

<<3ds max 2008 & VRay >>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2008 & VRay 渲染实例精粹>>

13位ISBN编号：9787121068829

10位ISBN编号：7121068826

出版时间：2008-9

出版时间：电子工业出版社

作者：朱岩

页数：268

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

各行各业的技术都在高速发展，蒸蒸日上的气息加快了一个新行业的诞生，这就是电脑图像（CG）制作行业。无论是商业洽谈竞标还是项目验收，很多都离不开电脑图像展示。电脑图像的好处是将设计构思以真实的图像展示给大家，能够节约成本，方便专业设计人员与非专业人员进行可视化沟通。所以CG制作成了一个绝对热门的行业。单从经济方面来讲，它的市场广阔，利润大，见效又快，非常值得计算机爱好者、设计单位等个人和团体从事该行业。而另一方面，随着市场的完善，这个行业内的竞争日趋激烈。无人能超出优胜劣汰的自然法则，所以，只有不断更新技术，力求做得最好才会有更有利的生存空间。

掌握最新的技术、制作出更好的效果是本书的宗旨。

3ds max是目前最为流行的一款三维动画软件，它功能强大而完善，并且有很好的兼容性，能与多种相关软件相配合，在工业造型、影视娱乐、多媒体开发、游戏制作等各领域广泛使用。3ds max 2008是一个目前比较成熟的版本，在灯光、材质和渲染等各方面有了长足进步。

在灯光方面，3ds max 2008拥有标准灯光和光度灯。光度灯类似于真实世界中的灯光。它可以设置真实的瓦数，还可以添加各种形状的光域网文件来模拟装饰装潢中的筒灯、射灯、台灯等光效。

如果使用带有全局光功能的渲染器，光度灯能够发出全部的能量。

3ds max 2008的光度灯能够兼容所有的内置和外挂渲染器。

为了通用起见，本书选择了VRay渲染器。

在材质方面，本书将数十种单独的材质实例融合在几个综合实例中进行讲解，目的是让读者着眼于全局和实际工作。

这些材质在日常工作中可以在不同场景中任意调用，读者朋友们可以自己建立一个公用的材质库进行使用。

本书所讲述的材质种类有限，不能列举所有材质的用法，但在类型上基本上比较全了，希望大家可以在学习材质设置的同时能够举一反三。

在VRay渲染方面，本书中的实例实际上是给大家介绍了一种渲染习惯，就是先从小图开始测试渲染，目的是节约制作时间，毕竟制作全局光照效果会花费很多的渲染时间。

测试的时候尽可能先关闭具有反射、折射和模糊材质的属性，因为渲染内存几乎会被这种材质属性所耗费。

待效果基本满意后，可以进行最终渲染，一切测试完毕后就可以使用发光贴图来进行大图渲染了。因为本书实例全部是着眼于实际工作的，在实际工作中所有图像的制作基本上都是针对印刷分辨率的，所以图越大印刷出来的效果越好。

软件的进步促进了电脑图像质量的提高，本书的众多实例虽然都在讲模型、灯光、材质和渲染的用法，其实都离不开“如何提高图像效果”这一主题。

3ds max 2008和渲染器毕竟只是工具，只有人的能力的全面提高才能更好地提高作品的水平。

CG制作是设计师思想的一种展现，所以CG制作者要懂得相关行业的设计，如建筑设计、装潢设计、工艺美术设计、工业展示设计、舞台灯光设计等，还要具有一定的艺术修养和绘画的基本知识。

因此，在这里希望读者朋友们除了熟练掌握电脑操作技术外，还要不断地学习最新的设计理念，不断地提高艺术欣赏力，不断地练习绘画的基本功，只有这样，才能使CG制作水平有更大的飞跃。

由于本书编写时间仓促，错误之处在所难免，欢迎广大读者不吝指正。

配套光盘中除了附赠书中所有场景的完全建模录像外，还包括全部的渲染场景和贴图，供读者在学习时进行参考。

<<3ds max 2008 & VRay >>

内容概要

VRay渲染器是3ds max 2008最强悍的渲染插件，也是目前使用人数最多的渲染器之一。VRay引入了光能传递引擎后，无论从物体的质感还是渲染速度等方面，都使得三维作品的表现能力大为增强。

