对对称。
它给人以秩序、庄重、整齐、和谐之美的感觉。
（4）均衡。
生活中金鸡独立、演员走钢丝等都是从力的均衡上给人稳定的视觉艺术享受，使人获得视觉均衡心理。
均衡是依中轴线、中心点不等形而等量的形体、构件、色彩相配置，其与对称形式相比较，有活泼、生动、和谐、优美之韵味。
（5）层次。
一幅装饰构图，要分清层次，使画面具有深度、广度，若缺少层次，则显得平庸。
室内设计同样要追求空间层次感，如色彩从冷到暖，明度从亮到暗，纹理从复杂到简单，造型从大到小、从方到圆，构图从聚到散，质地从单一到多样等，都可以看成是富有层次的变化。
（6）呼应。
呼应如同形影相伴，在室内设计中，顶棚与地面、地面与其他部位采用呼应的手法，形体的处理会起到对应的作用。
呼应属于均衡的形式美，是各种艺术常用的手法，呼应也有“相应对称”、“相对对称”之说，一般运用形象对应、虚实气势等手法求得呼应的艺术效果。
（7）延续。
延续是指连续伸延。
如果将一个形象（人们常用“形象”一词指一切物体的外表形状）有规律地向上或向下、向左或向右连续下去就是延续。
这种延续手法运用在空间之中，使空间获得扩张感或导向作用，甚至可以加深人们对环境中重点景物的印象。
（8）简洁。
简洁或称简练，是指室内环境中没有华丽的修饰和多余的附加物，以少而精的原则把室内装饰减少到最小程度。
简洁是室内设计中特别值得提倡的手法之一，也是近年来十分流行的趋势。
（9）独特。
独特也称特异。
独特是指突破原有规律，标新立异、引人注目。
在大自然中，“万绿丛中一点红，荒漠中的绿地”都是独特的体现。
独特是在陪衬中产生出来的，是相互比较而存在的，在室内设计中特别推崇有突破的想象力，以体现个性和特色。
（10）色调。

第一图书网, tushu007.com

色调是构成造型艺术设计的重要因素之一。
不同颜色能引起人视觉上不同的色彩感觉，如红、橙、黄温暖感很热烈，被称作暖色系，青、蓝、绿具有寒冷、沉静的感觉，称作冷色系。
在室内设计中，可选用各类色调，色调有很多种，一般可归纳为同一色调、同类色调、邻近色调、对比色调等，在使用时可根据环境不同灵活运用。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

不管您所处哪个阶层、哪个年龄段，只要你还不会使用3ds max 9和V-Ray，而且希望学到的东西不仅是“皮毛”，那《3ds max9+Vray三维效果图制作与渲染从入门到精通(中文版)》一定可以帮您实现这个愿望。

《3ds max9+Vray三维效果图制作与渲染从入门到精通(中文版)》采用入门篇、提高篇、精通篇和实战篇的写法，将知识点根据读者学习的难易程度，以及在实际工作中应用的轻重顺序来安排，真正为读者的学习考虑，也让不同读者能在学习的过程中有针对性地选择学习内容。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 9+VRay三维效果图>>

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