

<<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相结合，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 VRay和RFinal Render简介 1.1 VRay渲染器 1.2 FinalRender渲染器 1.3 VRay和FinalRender渲染器对比 1.4 本章小结 第2章 VRay软件相关知识 2.1 选择VRay渲染器 2.2 VRay光源系统 2.3 VRay材质系统 2.4 VRay渲染设置面板 2.5 本章小结第3章 VRayHDR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 VRay的景深特效——药片第6章 记外环境的模拟——消火栓第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 RFinal Render软件相关知识第12章 RFinal Render的焦散特效——分子仪第13章 RFinal Render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Final 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](http://www.asgvis.com)) 公司出品，在中国由曼恒公司 ([WWW.vraychina.com.cn](http://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。

。

## 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的两大渲染利器的功能及其实际应用。

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>