

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max+VRay效果图制作从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302288084

10位ISBN编号：7302288089

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>

## 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、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3ds Max和VRay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134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130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，瞿颖健和曹茂鹏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。

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



## 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。

## 书籍目录

第1章 效果图知识大盘点 11.1 光与影 21.1.1 光 21.1.2 影 61.2 构图技巧 61.2.1 比例和尺度 71.2.2 主角与配角 71.2.3 均衡与稳定 71.2.4 韵律与节奏 71.3 色彩与风格 81.3.1 常用室内色彩搭配 81.3.2 色彩心理 91.3.3 风格 101.4 室内人体工程学 121.4.1 概论 121.4.2 作用 121.5 室内风水学 121.5.1 客厅风水 121.5.2 餐厅风水 131.5.3 厨房风水 131.5.4 卧室风水 141.6 优秀作品赏析 141.6.1 室内空间作品点评 141.6.2 室外空间作品点评 15

第2章 3ds Max基本操作 162.1 3ds Max 2011 工作界面 17技术专题——如何使用教学影片 172.1.1 标题栏 182.1.2 菜单栏 182.1.3 主工具栏 20技术专题——如何精确移动对象 222.1.4 视口区域 262.1.5 命令面板 262.1.6 时间尺 272.1.7 状态栏 282.1.8 时间控制按钮 282.1.9 视图导航控制按钮 282.2 3ds Max文件基本操作 29小实例：打开场景文件 29小实例：保存场景文件 30小实例：保存渲染图像 31小实例：在渲染前保存要渲染的图像 32小实例：归档场景 332.3 3ds Max对象基本操作 33小实例：导入外部文件 33小实例：导出场景对象 34小实例：合并场景文件 34小实例：加载背景图像 35小实例：设置文件自动备份 37小实例：调出隐藏的工具栏 37小实例：使用过滤器选择场景中的灯光 38小实例：使用【按名称选择】工具选择对象 38小实例：使用【套索选择区域】工具选择对象 39小实例：使用【选择并移动】工具制作彩色铅笔 39小实例：使用选择并缩放工具调整花瓶的形状 40小实例：使用【角度捕捉切换】工具制作创意时钟 41小实例：使用【镜像】工具镜像相框 42小实例：使用【对齐】工具使花盆对齐到地面 43技术专题——对齐参数详解 43小实例：视口布局设置 43小实例：自定义界面颜色 45小实例：使用所有视图中可用的控件 46小实例：使用透视图和正交视图控件 47小实例：使用摄影机视图控件 47

第3章 几何体建模 493.1 初识建模 503.1.1 什么是建模 503.1.2 为什么要建模 503.1.3 建模方式主要有哪些 503.1.4 建模的基本步骤 513.1.5 认识创建面板 513.2 创建几何基本体 523.2.1 标准基本体 52小实例：利用长方体制作桌子 53使用长方体创建桌面模型 53使用长方体创建桌子腿模型 53小实例：利用球体制作创意钟表 54使用球体和切角圆柱体制作表盘 55使用样条线制作指针 55小实例：利用圆柱体制作茶几 56使用圆柱体制作茶几桌面模型 57使用线制作茶几腿模型 57综合实例：利用标准基本体制作台灯 59使用长方体制作灯座模型 59使用管状体、圆环制作灯罩模型 603.2.2 扩展基本体 61小实例：利用异面体制作珠帘 62使用异面体制作一串珠帘 62使用异面体制作剩余珠帘 63小实例：利用切角长方体制作简约餐桌 63使用切角长方体制作简约餐桌桌面 64使用切角长方体制作简约餐桌剩余部分 643.3 创建复合对象 673.3.1 图形合并 673.3.2 布尔 68小实例：利用布尔运算制作创意书桌 69使用布尔运算制作桌面 69使用圆柱体制作桌子腿 703.3.3 ProBoolean 71小实例：利用ProBoolean制作电脑桌 71使用【线】工具、【挤出】修改器和【圆柱体】工具制作电脑桌的支架部分 72使用【弧】工具、【挤出】修改器和ProBoolean工具制作电脑桌模型 723.3.4 放样 74小实例：利用放样制作花瓶模型 743.4 创建建筑对象 763.4.1 AEC扩展 76小实例：创建多种室外植物 773.4.2 楼梯 80小实例：创建多种楼梯模型 81使用【直线楼梯】工具制作楼梯模型 81使用【螺旋楼梯】工具和【L型楼梯】工具制作楼梯模型 823.4.3 门 823.4.4 窗 833.5 创建VRay对象 84技术专题——加载VRay渲染器 843.5.1 VR代理 84小实例：利用VR代理制作会议室 85将桌椅组合执行【V-Ray网格体导出】 85使用【VRay代理】制作桌椅组合 853.5.2 VR毛发 86小实例：利用VR毛发制作地毯效果 863.5.3 VR平面 873.5.4 VRayScatter 883.5.5 VRSCollision 883.5.6 VR球体 88

