

<<中文版3ds max 9/vray 1.5>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 9/vray 1.5效果图制作完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787802482494

10位ISBN编号：7802482496

出版时间：2009-1

出版时间：孙启善、胡爱玉、王玉梅 兵器工业出版社，北京希望电子出版社（2009-01出版）

作者：孙启善，胡爱玉，王玉梅 著

页数：538

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

3dsMax、VRay、Photoshop等设计软件的出现与使用，以其制作速度快、功能强大的优势大大提高了工作效率，从而动摇了手工绘制效果图在室内设计领域所占据的地位。

虽然手工绘图仍然活跃在艺术领域内，但图形图像艺术的发展是无法阻挡的历史趋势，谁能驾驭这些设计软件，谁就可以站在这个发展大潮的最前端。

随着科技的不断发展，互联网的迅速普及，使得新事物从出现到被接受的时间越来越短，客户对室内设计的效果也因此变得挑剔。

那么，如何运用自己手中的软件将设计的效果完美地表现出来呢？

怎样让这些设计软件更好地为我们服务呢？

本着这样的一个写作的思路，我们起点工作室编写了这本3dsMax和VRay完美结合使用的图书。

本书在编写的过程中，力求以精简的语言讲解充实、丰富的软件知识。

为了满足业界各层人士对这些设计软件不同程度的认识与需求，并且针对想急切成为专业制作高水准效果图高手的朋友，我们从基础的设计理论知识开始学习，再配合详尽的软件知识讲解与操作技巧点拨，并通过室内设计中常见的家装、工装场景案例进行实战操作，尽可能多的让书中的内容更丰满，涉及面更广阔，满足广大读者在学习道路上的不同需求，并能在学习完本书后，有一种收获颇丰并能够珍惜此书的感觉。

我们的写作宗旨是帮助热衷于室内设计及创作电脑效果图的朋友，全面掌握如何使用3dsMax建立模型并使用VRay渲染器进行渲染，再结合Photoshop进行后期美化处理的应用方法；使读者朋友可以轻松、专业、快速地表现出接近真实的设计作品。

本书由孙启善、胡爱玉、王玉梅编写，在写作的过程中得到了于冬波、宿晓辉、徐丽、宋海生、孙焱、孙平、张双志、张德胜、陈云龙、孙启彦、孙玉雪、况军业、李艳艳、姜杰、魏国华、马培乔、王梅君、王梅强、李杰、刘钊、王光燕、杨丙政、孙贤君等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。

在本书的编写过程中，李磊老师审阅了本书的初稿，并提出了许多宝贵的意见，在此表示真诚地感谢。

内容概要

《3ds Max 9/VRay1.5效果图制作完全自学手册(中文版)》是作者根据多年的室内设计和课堂教学所积累的经验,精心策划并编写了这本专门讲述3ds Max、VRay的手册。书中讲解了各个软件在绘制效果图过程中的作用,最为重要的是以实际经验为准绳以具体实例为参考,强调了各软件相互应用中的技巧,介绍了如何更方便、更快捷、更灵活地绘制出超现实的效果图。

全书共分20章,第1章为初步了解室内设计的相关知识;第2章为3ds Max 9的基本知识;第3章为3ds Max 9的基本操作;第4章为利用基础物体建模的方法;第5章为二维图形的绘制与编辑;第6章为二维图形生成三维模型的常用命令;第7章为三维模型的常用修改命令;第8章为复合对象建模;第9章为编辑多边形及优化模型技巧;第10章为VRay渲染器的基本知识;第11章为VRay的物体与置换;第12章为VRay的渲染参数面板;第13章为VRay的基本操作;第14章为材质的基本知识及各种材质的调制;第15章为灯光的基本知识及各种灯光效果的表现;第16章为摄像机的相关知识;第17章至第20章为案例教学,主要讲述客厅及餐厅、卧室、办公楼大堂、宴会厅的方案介绍及具体操作。

