

<<双剑合璧3ds max 2009/V>>

图书基本信息

书名：<<双剑合璧3ds max 2009/VRay&FinalRender渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787121082993

10位ISBN编号：7121082993

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：杨彩平，何智娟 编著

页数：320

字数：576000

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

随着计算机技术的飞速发展，CG艺术和技术也得到了长足的发展。

三维创作是CG的重要分支。

三维创作软件有很多，例如3ds max、Maya、Softimage / XSI、Lightwave等都是三维创作的著名软件。

渲染器是3D设计软件中最具有诱惑力的工具之一，拿3ds max来说，其功能十分强大。

但只是渲染器还不够完善，此时众多的外挂渲染器很好地解决了这个问题。

FinalRender stage-1是四大渲染器中较为复杂的一个，其功能全面、强大，其速度和质量在四大渲染器之中较为均衡。

VRay渲染器是优秀的光能渲染系统，它以快速的渲染速度、高品质的图像、简单的操作和对max材质的良好支持，赢得了广大max用户的喜爱。

本书是应广大读者的迫切需求，用视频化教程、配以丰富而典型的实例，完美地将VRay和FinalRender的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，对软件命令及应用做了深入细致的描述。

书中实例题材广泛，涵盖CG艺术作品、工业产品设计、室内效果图设计等诸多方面，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。

本书通过大量的经典实例，全面介绍了3ds max的两大渲染器FinalRender、VRay渲染器的功能、参数和特点，全面展示了渲染器实现各种效果的详细步骤。

全书结构顺序按两个渲染器分为两大部分，总共16章，内容包括摄像机的创建和使用、灯光照明设置、使用VRay和FinalRender特有的材质和贴图、VRay和FinalRender渲染参数的设置等。

具体内容如下：第1章简单介绍VRay和FinalRender渲染器的功能；第2章讲述VRay渲染器光源系统、材质系统、渲染设置面板的相关知识；第3章通过子弹实例介绍运用“VRayHDRI”贴图模拟环境光源；第4章介绍运用VRayFur模拟绳子上的绒毛效果；第5章运用药片实例介绍VRay景深特效的实现；第6章讲述如何运用材质模拟户外环境；第7章运用指南针实例讲述金属和木纹质感的体现；第8章运用静物实例介绍多种植物果实与泥土地面材质的制作；第9章讲述工业产品——显卡的制作；第10章通过简约客厅实例讲述室内效果图的制作流程；第11章介绍FinalRender渲染器的光源系统、材质系统、渲染设置面板的相关知识；第12章通过分子仪实例讲述如何使用FinalRender渲染器制作焦散特效；第13章通过门锁实例实现FinalRender的景深特效；第14章通过坦克实例学习怎样使用“Matte/Shadow”材质使地面与背景的过渡自然；第15章通过破旧自行车实例学习旧质感的体现；第16章通过仙人球实例学习户外光线与质感的控制。

