

## <<3ds Max渲染课堂>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max渲染课堂>>

13位ISBN编号：9787111260745

10位ISBN编号：7111260740

出版时间：2009-3

出版时间：机械工业出版社

作者：王岩

页数：296

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

随着制造业、广告业的不断发展，人们对于工业产品设计的表现能力、要求越来越高。建模、材质与贴图是3ds Max的基本功，即使再出色的三维模型也需借助材质与贴图的表现来进行物体质感的真实还原。

材质与贴图的应用是非常灵活的，需要进行不断地调整和测试才能得到出众的效果。

因此本书从3ds Max渲染技术的理论和概念入手，系统介绍了构图、产品布光和质感表现等方面的知识、技法。

对于产品表现设计来说，如今众多的专业渲染软件的出现使得照片级效果的表现不再是难事。VRay和mental ray是诸多渲染工具中非常出色的渲染器，利用它们可以表现出真实的光影效果和各种不同的物体质感(如金属、玻璃、陶瓷和布料等)，因此本书对于这两种渲染器的应用进行了全方位的讲解与指导，以帮助读者在渲染技术学习上得到快速、有效的提高。

VRay可以说是目前最流行的3ds Max外挂渲染器。它之所以能被大家认同，主要是因为VRay的功能全面及其平易近人的配置要求，VRay渲染器的优点是很好地平衡了速度与质量。

VRay提供了多种GI方案，用户可以根据品质需要自己进行权衡。

VRay的宣传也很到位，在网络上可以轻松地找到大量关于VRay的材质和教程等资料。

本书共包括14章，首先深入讲解3ds Max渲染技术的理论和概念，然后结合8个典型实例对于VRay和mental ray的工作流程与制作方法进行了系统的讲述与指导。

本书适合具备一定3ds Max软件操作能力的读者，相信通过本书的学习，将对大家的產品表现渲染技术能力的提升有诸多帮助。

本书作者多年从事CG行业，对于一些主流渲染器的使用有着独到的理解，希望这些领悟和心得可以对读者的学习有真正的帮助，也希望读者对本书的不足之处给予批评与指正。

欢迎读者登录本书的读者服务网站图格，在该网站读者可以获得更多相关的3ds Max技术支持以及CG图书资讯。

## <<3ds Max渲染课堂>>

### 内容概要

《3ds Max渲染课堂：VRay&mental ray产品表现技法》是一本介绍3dsMax、VRay和mental ray产品表现技法的专业图书。

《3ds Max渲染课堂：VRay&mental ray产品表现技法》通过8个专业案例对产品表现的理论、方法和技术进行全面讲解。

着重对VRay和mental ray渲染器的参数、命令和使用方法进行了详细介绍，并将这些内容很好地融入到实例教学当中。

实例包括数码摄影机、电脑、摩托车和汽车等多个工业产品，通过学习这些不同产品的材料设置技巧、布光思路和创作流程，读者可以全面提升产品表现效果图制作的功力与水平，轻松制作出专业级的三维作品。