第4章 样条线建模 894.1 创建样条线 904.1.1 样条线 90小实例：利用样条线制作创意茶几 93创建桌面模型 93创建茶几腿模型 93小实例：利用样条线制作创意书架 94使用【线】绘制书架的线 94使用样条线的可渲染功能将线变为三维模型 95小实例：利用样条线制作椅子 95创建椅子框架模型 96创建椅子其他模型 964.1.2 扩展样条线 974.2 编辑样条线 974.2.1 将样条线转换为可编辑样条线 974.2.2 调节可编辑样条线 984.2.3 将二维图形转换为三维模型 98小实例：利用样条线制作屏风 98使用样条线制作屏风主体部分 99使用多边形建模制作屏风剩余部分 99小实例：利用样条线制作室内框架 100使用样条线绘制室内框架结构 100使用【挤出】修改器将二维结构转化为三维模型 101小实例：利用样条线制作吊灯 102小实例：利用样条线制作创意酒架 103使用样条线和【挤出】修改器制作酒架台面部分 103使用样条线和【挤出】修改器制作酒架剩余部分 104

第5章 修改器建模 1055.1 修改器 1065.1.1 修改器堆栈 1065.1.2 为对象加载修改器 1065.1.3 修改器次序变化产生的效果 1075.1.4 编辑修改器 1085.1.5 塌陷修改器堆栈 1085.1.6 修改器的种类 1095.2 常用修改器 110小实例：利用【车削】修改器制作台灯 111使用样条线和【车削】修改器制作灯座模型 111使用样条线和【车削】修改器制作灯罩模型 112小实例：利用【挤出】修改器制作躺椅

