

完美风暴



3ds max 9 / VRay

室内外效果图制作现场

潘梦莹 主编
韦志礼 汪霖 韦春向 副主编

精彩的场景设计效果
以及详尽的步骤说明，
手把手带您打造超写实的
震撼效果。

超值赠送光盘



内含书中
大量的效果图、源文件
及素材文件。



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

丛

学习案例

9
3 例

代码 编著

电子工业出版社
www.bhp.com.cn

728654

完美风暴



3ds max 9 / VRay

室内外效果图制作现场

潘梦莹 主 编
汪 霖 韦春向 副主编

精彩的**场景设计**效果
以及详尽的步骤说明，
手把手带您**打造超写实的震撼效果**。

超值赠送光盘 

内含书中
大量的效果图、源文件
及素材文件。



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是一本以讲解3ds max/VRay经典案例为主的案例型图书。

全书共分10章,针对效果图的建模、渲染和后期处理作了全面的阐述,包括室内外效果图制作的基本常识、3ds max建模以及VRay渲染器的应用,如制作金属和焦散效果、玻璃和焦散效果、特效等,并全程讲解了客厅、卧室、书房、罗马建筑、别墅等室内外效果图案例的制作步骤。这些案例所使用的技术和技巧,不仅对希望熟练使用3ds max/VRay的读者具有一定的参考意义,对于使用其他软件进行艺术创作的读者也具有极大的帮助。

本书特点:内容丰富,实例精美,讲解细致,步骤清晰。

读者范围:不仅适合于3ds max/VRay初、中级用户学习,也适用于建筑设计、装潢设计等艺术设计领域具有一定实践经验的从业人员,还可以作为相关院校美术专业师生的辅助阅读书籍。

本书配套光盘提供了书中部分实例的源文件、素材文件及最终效果文件。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max9/VRay 室内外效果图制作现场 / 潘梦莹主编. —
北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2007. 10

(完美风暴)

ISBN 978-7-80172-880-7

I. 3... II. 潘... III. 建筑设计: 计算机辅助设计—应用软件,
3ds max、VRay IV. TU201.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 086488 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 82702675 (邮购)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2007 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 梁运丽

责任编辑: 宋丽华 武天宇 李小楠

责任校对: 张月岭

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 33 (全彩印刷)

印 数: 1-5000

字 数: 824 千字

定 价: 79.00 元 (配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



定价: 78.00元

CX-5361

ISBN 9787801728876

市场部电话: 010-82702660, 62978181

技术支持电话: 010-62978181转528 010-62978181转225(新媒体)

