

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max+VRay从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302287629

10位ISBN编号：7302287627

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

作者：亿瑞设计

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>

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 前言

3ds Max是由Autodesk公司制作开发的，集造型、渲染和制作动画于一身的三维制作软件。广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域，深受广大三维动画制作爱好者的喜爱。

VRay是由Chaosgroup和Asgvis公司出品的一款高质量渲染软件，能够为不同领域的优秀3D建模软件提供高质量的图片和动画渲染，是目前业界最受欢迎的渲染引擎。

VRay也可以提供单独的渲染程序，方便用户渲染各种图片。

本书内容编写特点

- 1.零起点、入门快本书以入门者为主要读者对象，通过对基础知识细致入微的介绍，辅以对比图示效果，结合中小实例，对常用工具、命令、参数等做了详细的介绍，同时给出了技巧提示，确保读者零起点、轻松快速入门。
- 2.内容细致、全面本书内容涵盖了VRay和3ds Max的几乎全部工具、命令的常用功能，是市场上内容最为全面的图书之一，可以说是入门者的百科全书、有基础者的参考手册。
- 3.实例精美、实用本书的实例均经过精心挑选，确保例子实用的基础上精美、漂亮，一方面熏陶读者朋友的美感，一方面让读者在学习中享受美的世界。
- 4.编写思路符合学习规律本书在讲解过程中采用了“知识点+理论实践+实例练习+综合实例+技术拓展+技巧提示”的模式，符合轻松易学的学习规律。

本书显著特色

- 1.同步视频讲解，让学习更轻松更高效86节大型高清同步自学视频，涵盖全书几乎所有实例，让学习更轻松、更高效！
- 2.资深讲师编著，让图书质量更有保障作者系经验丰富的专业设计师和资深讲师，确保图书“实用”和“好学”。
- 3.大量中小实例，通过多动手加深理解讲解极为详细，中小实例达到86个，为的是能让读者深入理解、灵活应用！
- 4.多种商业案例，让实战成为终极目的书后边给出不同类型的综合商业案例，以便积累实战经验，为工作就业搭桥。
- 5.超值学习套餐，让学习更方便更快捷11个大型场景的设计案例，7大类室内设计常用模型共计137个，7大类常用贴图共计270个，30款经典光域网素材，50款360度汽车背景极品素材，3ds Max常用快捷键索引、常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸，方便用户查询。

本书光盘

本书附带一张DVD教学光盘，内容包括：

- （1）本书中实例的视频教学录像、源文件、素材文件，读者可观看视频，调用光盘中的素材，完全按照书中操作步骤进行操作。
- （2）附赠11个大型场景的设计案例、7大类室内设计常用模型137个、7大类常用贴图270个、30款经典光域网素材、50款360度汽车背景极品素材。
- （3）附赠《色彩设计搭配手册》和常用颜色色谱表，色彩搭配不再烦恼。

本书服务

1.3ds Max 2012软件获取方式

本书提供的光盘文件包括教学视频和素材等，没有可以进行建模、制作动画的3ds Max软件，读者朋友需获取3ds Max软件并安装后，才可以使用，可通过如下方式获取3ds Max软件：