配套光盘包含书中所有实例的素材、实例文件，并对所有案例录制带真人语音讲解的动画教学文件，以方便读者学习参考。

《3ds Max渲染课堂：VRay&mental ray产品表现技法》适合有一定软件操作基础、希望进一步提高和学习的读者阅读与参考。

## &lt;&lt;3ds Max渲染课堂&gt;&gt;

## 书籍目录

基础篇第1篇 产品表现概论1.1 什么是产品表现1.2 为什么要用3dsMax进行产品表现1.3 使用3dsMax进行产品表现的流程1.3.1 建模1.3.2 布置场景1.3.3 布光1.3.4 编辑材质1.3.5 渲染输出1.4 3dsMax产品表现类型1.5 产品表现与摄影的关系第2章 构图2.1 构图原则2.1.1 均衡2.1.2 对比2.1.3 视点2.1.4 线条与视角2.2 3dsMax在构图中的应用2.2.1 镜头类型2.2.2 景深第3章 产品布光3.1 V-Ray布光3.1.1 人工照明3.1.2 自然照明3.1.3 环境照明3.2 mentalray布光3.2.1 区域照明3.2.2 自然照明3.2.3 环境照明第4章 表现质感4.1 V-Ray质感表现4.1.1 金属材质4.1.2 玻璃材质4.1.3 塑料材质4.2 mentalray质感表现4.2.1 金属材质4.2.2 玻璃材质4.2.3 塑料材质第5章 V-Ray渲染器简介5.1 关于版本5.2 安装插件5.3 V-Ray渲染器参数5.3.1 Framebuffer(帧缓存器)卷展栏5.3.2 GlobalSwitches(全局开关)卷展栏5.3.3 ImageSampler(图像采样)卷展栏5.3.4 FixedImageSampler(固定图像采样)卷展栏5.3.5 AdaptiveQMCImageSampler(自适应QMC采样)卷展栏5.3.6 AdaptiveSubdivisionImageSampler(间接照明)卷展栏5.3.7 IndirectIllumination(间接照明)卷展栏5.3.8 IrradianceCmap(全局光子贴图)卷展栏5.3.9 GlobalPhotonMap(准蒙特卡罗GI)卷展栏5.3.10 Quasi-MonteCarloGI(灯光缓存)卷展栏5.3.11 LightCache(集散)卷展栏5.3.12 Caustics(焦散)卷展栏5.3.13 Environment(环境)卷展栏5.3.14 rQMCsampler(rQMC采样器)卷展栏5.3.15 ColorMapping(颜色映射)卷展栏5.3.16 Camera(摄影机)卷展栏5.3.17 DefaultDisplacement(默认置换)卷展栏5.3.18 System(系统)卷展栏5.4 V-Ray物体5.4.1 V-RayProxy(代理物体)5.4.2 V-RaySphereParameters(V-Ray球体)5.4.3 V-RayPlane(V-Ray平面)5.4.4 V-RayFur(V-Ray毛发)5.5 V-Ray灯光、摄影机与大气效果5.5.1 V-RayLight(V-Ray灯光)5.5.2 V-RaySun(V-Ray太阳光)5.5.3 V-RayPhysicalCamera(V-Ray物理摄影机)5.5.4 V-RayDomeCamera(V-Ray穹顶摄影机)5.5.5 V-RayToon(V-Ray卡通效果)5.5.6 V-RaySphereFade(V-Ray球形淡化)5.6 V-Ray材质贴图5.6.1 V-RayMtl(V-Ray材质)5.6.2 V-RayMtlWrapper(V-Ray覆盖材质)5.6.3 V-RayLightMtl(V-Ray发光材质)5.6.4 V-RayBlendMtl(V-Ray合材质)5.6.5 V-Ray2sidedMtl(V-Ray双面材质)5.6.6 V-RayFastSSS(V-Ray快速SSS材质)5.6.7 V-RayOverrideMtl(V-Ray替代材质)5.6.8 V-RayMap(V-Ray贴图)5.6.9 V-RayHDRI(V-Ray高动态范围贴图)5.6.10 V-RaySky(V-Ray天光贴图)5.6.11 V-RayBmpFilter(V-Ray位图过滤贴图)5.6.12 V-RayColor(V-Ray颜色贴图)5.6.13 V-RayCompTex(V-Ray合成纹理贴图)5.6.14 V-RayDirt(V-Ray污垢贴图)5.6.15 V-RayEdgesTex(V-Ray边贴图)第6章 mentalray渲染器简介6.1 mentalray渲染器参数6.1.1 Renderer(渲染器)选项卡6.1.2 IndirectIllumination(间接照明)选项卡6.1.3 Processing(处理)选项卡6.2 mentalray灯光6.2.1 InrAreaOmni(区域泛光灯)与mrAreaSpot(区域聚光灯)6.2.2 mrSky(mr天光)6.2.3 mrSun(mr太阳光)6.2.4 天光入口(skyPortal)6.3 建筑与设计材质实践篇第7章 V-Ray案例1——便携式DV第8章 V-Ray案例2——台式电脑第9章 V-Ray案例3——啤酒第10章 V-Ray案例4——摩托车第11章 mental ray案例1——便携式DV第12章 mental ray案例2——饮料第13章 mental ray案例3——笔记本电脑第14章 mental ray案例4——汽车

## <<3ds Max渲染课堂>>

### 编辑推荐

介绍3ds Max、VRay和mental ray产品表现技术法的专业图书；通过8个专业案例对产品表现的理论、方法和技术进行全面讲解；案例包括数码摄影机、电脑、摩托车和汽车等多个工业产品；对所有案例均制作了带语音讲解的视频教学文件。

以资深CG教师对于主流3D渲染器的独到见解引领学习者深入学习3ds Max渲染技术；前瞻性地讲解VRay和mental ray在产品表现中的渲染方法和技巧；通过8个经典实例，对VRay和mental ray的工作流程与制作方法进行系统地指导；2.5小时教学视频帮助学习者快速、有效地掌握知识点，提高应用技能。

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>