北京希望电子出版社网址: www.bhp.com.cn

传真: 010-82702698

E-mail: tbd@bhp.com.cn

投稿: textbook@bhp.com.cn

定价: 78.00元

CX-5352

ISBN 9787801728548

定价: 78.00元

CX-5366

ISBN 9787801728661

定价: 78.00元

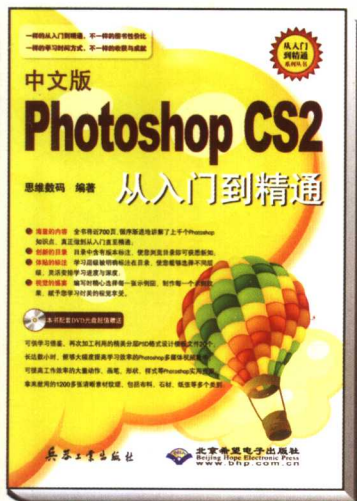
CX-5365

ISBN 9787801728654



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

希望新媒体从入门到精通系列丛书



定价: 88.00元
CX-5303
ISBN 9787801728135



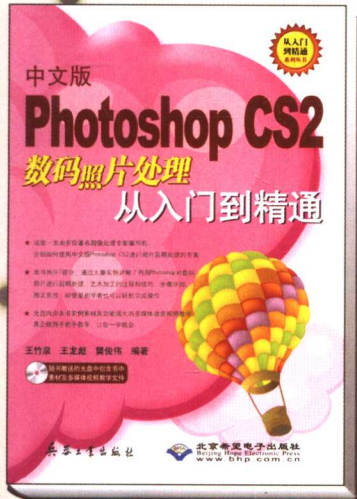
定价: 49.00元
CX-5215
ISBN 7801726847

一样的从入门到精通

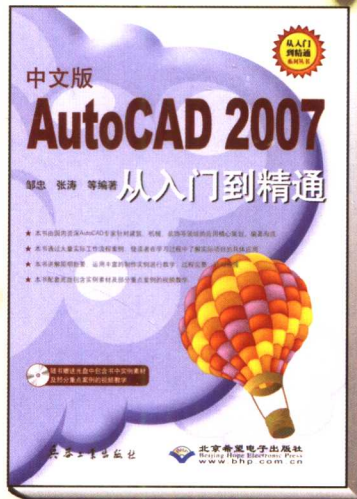
不一样的图书性价比

一样的学习时间方式

不一样的收获与成就



定价: 55.00元
CX-5202
ISBN 7801727037



定价: 45.00元
CX-5301
ISBN 9787801728050

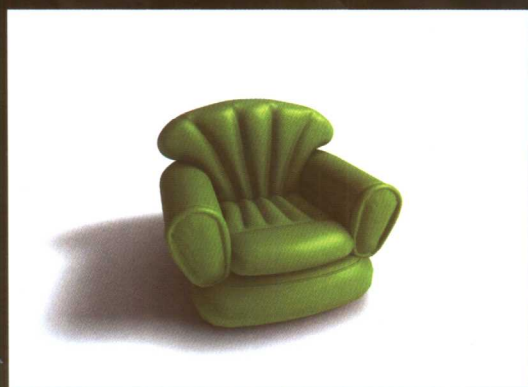


定价: 45.00元
CX-5152
ISBN 7801726553





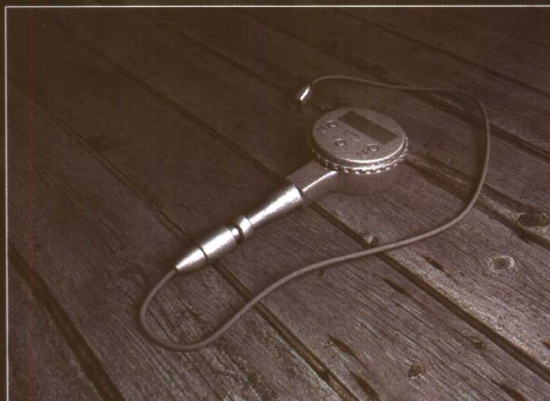
2.8 制作洗手盆



2.12 制作现代沙发



