

<<渲染传奇>>

图书基本信息

书名：<<渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787121070631

10位ISBN编号：7121070634

出版时间：2008-9

出版时间：电子工业出版社

作者：王静 编著

页数：264

字数：568000

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>

## &lt;&lt;渲染传奇&gt;&gt;

## 前言

3ds max这款软件发展至今已经是2008版本了，从5.0版本开始就引入了全局光照渲染技术，这种技术可以使渲染图像更加真实，但渲染速度却一直一直是广大用户所关心的。

3ds max的兼容性非常好，可以融入过去的很多插件，如VRay渲染器。

本书介绍的技术是3ds max与VRay的完美结合，无论从质感的体现还是易用性来讲，都超过了任何同类软件。

我们日常进行的3D图像制作工作，讲求的是时间与质量的平衡，一个月做一幅图和一天做一幅图的精细程度肯定是不一样的。

本书介绍了很多制作方案，可以帮助读者找到时间与质量的平衡点。

3ds max功能强大而完善，而且有很好的兼容性，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。

目前3ds max 2008是一个比较成熟的版本，在灯光、材质和渲染等各方面有了长足进步。

在灯光技术方面，3ds max拥有标准灯光和光度灯。

光度灯类似真实世界中的灯光，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 8的光度灯能够兼容所有的内置和外挂渲染器。

本书为了通用起见，选择了VRay和Lightscape这两款最常用的渲染器。

在材质技术方面，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，着眼于实际工作。

这些材质在日常工作中可以任意在不同场景中调用，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毕竟有限，不能列举所有材质的用法，但在类型上基本比较全了，希望大家可以在学习材质设置的同时能够举一反三。

在渲染技术方面，本书实例实际上是给大家介绍了一个渲染习惯，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，因为渲染内存几乎全被这种材质属性耗费。

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。

作者使用3ds max软件从事CG创作多年，具有十分丰富的3D制作经验，对VRay渲染器的应用有着独特的见解。

本书共有9章内容，配以丰富而典型的实例，完美地将VRay基础知识讲解与具体实例制作紧密结合，采用边讲解、边操作的方式，对VRay的命令及应用进行了深入细致的描述。

书中实例涵盖渲染器的使用基础、室内装饰效果图设计和建筑效果图设计，在收录经典作品的同时，向读者展示了最前沿的技术与解决方案，真正做到技巧、秘技毫无保留。

本书旨在帮助读者掌握一项新的操作技能，提高读者的渲染水平，丰富读者的创业手段，使工作更加得心应手。

## <<渲染传奇>>

### 内容概要

3ds max是功能强大的三维设计软件，它广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计表现等领域。VRay渲染器是3ds max的外挂渲染插件，能够无缝镶嵌在渲染模块中，是目前最热门的渲染器之一。在CG图像的制作过程中，最重要的是灯光、材质与渲染的综合运用。本书根据作者在CG制作领域多年教学与创作的经验，针对不同形式的质感和光影效果，结合各种精彩的场景空间，由浅入深，循序渐进地帮助读者学习如何控制灯光、材质和渲染的设置技巧。只要根据本书中的这些实例进行制作，都能够达到较高的制作水准。本书配套光盘中赠送了所有范例的场景和贴图文件，供读者参考。

本书可作为CG制作人员的参考书，也可作为相关专业的教师和大、中专院校学生的参考书。

## &lt;&lt;渲染传奇&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 VRay渲染器设置 1.1 VRay渲染器的特色 1.1.1 材质特色 1.1.2 光影特色 1.1.3 特效特色 1.2 VRay渲染器的模块介绍 1.3 开始使用VRay渲染器 1.3.1 启用VRay渲染器 1.3.2 使用VRay渲染器制作全局光效果第2章 VRay渲染技术 2.1 VRay渲染流程 2.2 图像采样器和抗锯齿过滤器应用 2.2.1 图像采样器的使用 2.2.2 抗锯齿过滤器使用 2.3 渲染引擎应用 2.3.1 渲染引擎的特点 2.3.2 渲染引擎的参数使用第3章 冷暖光影色调 3.1 客厅灯光布局 3.2 调整摄像机位置 3.3 测试渲染设置 3.4 场景灯光设置 3.5 场景材质设置 3.5.1 设置渲染参数 3.5.2 设置墙体的材质 3.5.3 设置地板材质 3.5.4 设置沙发及靠垫材质 3.5.5 设置茶几(椅子)和地毯材质 3.5.6 设置吊灯的材质 3.5.7 设置窗帘的材质 3.5.8 设置弯椅材质 3.5.9 设置柜台材质 3.5.10 设置盆景材质 3.5.11 设置壁画材质 3.5.12 设置楼梯材质 3.6 高级别渲染设置第4章 暖色卧室空间 4.1 卧室空间布光 4.2 调整摄像机位置 4.3 测试渲染设置 4.4 场景灯光设置 4.5 设置场景材质 4.5.1 设置墙体材质 4.5.2 设置地面材质 4.5.3 设置床及床上用品的材质 4.5.4 设置茶几材质 4.5.5 设置室外环境 4.5.6 设置窗户和窗帘的材质 4.5.7 设置电视柜及电视材质 4.5.8 设置床头壁画的材质 4.5.9 设置红色花瓶的材质 4.5.10 设置落地灯的材质 4.5.11 设置柜子材质 4.5.12 设置吊灯的材质 4.6 网络渲染 4.6.1 前期文件处理 4.6.2 网络设置 4.6.3 网络渲染第5章 温馨阳光空间 5.1 测试渲染设置 5.2 场景灯光设置 5.3 场景材质设置 5.3.1 设置渲染参数 5.3.2 设置墙面材质 5.3.3 设置地面材质 5.3.4 设置红色椅子材质 5.3.5 设置餐桌材质 5.3.6 设置吊灯材质 5.3.7 设置沙发材质 5.3.8 设置灶台及水果材质 5.3.9 设置躺椅材质 5.3.10 茶几及酒瓶材质设置 5.3.11 设置盆景材质 5.4 多角度渲染方法第6章 阳光西洋风情第7章 艺术客厅第8章 豪华餐厅光影第9章 中式园林式家居