113使用【线】工具和【挤出】修改器制作躺椅主体模型 114使用【线】工具、选中【在渲染中启用】和【在视口中启用】复选框制作躺椅椅子腿模型 114小实例：利用【倒角剖面】修改器制作公共椅子 116使用【线】工具、【弧】工具和【倒角剖面】修改器制作椅子主体部分 116使用【线】工具和【挤出】修改器制作椅子剩余部分 116小实例：利用【Bend（弯曲）】修改器制作水龙头 117使用【切角圆柱体】工具制作水龙头底座部分 117使用【管状体】工具和Bend修改器制作水龙头弯曲部分 118小实例：利用Twist（扭曲）修改器制作书架 119使用基本体制作直立的书架模型 119使用Twist（扭曲）修改器制作书架弯曲效果 120小实例：利用【晶格】修改器制作水晶吊灯 121小实例：利用FFD修改器制作窗帘 123使用样条线和【挤出】修改器、FFD修改器制作窗帘和窗幔模型 124使用样条线和【倒角剖面】修改器制作窗帘盒模型 125综合实例：利用多种修改器综合制作水晶灯 126使用样条线和【车削】修改器制作其中一条完整的水晶灯结构 126使用旋转复制制作模型剩余部分 128小实例：利用【网格平滑】修改器制作椅子 130使用多边形建模、【壳】修改器和【网格平滑】修改器制作椅子主体部分 130使用样条线制作椅子腿部分 131第6章 多边形建模 1346.1 多边形建模 1356.1.1 多边形建模的常用思路 1356.1.2 将模型转换为多边形对象 1356.1.3 编辑多边形对象 135小实例：多边形建模制作餐桌 137使用样条线加载【挤出】修改器和多边形调节节点制作餐桌主体部分 137使用多边形下的【切角】和加载【涡轮平滑】命令制作餐桌布 139小实例：多边形建模制作中式茶几 140小实例：多边形建模制作沙发 142制作沙发坐垫及靠垫模型 143创建沙发扶手模型 143小实例：多边形建模制作床头柜 144使用多边形建模下的【连接】、【插入】、【挤出】和【切角】等工具制作柜体模型 144使用【长方体】和【球体】工具制作床头柜把手和支架 145小实例：多边形建模制作橱柜 146制作橱柜矮柜的模型 146制作高柜部分的模型 147制作吊柜和把手部分的模型 149小实例：多边形建模制作浴缸 149使用【插入】工具、【挤出】工具、【切角】工具和【网格平滑】修改器制作缸体 150使用【切角】工具和【网格平滑】修改器制作底座 151综合实例：多边形建模制作书桌 151使用样条线和【倒角剖面】修改器以及使用多边形建模下的【挤出】、【倒角】工具制作书桌主体模型 152使用【车削】修改器和多边形建模制作书桌桌腿、把手和装饰部分的模型 153项目实例：多边形建模制作床模型 153使用编辑多边形下的【切角】、【倒角】工具及FFD修改器、【涡轮平滑】修改器创建床头软包 153使用编辑多边形以及使用动力学下的【布料集合】、【刚体集合】创建床单模型 155使用编辑多边形创建剩余部分的模型 157项目实例：多边形建模制作简约别墅 157使用【长方体】工具、【编辑多边形】修改器以及【线】工具制作别墅的框架 158使用【平面】工具和【编辑多边形】修改器命令制作别墅窗户 1596.2 石墨建模工具的应用 159小实例：利用石墨建模工具制作欧式床头柜 165使用石墨建模工具中的【挤出】、【倒角】、【插入】和【切角】工具创建床头柜主体模型 166使用复合对象中的【放样】命令、【车削】修改器、【镜像】命令和FFD修改器制作柜腿模型 168第7章 灯光技术 1707.1 灯光常识 1717.1.1 什么是灯光 1717.1.2 为什么要使用灯光 1717.1.3 灯光的常用思路 1727.1.4 效果图常用灯光类型 1727.2 光度学灯光 1737.2.1 目标灯光 173技术专题——光域网（射灯或筒灯）的高级设置方法 175综合实例：利用目标灯光综合制作休闲室灯光 175创建休闲室射灯的光源 175创建休闲室窗外的光源 176创建落地灯的光源 177小实例：利用目标灯光制作射灯 177使用目标灯光模拟射灯的光源 177使用VR灯光（球体）制作灯罩灯光 1787.2.2 自由灯光 1797.3 标准灯光 1797.3.1 目标聚光灯 179小实例：测试目标聚光灯的阴影 181小实例：利用目标聚光灯制作落地灯 182创建落地灯的光源 183创建辅助光源 1837.3.2 自由聚光灯 1847.3.3 目标平行光 184小实例：利用目标平行光制作阴影场景 185小实例：利用目标平行光制作日光 186创建VR太阳光 186创建辅助光源 187创建落地灯的光源 187小实例：利用目标平行光制作日光 188使用目标平行光和VR灯光模拟日光和窗口处光源 188使用VR灯光制作室内辅助光源 189使用VR灯光制作灯罩灯光和书架处灯光 1897.3.4 自由平行光 1907.3.5 泛光灯 190小实例：利用泛光灯制作吊灯 190使用目标灯光模拟射灯的光源 190使用泛光灯创建吊灯的光源 191使用VR灯光制作辅助的光源 1917.3.6 天光 1927.4 VRay灯光 1927.4.1 VR灯光 193小实例：测试VR灯光排除 194小实例：利用VR灯光制作灯带 196使用VR灯光制作外侧灯带效果 196使用VR灯光制作内侧灯带效果 198使用VR灯光（球体）制作灯泡灯光，使用目标平行光制作吊灯向下照射的光源 198综合实例：利用目标灯光综合制作休闲室灯光 199使用VR灯光（球体）模拟灯罩内的光照 199使用目标灯光模拟台灯向外照射的灯光 1997.4.2 VRayIES 2007.4.3 VR环境灯光 2007.4.4 VR太阳 200小实例：利用VR太阳制作黄昏光照 202使用VR太阳灯光模拟阳光效果 202使用VR灯光模拟辅助光源 202继续创建辅助光源 203小实例：利用VR太阳制作日光 203创