- （1）购买正版或下载试用版。
- （2）可到当地电脑城咨询，一般软件专卖店有售。
- （3）可到网上咨询、搜索购买方式。

2.交流答疑QQ群

为了方便解答读者提出的问题，我们特意建立了如下QQ群：3ds Max 技术交流QQ群。

（如果群满，我们将会建其他群，请留意加群时的提示）

3.YY语音频道教学

为了方便与读者进行语音交流，我们特意建立了亿瑞YY语音教学频道。

（YY语音是一款可以实现即时在线交流的聊天软件）

4.留言或关注最新动态

为了方便读者，我们会及时发布与本书有关的信息，包括读者答疑、勘误信息，读者朋友可登录亿瑞设计官方网站。

关于作者

本书由亿瑞设计工作室组织编写，曹茂鹏和瞿颖健参与了本书的主要编写工作。

在编写的过程中，得到了吉林艺术学院副院长郭春方教授的悉心指导，得到了吉林艺术学院设计学院院长宋飞教授的大力支持，在此向他们表示诚挚的感谢。

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

另外，由于本书工作量巨大，以下人员也参与了本书的编写及资料整理工作，他们是：杨建超、马啸、李路、孙芳、李化、葛妍、丁仁雯、高歌、韩雷、瞿吉业、杨力、张建霞、瞿学严、杨宗香、董辅川、杨春明、马扬、王萍、曹诗雅、朱于振、于燕香、曹子龙、孙雅娜、曹爱德、曹玮、张效晨、孙丹、李进、曹元钢、张玉华、鞠闯、艾飞、瞿学统、李芳、陶恒斌、曹明、张越、瞿云芳、解桐林、张琼丹、解文耀、孙晓军、瞿江业、王爱花、樊清英等，在此一并表示感谢。

由于时间仓促，加之水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评和指正。

编者

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 内容概要

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 作者简介

曹茂鹏，亿瑞设计文化传媒艺术总监（三维方向），亿瑞教育培训基地首席讲师（三维方向），畅销书作者，艺术设计硕士，美学学会会员，有著作十余部。

所著图书注重实用、好学，深受读者欢迎，多种著作长期居于“全国计算机零售图书排行榜”分类排行前列，部分被选为高等院校艺术类专业教材、社会培训示范教材等。

瞿颖健，亿瑞设计文化传媒艺术总监（平面设计方向），亿瑞教育培训基地首席讲师（平面设计方向），艺术设计类硕士、美学学会会员。

长期从事艺术设计、教育培训、图书出版、项目开发等行业，有著作多部；所著图书注重唯美、实用、好学，多个品种长期居于“全国计算机零售图书排行榜”分类排行前列，并被选为高等院校艺术类专业教材、社会培训示范教材等。

