

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787122072450

10位ISBN编号：7122072452

出版时间：2010-2

出版时间：化学工业出版社

作者：点智文化

页数：432

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

随着3ds Max版本的升级,新的3ds Max 2010功能越来越强大,不仅增加了新的建模工具,还可以自由地设计和制作复杂的多边形模型。

此版本还提升了与后期制作软件的结合度,让设计者可以更直观地进行创作,将创意无限发挥。

本书即包含了3ds Max 2010基础理论知识、3ds Max 2010实用操作案例,也包含了VRay渲染器实用技能以及大量效果图渲染表现实例。

**本书特色** 以核心功能为讲解重点:随着软件的不断升级和完善,3ds Max功能也越来越丰富,但并非所有的功能都是常用的,因此,为了能够让读者更好、更快地掌握3ds Max软件的核心技术及操作技巧,编者结合多年的教学和使用经验,从中摘选出了最实用的知识与功能。

**理论与实例黄金分割**:本书讲解的理论与实例的内容基本遵循了6/4的黄金分割比例,在保证读者能够掌握3ds Max 2010的核心功能基础上,详细讲解了5个典型的室内外效果图实例,帮助读者更深入地掌握其表现技巧及设计精髓。

**追求示例的实用性**:本书中在进行功能演示时讲解的示例,还刻意展示了很多效果图设计中常用元素的制作方法。

例如,在讲解VRay渲染器时,列举了一些常见的渲染实例(如对皮革、金属及发光玻璃质感的模拟等),这些都是在以后制作完整的效果图场景时不可或缺的内容。

通过这样的方式使读者提前对效果图的局部设计与表现有一定认识,从而在后面设计完整的场景时,不至于手足无措。

**知识结构** 本书共18章,可分为软件理论知识与效果图实例操作两大部分。

**第1章**:这是本书的基础知识章节,讲解了从界面基本操作到文件的相关操作,再到视图及选择对象等一系列基础知识,帮助读者尽快对3ds Max有一个整体的认识,为后面更深入地学习相关知识打下坚实的基础。

**第2~4章**:这3章讲解了3ds Max中常用的二维图形创建、三维模型创建及各种编辑、修改模型的功能。

**第5~7章**:这3章主要讲解了材质及贴图的相关操作。

在学习过程中,编者从材质编辑器及其基本操作入手,详细讲解了标准材质、其他材质、2D贴图、3D贴图及UVW贴图的设置和编辑方法,并通过一些实例应用来加深读者对各种材质的了解。

**第8~10章**:这3章都是在知识结构上较为独立的内容,但却有着各自的侧重点。

如摄影机的设置决定了效果图的视角及景深等属性,而这也是设计一幅优秀的效果图所必需的因素之一;如对环境及效果的模拟,在很多室外效果图中经常会用到。

对于3ds Max中的灯光知识,只需适当地了解和掌握即可,因为在进行效果图制作时,常用功能更为强大的VRay灯光设置。

**第11章**:本章介绍了一些3ds Max中的动画功能,其中包括创建与编辑关键帧以及动画的基本应用等。

**第12~13章**:这两章是本书的另一个重点知识,编者从渲染的基本概念、基础操作入手,详尽地讲解了VRay渲染器的相关参数及使用方法,并配合多个实例,帮助读者更好地学习并掌握这些功能。

**第14~18章**:这是本书的实例章节,编者分别讲解了地中海客厅建模、简欧客厅、中型会议室、豪华宾馆大堂及商业大夏日景效果图等多个典型实例的制作方法,以帮助读者回顾和梳理前面学习过的理论及技术知识,并对室内外效果图的设计与表现有更深刻的认识。

**光盘资源** 本书附带一张DVD光盘,其中包括本书所有案例的材质、贴图等素材文件,源文件及最终效果文件,更有数个多媒体案例讲解视频文件,相信一定能够帮助读者在学习时少走弯路,轻松掌握3ds Max的核心技术。

此外,光盘附赠了大量常用的模型、纹理贴图、材质文件,帮助读者节省大量搜索、收集、整理资料的时间。

**软件环境** 本书在编写过程中,使用的软件版本是3ds Max 2010中文版和VRay 1.5SP3,操作系统环境为Windows XP Sp2,因此希望读者在学习时使用与编者相同的软件环境,以降低出现问题的可

能性。

## 内容概要

《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》遵循从浅入深的原则，讲解了3ds Max 2010软件的基础操作，并对各种建模技术，模型编辑技术，材质、贴图、摄影机、灯光、动画的设置，以及时下最流行的VRay渲染器进行了详尽的讲解。

使读者能够更加全面、深入、系统地掌握3ds Max软件以及VRay渲染器的核心技术。

除了对核心技术的详细讲解外，《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》还讲解了数个典型的室内、外效果图制作实例，以帮助读者回顾和梳理所学习的理论及技术知识，并掌握室内、外效果图的设计与表现技巧。