建VR太阳灯光 203创建辅助光源 204综合实例：利用VR灯光综合制作客厅灯光 205创建客厅整体的光照 205创建落地灯的光源 205创建柜子上的台灯光照 206综合实例：利用VR太阳综合制作客厅一角灯光 206创建VR太阳灯光 206创建辅助光源 207综合实例：利用VR灯光综合制作书房夜景效果 207创建夜景灯光 207创建室内灯光 209创建书架光源 209第8章 摄影机技术 2118.1 初识摄影机 2128.1.1 什么是相机 2128.1.2 为什么需要使用摄影机 2138.1.3 摄影机创建的思路 2138.2 3ds Max中的摄影机 2148.2.1 目标摄影机 2148.2.2 自由摄影机 2168.2.3 VR穹顶摄影机 2168.2.4 VR物理摄影机 216小实例：利用目标摄影机制作景深效果 218小实例：修改场景透视角度 219小实例：使用剪切设置渲染特殊视角 220小实例：测试VR物理摄影机的光圈数 221小实例：测试VR物理摄影机的光晕 222第9章 材质技术 2239.1 初识材质 2249.1.1 什么是材质 2249.1.2 为什么要设置材质 2249.1.3 材质的设置思路 2259.1.4 效果图常用材质类型 2259.2 材质编辑器 2259.2.1 精简材质编辑器 2259.2.2 平板材质编辑器 2299.3 材质/贴图浏览器 2309.4 材质管理器 2309.4.1 【场景】面板 2309.4.2 【材质】面板 2329.5 材质类型 2329.5.1 【标准】材质 233小实例：利用标准材质制作墙面材质 233【乳胶漆】材质的制作 233技术专题——如何保存材质和调用材质 2349.5.2 VR材质 235小实例：利用VR材质制作大理石材质 238【理石地面】材质的制作 238【大理石拼花】材质的制作 239小实例：利用VR材质制作地板材质 240小实例：利用VR材质制作皮革 241【皮革】材质的制作 241木纹材质的制作 242小实例：利用VR材质制作食物 243【猕猴桃】材质的制作 243【樱桃】材质的制作 244【糕点】材质的制作 245【番茄酱】材质的制作 246小实例：利用VR材质制作水材质 246小实例：利用VR材质制作陶瓷材质 247【陶瓷1】材质的制作 248【陶瓷2】材质的制作 248【陶瓷3】材质的制作 249【花纹陶瓷】材质的制作 249小实例：利用VR材质制作金属材质 250【金属】材质的制作 250【金属2】材质的制作 251【磨砂金属】材质的制作 251【水池金属】材质的制作 252小实例：利用VR材质制作玻璃材质 252【玻璃1】材质的制作 252【玻璃2】材质的制作 253【玻璃3】材质的制作 254【玻璃4】材质的制作 2549.5.3 VR灯光材质 255小实例：利用【VR灯光材质】制作灯带材质 255蓝色灯光的制作 255紫色灯光的制作 2569.5.4 VR代理材质 2569.5.5 VR混合材质 2569.5.6 顶/底材质 2579.5.7 混合材质 257小实例：利用混合材质制作窗帘材质 257【花纹窗帘】材质的制作 258【窗纱】材质的制作 2599.5.8 双面材质 2599.5.9 VR材质包裹器 259小实例：利用VR材质包裹器制作耳机材质 260【耳机】材质的制作 260【耳机软包】材质的制作 2619.5.10 多维/子对象材质 261综合实例：利用多种材质制作餐桌上的材质 262【布纹】材质的制作 262【玻璃杯】材质的制作 262【窗纱】材质的制作 263【墙面】材质的制作 264【椅子】材质的制作 264【面包】材质的制作 264【环境】材质的制作 2659.5.11 VR快速SSS2 265小实例：利用VR快速SSS2材质制作玉石材质 266第10章 贴图技术 26810.1 初识贴图 26910.1.1 什么是贴图 26910.1.2 贴图与材质的区别 26910.1.3 为什么要设置贴图 26910.1.4 贴图的设置思路 27010.2 贴图面板 27010.3 常用贴图类型 27010.3.1 【位图】贴图 271小实例：利用位图贴图制作布效果 272【布纹1】材质的制作 272【布纹2】材质的制作 273【布纹3】材质的制作 273技术专题——【UVW贴图】修改器 27410.3.2 【不透明度】贴图 275技术专题——不透明度贴图的原理 275小实例：利用不透明度贴图制作火焰 276【火01】材质 276【火02】材质 276【火03】材质 27710.3.3 VRayHDRI贴图 27710.3.4 【VR边纹理】贴图 277小实例：利用VR边纹理贴图制作线框效果 27810.3.5 【VRay天空】贴图 27910.3.6 【衰减】贴图 279小实例：利用衰减贴图制作沙发 279【沙发】材质 279【金属】材质 28010.3.7 【混合】贴图 28110.3.8 【渐变】贴图 28110.3.9 【渐变坡度】贴图 28110.3.10 【平铺】贴图 282小实例：利用平铺贴图制作地砖效果 28210.3.11 【棋盘格】贴图 28310.3.12 【噪波】贴图 284小实例：利用噪波贴图制作拉丝金属 28410.3.13 【细胞】贴图 28510.3.14 【凹痕】贴图 286第11章 效果图渲染利器完全解析——VRay渲染器设置 28711.1 初识渲染器 28811.1.1 渲染器是什么 28811.1.2 扫描线渲染器和VRay渲染器的区别 28811.1.3 常用渲染器对比 28911.2 VRay渲染器 29011.2.1 公用 29011.2.2 V-Ray 29211.2.3 VRay间接照明 29811.2.4 设置 30211.2.5 Render Elements（渲染元素）304技术专题——VRayAlpha和VRay线框颜色渲染元素的使用方法 305综合实例：使用VRay渲染器制作厨房效果 305设置VRay渲染器 306材质的制作 306设置灯光并进行草图渲染 309设置成图渲染参数 311综合实例：使用VRay渲染器制作休息室 312设置VRay渲染器 313材质的制作 313设置灯光并进行草图渲染 316设置成图渲染参数 317综合实例：使用VRay渲染器制作休息室夜晚 318设置VRay渲染器 319材质的制作 319设置灯光并进行草图渲染 322设置成图渲染参数 324第12章 效果图的魔术师——Photoshop后期处理 325小实例：使用照片滤镜调整颜色 326小实例：为图像添加光斑和射灯效果 328小实例：利用外挂滤镜调节