本书通过多个精彩的实例，介绍如何使用VRay渲染器制作各种出色的艺术作品：还对3ds max 2008内置的很多高端制作技术进行了深入浅出的剖析。

本书适合作为各类动画制作人员迅速提高渲染质量的技术参考书，也适合短训班作为培训教材，还可供初学装饰、装潢的大、中专院校学生参阅。

配套光盘包含书中案例场景的完全建模录像，还包括全部的渲染场景和贴图文件，供读者在学习时直接进行参考。

书籍目录

第1章 青蛙渲染场景	11.1 身体轮廓的制作	21.2 眼睛及鼻孔的制作	81.3 前肢的制作	121.4 嘴部的制作	171.5 后肢的制作	171.6 渲染设置	191.7 背景设置	221.8 设置物体的材质	23							
第2章 角色造型展示	332.1 头部的制作	342.2 身体及四肢的制作	462.3 腰带的制作	642.4 裤子和衣服的制作	722.5 渲染设置	772.6 场景灯光控制	782.7 模型贴图控制	822.8 根据网格体进行贴图绘制	87							
第3章 海边场景表现	913.1 围墙的制作	923.2 钟的制作	1013.3 椅子的制作	1023.4 望远镜的制作	1073.5 模型的导入与摆放	1103.6 测试渲染设置	1123.7 渲染设置	1173.7.1 主光源设置	1173.7.2 辅助光源设置	1183.8 场景材质设置	1193.8.1 设置适合材质渲染的参数	1203.8.2 设置栏杆的材质	1203.8.3 设置地面的材质	1223.8.4 设置雕塑的材质	1253.8.5 设置望远镜的材质	128
第4章 古堡场景表现	1334.1 楼梯的制作	1344.2 城堡正门的制作	1414.3 走廊的制作	1514.4 树的制作	1574.5 测试渲染设置	1594.6 灯光设置	1634.7 场景材质设置	1704.7.1 设置山体的材质	1704.7.2 设置墙材质	1714.8 后期处理	173					
第5章 桌面一角质感表现	1755.1 纸盒子的制作	1765.2 图钉的制作	1845.3 渲染设置	1875.4 设置物体的材质	191											
第6章 蓝调客厅	2136.1 客厅空间简介	2146.2 相机的放置	2156.3 测试渲染设置	2176.4 场景灯光设置	2196.5 场景材质设置	2246.5.1 设置渲染参数	2246.5.2 设置墙面和地板的材质	2246.5.3 设置沙发的材质	2286.5.4 设置茶几及其上摆设品的材质	2306.5.5 设置落地灯的材质	2346.5.6 设置盆景的材质	2356.5.7 设置室外环境	2396.6 高级别的渲染设置	241		
第7章 窗台光线渲染	2457.1 场景空间简介	2467.2 相机的放置	2477.3 测试渲染设置	2487.4 场景灯光设置	2517.5 场景材质设置	2557.5.1 设置渲染参数	2567.5.2 设置墙面和地板的材质	2567.5.3 设置窗户和窗帘的材质	2597.5.4 设置落地灯的材质	2637.5.5 设置垃圾桶的材质	2657.5.6 设置壁画的材质	2687.5.7 设置花瓶的材质	2707.5.8 设置盆景的材质	2727.5.9 设置室外的环境	276	
第8章 敞口式绿色卧室	2798.1 卧室空间简介	2808.2 相机的放置	2818.3 测试渲染设置	2868.4 场景灯光设置	2868.5 场景材质设置	2958.5.1 设置渲染参数	2968.5.2 设置墙面和地板的材质	2968.5.3 设置椅子的材质	3008.5.4 设置床和地毯的材质	3038.5.5 设置布沙发的材质	3068.5.6 设置壁画的材质	3088.5.7 设置盆景的材质	3108.5.8 设置酒瓶和酒杯的材质	3138.5.9 设置室外的环境	318	

章节摘录

第1章 青蛙渲染场景 在本章中，将建立一个青蛙曲成，并在VRay渲染器中进行渲染，最终交果如图中所示。

本章中学习内容包括：使用基本几何体Box加线调点的方法来制作模型；使用边线复制边线的方法制作四肢模型；使用Symmetry（镜像）编辑器简化模型的制作过程。

.....

编辑推荐

20个高清晰教学视频（播放时间长达600分钟）；精选8个经典案例，覆盖多领域的复杂渲染应用（青蛙、游戏角色、海边场景、古堡场景、桌面质感、客厅场景与两种不同风格的卧室场景），以满足读者掌握多种渲染方法与技巧；配套光盘中提供了书中8个案例的源文件及贴图。

本书所附带的1张DVD光盘中，包括了书中案例的全部视频教学录像和所有案例源文件与贴图，光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使学习者从渲染思路和方法技巧上达到一个新的高度。

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>