《3ds Max 9/VRay1.5效果图制作完全自学手册(中文版)》结构清晰、语言简洁、实例精彩,既可作为室内设计人员的参考手册,也可以供各类电脑设计培训班作为学习教材。

书籍目录

第1章 走进室内设计的大门1.1 室内设计概述1.2 室内设计师的简介1.1.3 设计师应掌握的知识1.3.1 光在室内设计中的作用1.3.2 色彩在室内设计中的作用1.3.3 工程图纸在设计中的作用1.4 室内装饰设计的基本原则1.4.1 室内装饰设计要满足使用功能要求1.4.2 室内装饰设计要满足精神功能要求1.4.3 室内装饰设计要满足现代技术要求1.4.4 室内装饰设计要符合地区特点与民族风格要求1.5 室内设计的风格1.5.1 现代风格1.5.2 园林风格1.5.3 中式风格1.5.4 欧式风格1.6 室内设计的几大要素1.7 小结第2章 3dsMax9基本知识2.1 3dsMax概述2.2 3dsMax9中文版的安装、启动与退出2.2.1 3dsMax9的安装2.2.2 3dsMax9的启动2.2.3 3dsMax9的退出2.3 3dsMax9中文版界面详解2.3.1 标题栏2.3.2 菜单栏2.3.3 工具栏2.3.4 视图区2.3.5 命令面板2.3.6 视图控制区2.3.7 状态栏及提示栏2.3.8 动画控制区2.4 运用3dsMax制作效果图的工作流程2.4.1 建立模型阶段2.4.2 设置相机阶段2.4.3 调制材质阶段2.4.4 设置灯光阶段2.4.5 渲染输出阶段2.4.6 后期处理阶段2.5 素材库的文件管理2.5.1 模型库的建立2.5.2 贴图的搜集2.5.3 灯光文件2.5.4 积累设计方案2.6 如何学好3dsMax2.6.1 从了解3dsMax开始2.6.2 学习的途径2.6.3 学习3dsMax必须掌握的内容2.7 小结第3章 3dsMax9的基本操作3.1 个性化界面的设置3.2 界面颜色的设置3.3 常用建模辅助命令的应用3.3.1 单位设置3.3.2 捕捉3.3.3 对齐3.3.4 隐藏和冻结3.3.5 调整轴点3.4 复制的方法3.4.1 运用【克隆】命令原位复制3.4.2 Shift键组合复制法3.4.3 用阵列工具复制3.4.4 镜像复制3.4.5 用间隔工具复制3.4.6 用快照工具复制3.5 快捷键的设置3.6 自动备份功能的优化3.7 上机实战——对物体进行阵列、镜像复制3.8 课后作业——使用间隔工具进行复制3.9 小结第4章 基础物体建模4.1 标准基本体4.1.1 长方体4.1.2 球体4.1.3 圆柱体4.1.4 圆环4.1.5 茶壶4.1.6 圆锥体4.1.7 几何球体4.1.8 管状体4.1.9 四棱锥4.1.10 平面4.2 上机实战——制作茶几4.3 课后作业——制作电脑桌4.4 扩展基本体4.4.1 切角长方体4.4.2 切角圆柱体4.5 上机实战——制作单人沙发4.6 课后作业——制作组合沙发4.7 建筑构件建模4.7.1 楼梯4.7.2 门4.7.3 窗4.7.4 墙4.7.5 栏杆4.7.6 植物4.7.7 AEc物体综合运用4.8 上机实战——制作楼梯4.课后作业——制作窗4.10 小结第5章 二维图形的绘制与编辑5.1 二维图形的绘制5.1.1 线5.1.2 圆形5.1.3 弧5.1.4 多边形5.1.5 文本5.1.6 矩形5.1.7 星形5.1.8 螺旋线5.2 二维图形的编辑与修改5.3 上机实战——制作楼梯模型5.4 课后作业——制作装饰门模型5.5 小结第6章 二维图形生成三维模型6.1 修改面板的结构6.1.1 名称和颜色6.1.2 修改器堆栈6.1.3 修改器列表6.1.4 修改命令面板的建立6.2 常用修改器6.2.1 挤出6.2.2 车削6.2.3 倒角6.2.4 倒角剖面6.3 上机实战——制作楼房墙体6.4 课后作业——制作花瓶6.5 小结第7章 三维模型的常用修改器7.1 弯曲7.2 锥化7.3 噪波7.4 晶格7.5 FFD7.6 编辑网格7.7 网格平滑7.8 涡轮光滑7.9 L机实战——制作餐桌模型7.10 课后作业——制作双人床模型7.11 小结第8章 复合对象建模8.1 放样8.1.1 放样的变形修改命令8.1.2 使用放样制作窗帘8.1.3 用多截面放样制作圆桌布8.2 布尔运算8.2.1 操作过程8.2.2 布尔操作的注意事项8.2.3 布尔操作的材质选项8.2.4 塌陷法完成布尔操作8.3 超级布尔8.3.1 超级布尔的运算操作8.3.2 超级布尔的材质选项8.3.3 超级布尔的子对象编辑8.4 水滴网格8.5 图形合并8.6 上机实战——制作餐椅8.7 课后作业——制作艺术模型墙8.8 小结第9章 编辑多边形及优化模型技巧9.1 编辑多边形9.1.1 【选择】卷展栏9.1.2 【顶点】子物体层级9.1.3 【边】子物体层级9.1.4 【边界】子物体层级9.1.5 【多边形】、【元素】子物体层级9.1.6 【编辑几何体】卷展栏9.1.7 【细分曲面】卷展栏9.1.8 制作餐桌餐椅9.1.9 制作方形桌布9.2 NuRBS高级建模9.3 优化物体面数9.3.1 三维物体的优化9.3.2 二维图形的优化9.3.3 放样物体的优化9.3.4 使用【优化】命令对物体进行优化9.3.5 使用【MultiRes】命令对物体进行优化9.3.6 两种优化的区别9.4 上机实战——制作双人床9.5 课后作业——制作休闲椅9.6 小结第10章 初识VRay10.1 VRay简介10.2 软件特点与版本10.3 VRay的安装与卸载10.4 指定VRay渲染器10.5 小结第11章 VRay的物体与量换11.1 VRay物体11.1.1 VR代理11.1.2 VR毛发11.1.3 VR平面11.1.4 VR球体11.2 VRay置换模式11.3 小结第12章 VRay的渲染参数卷展栏12.1 VRay授权12.2 关于VRay12.3 VRay帧缓冲区12.4 VRay全局开关12.5 VRay图像采样(反锯齿)12.6 VIt州间接照明(GI)12.7 VRay发光贴图12.8 VRay准蒙特卡洛全局光12.9 VRay散焦12.10 VRay环境12.11 VRayQIMC采样器12.12 VRay颜色映射12.13 VRay摄像机12.14 VRay默认置换12.15 VRay系统12.16 小结第13章 VRay的基本操作13.1 VRay的整体介绍13.2 VRay的景深效果13.3 VRayHDRI(高动态范围贴图)13.4 VRay的焦散效果13.5 光子图的保存与调用13.6 小结第14章 材质——真实材料的表现14.1 材质的概述14.2 材质编辑器14.2.1 材质球14.2.2 工具按钮14.2.3 参数控制区14.3 常用材质类型14.3.1 【混合】材质14.3.2 【多维/子对象】材质14.3.3 【标准】材质14.3.4 VRayMat(VR材质)14.3.5 VR材质包裹