# <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

## 书籍目录

第1章 渲染原理基础知识大盘点 11.1 光与影 21.1.1 光 21.1.2 影 91.2 构图技巧 101.2.1 比例和尺度 101.2.2 主角与配角 111.2.3 均衡与稳定 111.2.4 韵律与节奏 111.3 色彩与风格 121.3.1 常用室内色彩搭配 121.3.2 色彩心理 131.3.3 风格 151.4 优秀作品赏析 171.4.1 优秀作品点评（一） 171.4.2 优秀作品点评（二） 18第2章 初识VRay渲染器 192.1 认识3ds Max 2012 202.2 与3ds Max 2012相关的软件和插件 202.2.1 二维软件 212.2.2 三维软件 212.2.3 后期软件 222.2.4 其他插件 222.3 了解VRay渲染器的基本知识 232.3.1 VRay渲染器的基本概念 232.3.2 VRay渲染器与3ds Max的关系 262.3.3 VRay渲染器作品赏析 26第3章 VRay渲染器设置 273.1 初识渲染 283.1.1 什么是渲染 283.1.2 为什么要渲染 283.1.3 渲染的常用思路 293.1.4 渲染器类型 293.1.5 渲染工具 293.2 VRay渲染器 293.2.1 公用 31小实例：渲染静帧与动画作品 32小实例：渲染不同尺寸的图像 353.2.2 VR\_基项 37小实例：使用内置帧缓存渲染作品 46小实例：不同颜色映射类型的变化 473.2.3 VR\_间接照明 49小实例：使用渲染小光子图渲染大图 563.2.4 VR\_设置 583.2.5 Render Elements（渲染元素） 61技术拓展：【VRayAlpha】和【VRay线框颜色】渲染元素的使用方法 61小实例：使用VR\_线框颜色合成背景 63小实例：使用VR\_Z深度制作景深效果 65技术拓展：分层渲染的高级技巧 68小实例：低质量渲染图像 69小实例：高质量渲染图像 70技术拓展：图像精细程度的控制 72第4章 VRay对象和修改器 744.1 VR\_代理 75小实例：利用VR\_代理制作会议室 764.2 VR\_毛发 794.2.1 参数 794.2.2 贴图 804.2.3 视口显示 81小实例：使用VR\_毛发制作草地 81小实例：使用VR\_毛发制作地毯 82小实例：使用VR\_毛发制作皮草 834.3 VR\_平面 84小实例：使用VR\_平面制作地面 854.4 VR\_球体 864.5 VR\_置换修改器 86小实例：使用VR\_置换修改制作室内框架 87小实例：使用VR\_置换修改制作毛巾 88第5章 VRay的材质 905.1 初识材质 915.1.1 什么是材质 915.1.2 为什么要设置材质 925.1.3 材质的设置思路 925.2 材质编辑器 925.2.1 精简材质编辑器 925.2.2 Slate材质编辑器 965.3 材质/贴图浏览器 975.4 材质管理器 975.4.1 【场景】（上部）面板 985.4.2 【场景】（下部）面板 995.5 材质类型 1005.5.1 VRayMtl 101小实例：使用VRayMtl材质制作放大镜材质 104技术拓展：如何保存材质和调用材质 105小实例：使用VRayMtl材质制作镜子材质 107小实例：利用VRayMtl制作木纹材质 109小实例：使用VRayMtl制作金属材质 112小实例：使用VRayMtl材质制作拉丝金属材质 115小实例：使用VRayMtl材质制作旧金属材质 117小实例：使用VRayMtl制作玻璃材质 1195.5.2 VR\_发光材质 123小实例：利用VR\_发光材质制作发光物体 1235.5.3 VR\_材质包裹器 124小实例：使用VR\_材质包裹器制作塑料材质 1245.5.4 VR\_混合材质 128小实例：使用VR\_混合材质制作铜锈材质 1285.5.5 VR\_快速SSS2 130小实例：使用VR\_快速SSS2材质制作玉石材质 1305.5.6 VR\_快速SSS 1335.5.7 VR\_双面材质 133小实例：使用VR\_双面材质制作窗纱材质 1335.5.8 VR\_覆盖材质 1365.5.9 VR\_鳞片材质 1365.5.10 VR\_矢量置换烘焙 1365.5.11 VR\_车漆材质 136小实例：使用VR\_车漆材质制作摩托车材质 1375.5.12 VR\_Simbiont材质 141综合实例：制作欧式浴室材质 142综合实例：使用多种材质制作餐桌上的材质 145技术拓展：材质深度解析 151第6章 VRay的贴图 1536.1 初识贴图 1546.2 VRay贴图类型 1566.2.1 VR\_颜色贴图 157小实例：使用VR\_颜色调节材质颜色 1576.2.2 VR\_HDRI贴图 1596.2.3 VR\_多子贴图 159小实例：使用VR\_多子贴图制作照片墙 1606.2.4 VR\_合成贴图 1616.2.5 VR\_线框贴图 162小实例：使用VR\_线框贴图制作线框效果 1626.2.6 VRayGLSL贴图 1636.2.7 VR\_采样信息贴图 1636.2.8 VR\_法线贴图 163小实例：使用VR\_法线贴图制作花瓶 1636.2.9 VR\_距离贴图 1646.2.10 VR\_天空贴图 165小实例：使用VR\_天空贴图制作背景天空 1656.2.11 VR\_贴图 1676.2.12 VR\_位图过滤贴图 167小实例：使用VR\_位图过滤制作书籍封面 167技术拓展：【UVW贴图】修改器 1706.2.13 VR\_污垢贴图 171第7章 VRay的灯光 1737.1 灯光常识 1747.1.1 什么是灯光 1747.1.2 为什么要使用灯光 1757.1.3 灯光的常用思路 1767.2 VRay灯光类型 1767.2.1 VR\_光源 177小实例：利用VR\_光源制作奇幻空间 179小实例：利用VR\_光源制作灯带 180小实例：使用VR\_光源制作灯带效果 184小实例：利用VR\_光源制作书房效果 186小实例：使用VR\_光源制作柔和日光 189小实例：使用VR\_光源制作灯罩灯光 191小实例：利用VR\_光源制作中式玄关 194小实例：利用VR\_光源制作休息室效果 197小实例：利用VR\_光源制作落地灯光 2017.2.2 VR\_IES 203小实例：利用VR\_IES灯光制作射灯 2047.2.3 VR\_环境光 2067.2.4 VR\_太阳 206小实例：使用VR\_太阳制作黄昏效果 208小实例：使用VR\_太阳制作阳光效果 210小实例：利用VR\_太阳制作日光 212综合实例：综合制作休闲室灯光 214小实例：利用VR\_太阳制作楼梯光照 218综合实例：制作书房空间夜晚效果 220综合实例：休闲室正午效果 223综合实例：休