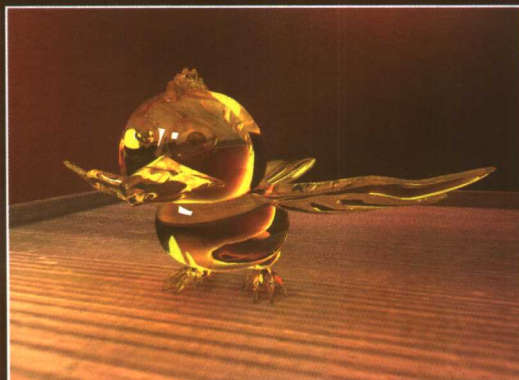
3.1 制作 VRay 抛光金属



3.2 制作 VRay 磨砂金属



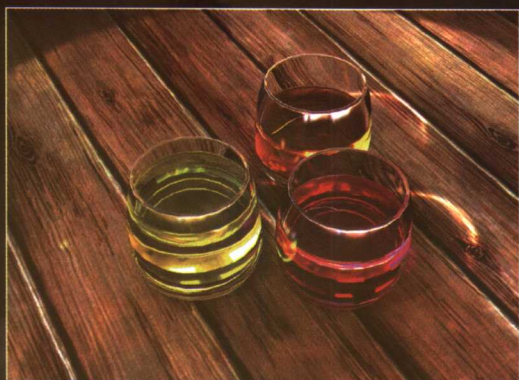
3.3 制作 VRay 金属焦散



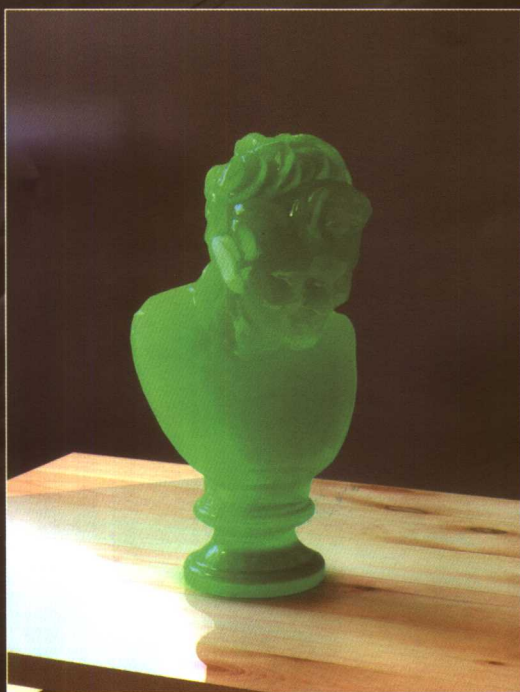
4.1 制作 VRay 实心彩色玻璃



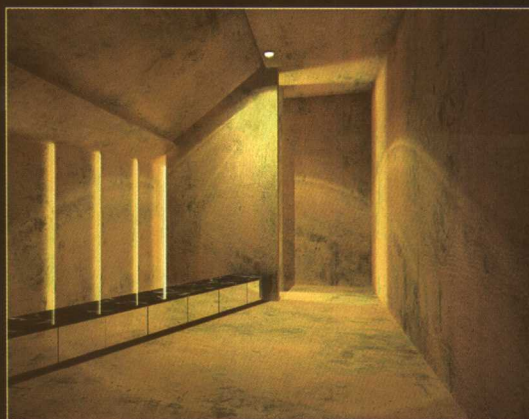
4.2 制作空心玻璃杯



4.3 玻璃折射焦散效果



5.1 半透明 (3S) 材质——玉石



5.2 发光材质——室内一角



5.3 工业产品渲染——汽车



● 第6章 制作客厅效果图



● 第7章 制作卧室效果图



● 第9章 制作罗马建筑效果图



● 第10章 制作别墅效果图



● 客厅表现



● 客厅表现



● 客厅表现



● 客厅表现



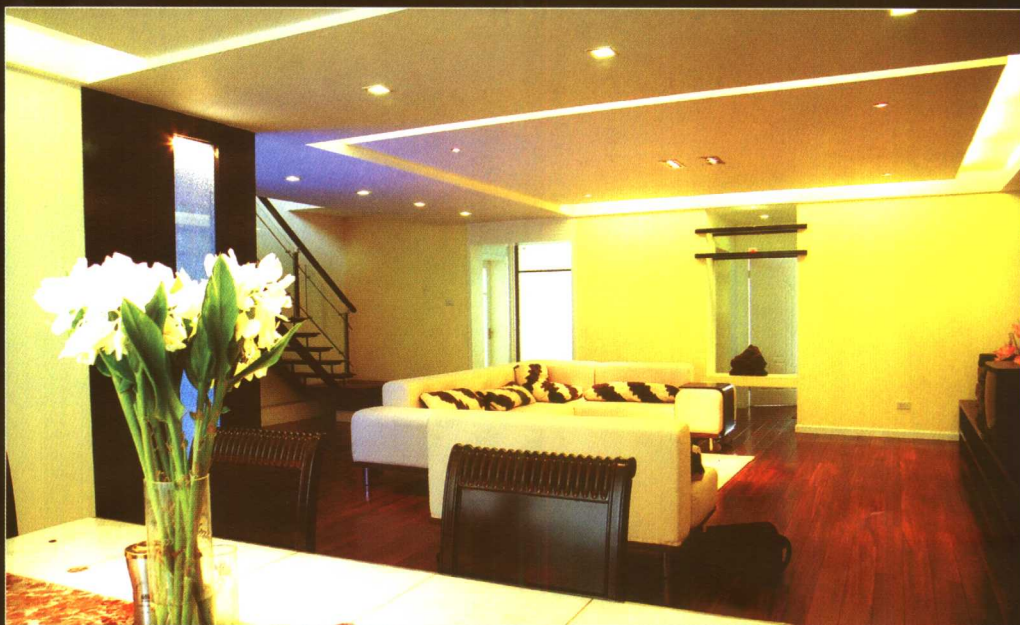
● 客厅表现



● 客厅表现



● 客厅表现



● 客厅表现



● 楼梯一角表现



● 餐厅表现



● 厨房表现



● 厨房表现

20 世纪 70 年代, 电脑技术开始被引入图形图像领域。随着电脑硬件的支持, 电脑图形学也得到了突飞猛进的发展, 过去人们无法表现的视觉特效可以被完美地呈现出来。时至今日, 电脑技术已经被应用到影视特效、角色动画、网页设计、游戏、漫游动画、建筑效果图等领域中, 而其本身也得到了进一步的完善。越来越多的人加入到了 CG 行业中, 其中一部分人选择了建筑效果图的制作。在当今城市节奏飞快的步伐下, 无疑为建筑设计和建筑表现创造了极大的发展空间。