器14.3.6 VR灯光材质14.4 常用贴图类型14.4.1 【位图】贴图14.4.2 【细胞】贴图14.4.3 【棋盘格】贴图14.4.4 【衰减】贴图14.4.5 【渐变】贴图14.4.6 【噪波】贴图14.4.7 【光线跟踪】贴图14.4.8 【薄壁折射】贴图14.4.9 【平铺】贴图14.4.10 VRayHDRI(高动态范围贴图)14.4.11 VR边纹理14.4.12 VR贴图14.5 了解材质的属性14.5.1 颜色14.5.2 纹理14.5.3 平滑、粗糙14.5.4 凹凸14.5.5 透明度、自发光14.5.6 反射、折射14.6 常见材质的表现14.6.1 乳胶漆材质14.6.2 木纹材质14.6.3 布纹材质14.6.4 沙发靠垫材质14.6.5 真皮材质14.6.6 玻璃材质14.6.7 金属材质14.6.8 白陶瓷材质14.6.9 地毯材质14.6.10 木地板材质14.6.11 地砖材质14.6.12 墙砖材质14.6.13 水材质14.6.14 材质库的建立及调用14.7 贴图坐标对贴图的影响14.8 使用UVW贴图调整贴图坐标14.9 小结第15章 灯光——光源的真实表现15.1 灯光的概述15.2 标准灯光15.2.1 标准灯光的通用参数15.2.2 标准灯光设置的五要素15.3 光度学灯光15.3.1 点光源15.3.2 线光源15.3.3 面光源15.3.4 IES阳光15.3.5 IES天光15.4 VRay灯光15.4.1 VR灯光15.4.2 VR阳光及VR天光15.4.3 VRay阴影15.5 布光思路15.5.1 人工光15.5.2 自然光15.5.3 混合布光15.6 灯光设置实例15.6.1 筒灯效果15.6.2 台灯效果15.6.3 壁灯效果15.6.4 日光的表现15.6.5 灯槽的表现15.7 小结第16章 摄影机第17章 客厅及餐厅的表现第18章 卧室的表现第19章 办公楼大堂的表现第20章 宴会厅的表现