本书特别适合那些想要或正在学习3ds max的新手和希望深入掌握渲染技巧的读者使用。

<<双剑合璧3ds max 2009/V>>

内容概要

本书用视频化教程、配以大量丰富的实例，为读者深入地讲解3ds max的两大渲染器VRay和FinalRender的功能及其实际应用。

全书结构顺序按两个渲染器分为两大部分，总共16章。

内容主要围绕两个渲染器的灯光照明设置、材质设置、环境设置、渲染设置，并在每章根据不同渲染器的应用，结合不同类型的实例进行讲解。

让读者可以系统、全面地掌握室内效果图、产品设计效果表现、CG艺术作品等各种渲染表现方式的制作过程。

本书配套光盘中提供了超大容量的多媒体视频教学录像，与图书内容相辅相成，是图书内容的扩充和升华，方便读者学习，从而提高读者的学习效率。

本书特别适合那些想要或正在学习3ds max的新手和希望深入掌握渲染技巧的读者使用。

书籍目录

第1章 V-Ray和Render简介 1.1 V-Ray渲染器 1.2 FinalRender渲染器 1.3 V-Ray和FinalRender渲染器对比 1.4 本章小结 第2章 V-Ray软件相关知识 2.1 选择V-Ray渲染器 2.2 V-Ray光源系统 2.3 V-Ray材质系统 2.4 V-Ray渲染设置面板 2.5 本章小结第3章 V-RayHDR贴图的使用——子弹 3.1 创建摄像机 3.2 设置基本渲染测试参数 3.3 指定初始材质并调试场景光源 3.4 细调场景材质 3.5 本章小结第4章 毛发效果——绳子 4.1 创建摄像机并设置素模材质 4.2 设置基本渲染参数 4.3 设置环境光源 4.4 设置场景材质 4.5 生成并调试毛发 4.6 添加场景主光源 4.7 微调场景材质灯光 4.8 本章小结第5章 V-Ray的景深特效——药片第6章 记外环境的模拟——消防栓第7章 金属和木纹质感的体现——指南针第8章 果实与泥土地面的质感的体现——静物第9章 工业产品的展示——显卡第10章 室内渲染——简约客厅第11章 RFinalRender软件相关知识第12章 RFinalRender的焦散特效——分子仪第13章 RFinalRender的景深特效——门锁第14章 Matte/Shadow材质的使用——坦克第15章 破旧质感的体现——自行车第16章 户外光线与质感的控制——仙人球

章节摘录

插图：第1章 V-Ray和Render简介1.1 V-Ray渲染器V-Ray是比较流行的外挂渲染器之一，它是由chaosgroup（<http://www.chaosgroup.com>）和asgvis（www.asgvis.com）公司出品，在中国由曼恒公司（WWW.vraychina.com.cn）负责推广的一款高质量的渲染软件。

V-Ray是目前业界最受欢迎的渲染引擎之一。

基于V-Ray内核开发的有V-Ray for 3Dmax、Maya、Sketchup、Rhin0等诸多版本，为不同领域的优秀3D建模软件提供了高质量的图片和动画渲染。

除此之外，V-Ray也可以提供单独的渲染程序，方便使用者渲染各种图片。

V-Ray渲染器提供了一种特殊的材质——V-RayMtl。

在场景中使用该材质能够获得更加准确的物理照明（光能分布）、更快的渲染效果、更方便的反射和折射参数调节。

使用V-RayMtl，你可以应用不同的纹理贴图控制其反射和折射，增加凹凸贴图和置换贴图，强制直接全局照明计算，选择用于材质的BRDF。

V-Ray光影追踪渲染器提供了较为强大的功能。

如：真正的光影追踪反射和折射；平滑的反射和折射；可创建石蜡、大理石、磨砂玻璃等半透明材质；特有的V-Rayshadows柔和阴影，包括方体和球体发射器；提供了间接照明系统，可采取直接光照和光照贴图方式（HDRI）；能实现运动模糊、焦散、摄像机景深特效；有着优秀的抗锯齿功能。

它包括fixed、simple 2-leveladaptiveapproaches等采样方法。

V-Ray渲染器在建筑设计、工业设计、产品设计方面应用广泛，都拥有大量成功的作品，如图1—1所示。

。

<<双剑合璧3ds max 2009/V>>

编辑推荐

《双剑合璧3ds max 2009/VRay&FinalRender渲染传奇(全彩)》选取大量丰富的实例，并配有详细的视频教程，为读者深入地讲解3dsmax的两大渲染利器功能及其实际应用。

利器一：VRay是一款结合了光线跟踪和光能传递的渲染器，其特点是渲染速度快、设置简单，这为初学者快速入门提供了可能。它主要用于渲染一些特殊的效果，如次表面散射、光迹追踪、焦散、全局照明等，在建筑设计、灯光设计、展示设计等多个领域的应用也十分广泛。利器二：FinalRender是一款针对3dsmax的第三方渲染器插件，它在针对建筑以及室内表现方面做了很多努力。对室内的材质表现，专门设有材质过滤器补丁，使其材质表现能力非常强大，尤其是绸料的表现；在灯光渲染方面，自带一系列灯光体系。

可以同3dsmax的标准灯光和光度学灯光混用：在天光制作上也是非常出色的。《双剑合璧3ds max 2009/VRay&FinalRender渲染传奇(全彩)》主要围绕这两个渲染器的灯光照明设置、材质设置、环境设置、渲染设置，并在每章根据不同渲染器的应用，结合不同类型的实例进行讲解，让读者可以系统、全面地掌握室内效果图、产品设计效果表现、CG艺术作品等各种渲染表现方式的制作过程。

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>