## &lt;&lt;渲染传奇&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 V-Ray渲染器设置 1.1 V-Ray渲染器的特色 1.1.1 材质特色 V-Ray渲染器的材质类型有V-Ray专用的材质类型，包括V-Ray2SidedMtl（双面材质）、V-RayBlendMtl（混合材质）、V-RayFastSSS（快速次表面散射材质）、V-RayLightMtl（灯光材质）、V-RayMtl（V-Ray材质）、V-RayMtlWrapper（包裹材质）MVRayOvemdeMtl（代理材质），贴图类型有V-RayBmpFilter（位图过滤器）、V-RayCompTex（混合贴图）、V-RayDirt（污垢）、V-RayEdgesTex（边线贴图）、V-RayHDRI（高动态纹理）、V-RayMap（V-Ray图）和V-RaySky（天空）。

V-Ray2SidedMtl（双面材质）可以制作类似报纸等两面都有不同贴图的材质。

V-RayGIMtl（全局光材质）可以通过设置接受和传递光子参数来控制物体的色溢。

V-RayLightMtl（灯光材质）可以用贴图来模拟灯光效果，比如灯箱。

V-RayMtl（V-Ray材质）是V-Ray渲染器的标准材质，类似3ds max默认的Standard材质，可以有效控制物体的反射折射属性。

V-RayMtlWrapper（包裹材质）可以制作类似阴影遮罩等属性的材质，还可以控制接受和传递光子的属性。

V-RayBmpFilter（位图过滤器）施加了类似Photoshop滤镜的贴图控制材质。

V-RayCompTex（混合贴图）用于制作贴图的混合效果。

V-RayBlendMtl（混合材质）用于制作带有污垢效果的材质。

V-RayEdgesTex（边线贴图）用于制作线框特效的材质。

V-RayFastSSS（快速次表面散射）用于制作类似半透明属性的材质，如：蜡烛、玉石或皮肤等。

V-RayHDRI（高动态纹理）是制作环境反射或照明的贴图类型。

V-RayMap（V-Ray贴图）在V-Ray渲染器模式下取代了3ds max默认的Raytrace光迹追踪贴图。

V-RaySky（天空贴图）用于模拟天空球，与V-RaySun灯光物体联合使用，能够制作出逼真的天空和阳光。

。

如图1-1所示是V-Ray渲染器制作的一些优秀材质作品。

1.1.2 光影特色 光照阴影是V-Ray在全局光照功能上的独到之处，也是它和其他渲染器竞争的主要资本。

V-Ray的专用灯光阴影会自动产生真实且自然的阴影，V-Ray还支持3ds max默认的灯光，并提供了V-RayShadow专用阴影。

V-Ray的光迹追踪效果来自于优秀的渲染计算引擎，包括准蒙特卡罗、发光贴图、灯光贴图和光子贴图。

。

V-Ray的环境光支持HDRI图像和纯色调，HDRI图像会产生更加真实的光线和色泽。

V-Ray还提供了类似V-RaySun和V-RaySky等用于控制真实效果的天光模拟工具。

.....

## <<渲染传奇>>

### 编辑推荐

10个高清晰教学视频（配有同步语音讲解，播放时间长达293分钟），精选了7个不同设计风格的光景渲染范例（冷暖光影色调、暖色卧室空间、温馨阳光空间、阳光西洋风情、艺术客厅、豪华餐厅光影、中式园林式家具）以帮读者掌握多种渲染方法与技巧，配套光盘中提供了书中8个案例的场景文件、贴图及最终渲染文件，赠送贴图库，包括3500张精美贴图素材。

《渲染传奇3ds max Vray光影实例精粹（附光盘2张）》所附带的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的场景文件、贴图及最终渲染文件。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。

<<渲染传奇>>

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>