学习效果图制作, 首先要理解效果图的设计意图, 这样才能选择采用什么样的表现技法来达到想要的效果。但要注意的是, 使用各种表现技法, 并不是为了展示自己的绘制水平, 而是为了更好地去表达设计的意图。除此之外, 还要了解效果图制作的流程。一般制作效果图分为 3 个流程, 即建模、渲染和后期处理。模型是最关键的第 1 步, 要求比例正确、造型严谨, 符合设计意图; 渲染也很重要, 它就像人穿着的服饰, 穿得合适就漂亮, 不合适就影响形象; 后期处理这一步也非常重要, 它主要调节画面的明暗、色彩和前后关系的虚实效果, 同时添加一些配景 (如植物、花草、装饰品等), 使画面更加丰富多彩和蕴涵生机。

本书针对效果图的建模、渲染和后期处理都作了全面的介绍, 包括常用家具模型和一些工业产品模型的制作; 整个效果图的全部制作过程 (包括建模、渲染和后期处理); V-Ray 渲染器在室内外效果图中的运用; V-Ray 的各种材质 (包括彩色玻璃、玻璃杯、玻璃和焦散、磨砂金属、抛光金属、金属和焦散、3S 材质、发光材质) 的制作; 综合使用 V-Ray 的各种材质和灯光, 配合 V-Ray 渲染器渲染工业产品——汽车效果。在制作的过程中, 合理地进行讲解, 使读者更容易掌握每个参数的作用, 同时还对制作过程中出现的各种问题一一作了解答。

目前, 电脑效果图绘制使用的软件很多, 最常用的组合软件是: 3ds max + Lightscape (或 3ds max 其他渲染插件) + Photoshop 软件。3ds max 软件通常用在建模部分; 而 Lightscape 是一款独立的渲染软件, 完成模型以后可导入到该软件中进行渲染。但由于该渲染软件对于室外场景的处理欠佳, 而且不支持 Caustic (焦散)、SubSurface Scattering (次表面散射)、HDRI (高动态范围图像), 且材质比较单一, 无法表现凹凸质感、对模型要求较高等因素, 导致 Lightscape 渲染器很难获得高质量的效果图。这也正是大多数人青睐其他渲染器的主要原因。

V-Ray、Brazil、FinalRend 和 MentalRay 都是 3ds max 中比较优秀的渲染插件, 4 种渲染插件相比之下, 大部分人会选择 V-Ray。V-Ray 渲染器有“焦散之王”的称号, 其焦散效果是所有渲染器中最好的, 而且其天光和反射效果也很优秀, 几乎达到了相片级的真实效果。另外, V-Ray 渲染器还有操作简单的特点, 它的控制参数并不复杂, 完全内嵌在材质编辑器和渲染设置中, 为初学者快速入门提供了很大的优势。最重要的是, 它的渲染速度相对较快。而其他 3 种渲染插件虽然优秀, 却不能完全综合 V-Ray 的各种优势。有的渲染效果很好, 但渲染速度慢; 有的渲染速





度很快,但效果不够理想等。

总之,学习各种软件技术的目的是为设计服务的——好的设计,通过各种强大软件的配合,最终把作者的意图完美地表现出来。相信本书对爱好或从事效果图制作的人士会有很大的帮助。

由于水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,敬请广大读者批评指正。

本书由潘梦莹主编,韦志礼、汪霖、韦春向副主编。感谢韦志锋、韦春冰、梁华专、何才山、郑东来、黎洪秀、韦健业、危江洲、林敬固、李林凤、韩静、赵翔、范仲鹏、滕新玲、韦明良、程世湖、张楠楠、陈秋宇、韩健、罗希、赵琳璐等对本书做的大量工作。

作者