图像颜色 328小实例：利用亮度/对比度调节夜晚效果 331小实例：利用亮度/对比度调节白天效果 332  
小实例：在窗户处增加光 333小实例：锐化图像和增加光斑 335小实例：合成电视屏幕 336小实例：校正偏灰效果图 337小实例：利用阴影/高光还原效果图暗部细节 338小实例：增加图像饱和度 340小实例：合成窗外背景 341小实例：利用曲线调节图像亮度 342小实例：校正偏色图像 343第13章 精致玲珑——时尚日景书房 344设置VRay渲染器 345材质的制作 345设置灯光并进行草图渲染 350设置成图渲染参数 351技术专题——渲染速度的控制 352第14章 富丽堂皇——豪华欧式浴室 353设置VRay渲染器 354材质的制作 354设置摄影机 358设置灯光并进行草图渲染 359设置成图渲染参数 362技术专题——使用光子图快速渲染大尺寸图像 363第15章 现代风格——卫生间夜景 365设置VRay渲染器 366技术专题——检查模型是否有漏光、黑斑等问题 367材质的制作 367设置摄影机 373设置灯光并进行草图渲染 373设置成图渲染参数 375第16章 简约复式——现代别墅日景和夜景 377设置VRay渲染器 378材质的制作 378设置摄影机 383设置灯光并进行草图渲染 383设置成图渲染参数 385技术专题——灯光深度解析 386第17章 室内综合——现代家居空间日景 389设置VRay渲染器 390材质的制作 390设置摄影机 395技术专题——摄影机高级应用 395设置灯光并进行草图渲染 396设置成图渲染参数 398第18章 欧陆风情——欧式客厅日景 399设置VRay渲染器 400材质的制作 400技术专题——材质深度解析 405设置摄影机 406设置灯光并进行草图渲染 407设置成图渲染参数 409第19章 美式田园——欧式卧室日景 411设置VRay渲染器 412材质的制作 412技术专题——凹凸纹理类、毛发类物体效果表现的方法 418设置摄影机 419设置灯光并进行草图渲染 419设置成图渲染参数 421第20章 现代主义——简约风格厨房夜景 423设置VRay渲染器 424材质的制作 424设置摄影机 429设置灯光并进行草图渲染 431设置成图渲染参数 434技术专题——多角度连续渲染的高级技巧 435第21章 东方情怀——新中式卧室夜景 438设置VRay渲染器 439材质的制作 439设置摄影机 444设置灯光并进行草图渲染 445设置成图渲染参数 447技术专题——图像精细程度的控制 448第22章 简约雅居——简约欧式客厅 450设置VRay渲染器 451材质的制作 451设置摄影机 457设置灯光并进行草图渲染 457设置成图渲染参数 463技术专题——联机渲染技术的使用 464第23章 宽敞明亮——会议室日景表现 466设置VRay渲染器 467材质的制作 467设置摄影机 472设置灯光并进行草图渲染 473设置成图渲染参数 476技术专题——VR代理的使用 477第24章 商业空间——中式古朴博物馆 479设置VRay渲染器 480材质的制作 480设置摄影机 485设置灯光并进行草图渲染 485设置成图渲染参数 489技术专题——AO贴图 490第25章 水岸豪庭——简约别墅夜景表现 491设置VRay渲染器 492材质的制作 492设置摄影机 498设置灯光并进行草图渲染 498设置成图渲染参数 501技术专题——分层渲染的高级技巧 502附录 505

编辑推荐

## 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

#### 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>