章节摘录

插图：1.3.2 色彩在室内设计中的作用色彩在建筑装饰设计中应用非常广泛，具有相当重要的作用。

与形状相比，色彩更能引起人的视觉反映，而且还会影响人的心理和情绪。

色彩运用得当，能够调节气氛，改善视觉效果，从而增强整个建筑的艺术效果。

无论室内装饰设计还是室外装饰设计，都离不开色彩。

色彩能影响人们的情绪，如果色彩搭配和谐，就会使人觉得很美，情绪也会因此而逐渐松弛，感到平和与温馨；反之，则会使人感到紧张或烦躁。

色彩还可以反映出一个人的性格，例如，室内环境采用暖色调，那么房间主人的性格一般是开朗、热情、欢愉或积极的。

若是采用冷色调，则房间主人的性格通常是冷静、安祥或沉默的。

利用色彩使人眼产生空间错觉的特性可以调整室内空间大小。

色彩对室内空间的宽敞、封闭以及高低感，都会具有很好的调整功效。

若室内空间较大，可采用变化较多的色彩；若室内空间较小，则要采用单纯而统一的色彩。

此外，色彩还能够改善物理环境。

例如，比较寒冷的地区，室内色彩应以暖色调为主，再配合较低明度、较高彩度的色彩，而比较温暖的地区，室内则应以冷色调为宜，再配合高明度、低彩度的色彩。

在为一个室内空间制订色彩方案时，必须从3个方面加以考虑，即背景、色调、主色调。

背景通常是指天花板、地面和墙壁等，它起到陪衬作用，故最好采用高亮度、低彩度的色彩，主调可采用较高彩度、中亮度并且较有份量、活跃的色彩。

有专门从事色彩流行趋势研究的行业，定时发布当前的流行色。

作为室内设计师，不但要掌握色彩的知识，还要掌握当今色彩的流行趋势，以免设计有落后之感。

编辑推荐

《3ds Max 9/VRay1.5效果图制作完全自学手册(中文版)》特色：技术手册 全面系统地讲解3dsMax / VRay三维效果图制作技术行业典范 针对行业的需求和应用，设计典型的行业经典案例操作技巧 丰富简练的操作练习，学习变得轻松、简单、快捷DVDI范例的142个场景文件、约270分钟视频教学以及作品欣赏DVD2赠送7类120种光域网19类864"模型和60类6，123个贴图

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>