# <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

闲室夜晚效果 225 技术拓展：灯光深度解析 228 第8章 V-Ray摄影机与环境 and 效果 231 8.1 初识摄影机 232 8.1.1 什么是相机 232 8.1.2 为什么需要使用摄影机 233 8.1.3 摄影机创建的思路 233 8.1.4 VR\_穹顶像机 234 小实例：为场景创建VR\_穹顶像机 235 8.1.5 VR\_物理像机 237 小实例：测试VR\_物理像机的剪切 240 小实例：测试VR\_物理像机的光圈系数 242 小实例：测试VR\_物理像机的渐晕 244 小实例：测试VR\_物理像机的快门速度 245 小实例：测试VR\_物理像机的缩放因数 247 8.2 环境和效果 248 8.2.1 什么是环境和效果 248 8.2.2 为什么需要使用环境和效果 249 8.2.3 使用环境和效果的思路 249 8.2.4 VR-环境雾 249 小实例：使用VR-环境雾制作雾效 250 8.2.5 VR-球形淡出 251 小实例：使用VR-球形淡出制作边缘淡出效果 251 8.2.6 VR-卡通 253 8.2.7 VR-镜头特效 254 小实例：使用VR-镜头特效制作镜头效果 254 第9章 V-Ray渲染特效 256 小实例：制作V-Ray焦散效果 257 小实例：利用V-Ray景深制作静物 260 小实例：利用V-Ray景深制作水果 262 小实例：利用V-Ray运动模糊制作飞机效果 263 小实例：利用VR\_HDRI贴图制作汽车场景 267 小实例：使用VR-卡通制作卡通效果 269 第10章 V-Ray渲染器综合——怀旧质感 271 综合实例 272 设置V-Ray渲染器 272 材质的制作 272 创建摄影机 278 设置灯光并进行草图渲染 279 设置成图渲染参数 280 后期处理 280 第11章 V-Ray渲染器综合——豪华午餐 283 综合实例 284 设置V-Ray渲染器 284 材质的制作 284 创建摄影机 291 设置灯光并进行草图渲染 291 设置成图渲染参数 292 后期处理 293 第12章 V-Ray渲染器综合——金属和玻璃器皿 295 综合实例 296 设置V-Ray渲染器 296 材质的制作 297 创建摄影机 302 设置灯光并进行草图渲染 303 设置成图渲染参数 306 后期处理 308 第13章 V-Ray渲染器综合——古典梳妆台 309 综合实例 310 设置V-Ray渲染器 310 材质的制作 310 创建摄影机 317 设置灯光并进行草图渲染 317 设置成图渲染参数 319 后期处理 320 第14章 V-Ray渲染器综合——西餐厅局部 322 综合实例 323 设置V-Ray渲染器 323 材质的制作 323 创建摄影机和环境 328 设置灯光并进行草图渲染 329 设置成图渲染参数 331 后期处理 332 第15章 V-Ray渲染器综合——汽车场景（HDRI） 334 综合实例 335 设置V-Ray渲染器 335 材质的制作 335 创建摄影机和环境 342 设置灯光并进行草图渲染 344 设置成图渲染参数 345 后期处理 346 第16章 V-Ray渲染器综合——休息室夜景 348 综合实例 349 设置V-Ray渲染器 349 材质的制作 349 创建摄影机 353 设置灯光并进行草图渲染 353 设置成图渲染参数 355 后期处理 356 第17章 V-Ray渲染器综合——客厅场景 359 综合实例 360 设置V-Ray渲染器 360 材质的制作 360 