随书光盘中附送了所有《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》讲解过程中运用到的素材及效果文件，以及一些常用的素材和模型资料，以供读者学习和工作之用。

为帮助读者降低学习难度、提高学习效率，作者还录制了数百分钟的学习视频，读者可以在学习过程中随时观看。

《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》不仅适合3ds Max初学者使用，也非常适合希望快速提高影视和广告动画制作、游戏角色和场景设计、工业产品造型设计、建筑设计及室内外效果图制作的设计人员阅读，还可作为各大中专院校及相关培训机构相关课程的教材和教学参考书。

## 书籍目录

第1章 基础理论 1.1 认识3ds Max 11.1.1 3ds Max 建模及效果图制作流程和学习方法 11.1.2 3ds Max 的应用领域 31.2 3ds Max 2010 工作界面 71.2.1 快速访问工具栏 71.2.2 信息中心 81.2.3 菜单栏 91.2.4 主工具栏 91.2.5 石墨建模工具集 101.2.6 命令面板 101.2.7 状态栏和提示栏 131.2.8 四元菜单 131.3 理解并布置视图 131.3.1 在视图中观察物体 141.3.2 如何切换视图 151.3.3 视图显示方式 151.3.4 视图控制 161.3.5 视口标签菜单 171.3.6 导航Gizmo 201.4 3ds Max 文件的基本操作 301.4.1 新建场景 301.4.2 打开文件 301.4.3 保存文件 301.4.4 重置场景 321.4.5 自定义操作 321.5 3ds Max 对象基本操作 371.5 选择对象 371.5 选择集和组 421.5 打开与关闭组 441.5 为组附加对象 451.5 从组中分离对象 451.5 对象的隐藏与冻结 46

第2章 基础建模 2.1 二维图形 482.1.1 节点的类型 482.1.2 标准的二维图形 492.2 创建二维图形 512 2.1 创建常用基本二维图形 512.2.2 创建复合二维图形 542.2.3 通过导入创建二维图形 562.3 创建三维模型 572.3.1 标准基本体 572.3.2 扩展基本体 602.4 通过阵列、克隆和镜像建模 622.4.1 阵列 622.4.2 克隆与镜像 662.4.3 间隔工具 69

第3章 修改建模 3.1 认识修改器 723.1.1 参数化修改 723.1.2 使用修改器进行修改 733.2 编辑样条线 743.2.1 【编辑样条线】修改器 743.2.2 【编辑样条线】命令的【顶点】次对象 763.2.3 【编辑样条线】命令的【线段】次对象 773.2.4 【编辑样条线】命令的【样条线】次对象 783.3 从二维图形到三维模型 813.3.1 【车削】修改器 813.3.2 渲染样条线 823.3.3 【横截面】与【曲面】修改器 843.3.4 【挤出】修改器 873.3.5 【倒角】修改器 873.4 编辑网格 893.4.1 【编辑网格】修改器 893.4.2 【编辑网格】修改器中的主要参数 903.5 可编辑多边形 943.5.1 【可编辑多边形】修改器 943.5.2 【可编辑多边形】修改器中的主要参数的作用 953.5.3 【可编辑多边形】修改器的【顶点】次对象 983.5.4 【可编辑多边形】修改器的【边】和【边界】次对象 993.5.5 【可编辑多边形】修改器的【多边形】和【元素】次对象 1003.5.6 【球形化】修改器 1033.5.7 【可编辑多边形】修改器应用实例 1033.6 应用其他修改器建模 1113.6.1 【弯曲】修改器 1113.6.2 【扭曲】修改器 1143.6.3 【锥化】修改器 1173.6.4 【FFD】修改器 1193.6.5 【晶格】修改器 1233.6.6 【波浪】修改器 125

第4章 复合建模 4.1 初步认识复合建模 1284.2 布尔运算建模 1294.2.1 认识布尔运算 1294.2.2 布尔对象和运算对象 1294.2.3 布尔运算的类型 1304.2.4 布尔运算的卷展栏 1304.2.5 布尔运算建模应用实例 1314.3 放样建模 1334.3.1 认识放样 1334.3.2 放样的卷展栏 1354.3.3 放样建模应用实例 138

第5章 3ds Max 材质编辑器 5.1 认识材质编辑器 1475.1.1 材质编辑器的布局 1475.1.2 材质样本窗 1485.1.3 材质编辑器工具栏 1485.1.4 材质类型 1505.1.5 材质参数 1505.2 材质编辑器的基本操作 1515.2.1 放大材质样本窗 1515.2.2 样本窗指示器 1515.2.3 为对象赋予材质 1515.2.4 复制材质球 1525.2.5 删除材质 1525.2.6 从场景中获取材质 1535.2.7 创建材质库 1555.2.8 增加材质球 155

第6章 3ds Max 材质的应用 6.1 标准材质的应用 1566.1.1 认识标准材质 1566.1.2 【各向异性】明暗器 1596.1.3 【Blinn】明暗器 1606.1.4 【Phong】明暗器 1656.1.5 【金属】明暗器 1656.1.6 【Oren-Nayar-Blinn】明暗器 1666.2 其他材质的应用 1696.2.1 用【混合】材质模拟地面积水 1696.2.2 用【多维/子对象】材质制作 手枪场景材质 1746.2.3 【建筑】材质 1806.2.4 【Ink n paint】材质 1856.2.5 【光线跟踪】材质 193

第7章 材质贴图 7.1 认识贴图类型 1977.1.1 2D 贴图 1977.1.2 3D 贴图 1977.2 贴图的应用 1987.2.1 【位图】贴图的应用 1987.2.2 用【衰减】贴图模拟X射线效果 2037.2.3 用【噪波】贴图为水面增加丰富细节 2067.3 贴图通道 2087.4 UVW 贴图 2087.4.1 【UVW 贴图】修改器 2097.4.2 用UVW 贴图制作象棋场景 210

第8章 摄影机 8.1 摄影机概述 2178.1.1 自由摄影机 2178.1.2 目标摄影机 2188.1.3 摄影机视图切换 2188.2 摄影机参数详解及其应用 2198.2.1 摄影机参数 2198.2.2 【摄影机校正】修改器 2218.2.3 模拟景深场景 222

第9章 灯光 9.1 标准灯光 2259.1.1 标准灯光的公用参数 2259.1.2 掌握常用的三点照明布光法 2289.1.3 目标聚光灯的应用 2309.1.4 天光的应用 2329.2 光度学灯光 2349.2.1 光度学灯光的照明原理 2349.2.2 用光度学灯光为室内效果图布光 2359.2.3 用光域网为效果图添加精美光效 2449.2.4 使用日光系统模拟午后阳光卧室效果 245

第10章 环境和特效 10.1 【环境和效果】对话框的主要参数 24910.1.1 环境选项卡 24910.1.2 【效果】选项卡 25010.2 环境与效果的应用 25110.2.1 “雾”效果的应用 25110.2.2 “镜头效果”的应用 253

第11章 基本动画技术 11.1 认识关键帧动画 25711.1.1 认识关键帧 25711.1.2 时间配置 25711.1.3 【自动关键点】模式与【设置关键点】模式的区别 25811.1.4 关键点过滤器 25811.2 应用基本动画技术制作航海动画 259

第12章 渲染技术 12.1 渲染概述 26612.2 渲染类型 26612.3 渲染方式 26712.4 渲染参数的设置 26812.4.1 【公用】选项卡 26912.4.2 【渲染器】选项卡 272

第13章 V-Ray渲染器精解 13.1 V-Ray 渲染器简介 27413.2 V-Ray 渲染器参数

详解 27413.2.1 【V-Ray : Frame buffer】卷展栏 27513.2.2 【V-Ray : Global switches】卷展栏 27513.2.3  
【V-Ray : Imagesampler ( Antialiasing )】卷展栏 27913.2.4 【V-Ray : Adaptive subdivision image sampler  
】卷展栏 28113.2.5 【V-Ray : Indirect illumination ( GI )】卷展栏 28213.2.6 【V-Ray : Irradiance map】  
卷展栏 28313.2.7 【V-Ray : Brute force GI】卷展栏 28613.2.8 【V-Ray : Lightcache】卷展栏 28713.2.9  
【V-Ray : Environment】卷展栏 28813.2.10 【V-Ray : Color mapping】卷展栏 29213.2.11 【V-Ray  
: DMC Sampler】卷展栏 29413.2.12 【V-Ray : Default displacement】卷展栏 29513.2.13 【V-Ray : System  
】卷展栏 29613.3 VRay 灯光及阴影理论指导 29813.3.1 认识VRay灯光 298.....第14章 地中海客厅建模  
第15章 简欧客厅第16章 中型会议室第17章 豪华宾馆大堂第18章 商业大厦日景效果图

## 编辑推荐

**基础知识从零开始** 《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》从基础知识学习、实战技能培养的角度，系统介绍了基础建模、复杂建模，材质，灯光、渲染，动画技术等重要知识点，更对当时最流行的VRay渲染器进行了详细讲解。

**实用技能轻易精通** 《中文版3ds Max 2010+VRay从入门到精通》通过众多精心设计的实用小案例全面介绍了软件的基本操作，并通过若干综合性案例详细讲解了建模、材质设置、灯光设置，渲染参数设置的方法和操作技巧。

**视频 - 降低学习难度** 附赠超过200分钟教学视频，便于读者理解和掌握重点和难点内容，有效降低读者的学习难度。

**素材 - 提高工作效率** 附赠超过2G实用素材，包括沙发、桌椅、餐具等常用模型资源，以及布纹、玻璃，金属等用贴图案材图片。

#### 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>