创建摄影机 366 设置灯光并进行草图渲染 366 设置成图渲染参数 369 后期处理 370 第18章 V-Ray渲染器综合——卧室场景 373 综合实例 374 设置V-Ray渲染器 374 材质的制作 374 创建摄影机和环境 378 设置灯光并进行草图渲染 379 设置成图渲染参数 382 后期处理 383 第19章 V-Ray渲染器综合——奢华欧式浴室 385 综合实例 386 设置V-Ray渲染器 386 材质的制作 386 创建摄影机 391 设置灯光并进行草图渲染 392 设置成图渲染参数 397 后期处理 397 第20章 V-Ray渲染器综合——现代风格客厅 399 综合实例 400 设置V-Ray渲染器 400 材质的制作 400 创建摄影机 407 设置灯光并进行草图渲染 408 设置成图渲染参数 413 后期处理 414 第21章 V-Ray渲染器综合——阅览室 415 综合实例 416 设置V-Ray渲染器 416 材质的制作 416 创建摄影机 422 设置灯光并进行草图渲染 422 设置成图渲染参数 425 后期处理 426 第22章 V-Ray渲染器综合——会议室场景 428 综合实例 429 设置V-Ray渲染器 429 材质的制作 429 创建摄影机 434 设置灯光并进行草图渲染 435 设置成图渲染参数 438 后期处理 439 第23章 V-Ray渲染器综合——室外别墅日景表现 441 综合实例 442 设置V-Ray渲染器 442 材质的制作 443 创建摄影机和环境 448 设置灯光并进行草图渲染 449 设置成图渲染参数 451 后期处理 451 第24章 V-Ray渲染器综合——浪漫圣诞夜 454 综合实例 455 设置V-Ray渲染器 455 材质的制作 455 创建摄影机和环境 461 设置灯光并进行草图渲染 462 设置成图渲染参数 464 后期处理 465 第25章 V-Ray渲染器综合——楼盘鸟瞰动画 466 综合实例 467 设置V-Ray渲染器 467 材质的制作 468 创建摄影机动画 472 设置灯光并进行草图渲染 475 设置成图渲染参数 478 附录 480

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

编辑推荐



## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 名人推荐

“画卷”系列有别于传统的教材，完全以市场上主流应用技术为依托，实用、好学、全面，便于激发学生学习兴趣，可作为CG相关专业的较好自学参考书。

——吉林艺术学院副院长 郭春方教授这套书通俗易懂、内容翔实、可操作性强，配了学习视频、实例素材等，弥补了传统教材的不足，对于学生以后参加工作很有帮助。

——吉林艺术学院设计学院院长 宋飞教授这套书制作精美，内容详尽，很实用，适合作为学生的课外用书。

——清华大学美术学院 张鉴这套书配备了教学视频，极大地提高了学习效率，另外，该书配套资源方便学生按照书中实例操作，一些实用的快捷键类的附赠品，适合学生自学。

——清华大学汽车系 徐建宁这套书对新手来讲，非常合适，简单、实用、全面，例子很多，有视频，不错的入门大全类图书。

——北京太阳鸟动漫艺术中心首席讲师 王振杰这套书配了大量视频，相当于把老师请回家，目录实例非常多，光盘中实例、素材配套很完善，非常好的一套书。

——杭州环宇动漫培训中心主任 王思敏

## <<3ds Max+VRay从入门到精通>>

### 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>