

<<双剑合璧3ds max 2010/V>>

图书基本信息

书名：<<双剑合璧3ds max 2010/VRay&mental ray渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787121099397

10位ISBN编号：712109939X

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：SE数字科技

页数：276

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

VR渲染器在中国市场已经火了近4~5个年头。

在初次接触这个领域，笔者和大多数初学者一样，觉得它很神秘，对它充满好奇。

VR渲染器有着优秀的全局光照系统，在灯光传递表现方面有着无与伦比的强大优势。

就制作效果而言，毋庸置疑，它的效果可以和任何一款渲染器相媲美。

MR渲染器同样为老牌的渲染器，不过它被人们所熟知的原因更多是因为MAYA，3ds max 8以后版本中的渲染器集成了MR渲染器，使用户对MR渲染器有了更进一步的了解和认识，在实际制作的过程中也逐渐涉及到这一领域。

电脑制作并不完全是一个技术活或者是体力活，他可以帮助设计师更好地理解空间结构和造型，这对设计师空间感的培养是十分必要的。

学习效果图也是一个理解的过程，理解美学、理解设计、理解客户需求、理解自身的问题等。

效果图是经济和设计流程中的一个中轴，这是笔者提倡的效果图表现的指导思想，也是笔者认为效果图制作人员应该端正的态度。

要提升制作水平，首先要懂得审美。

每种艺术的本质是一样的，即共性。

但是，艺术又有其多样性，即个性。

俄罗斯的效果图表现秉承了传统绘画的血液，画面体积感强，光影严谨，素描关系放在了第一位，整个流派的效果刚性很强，超写实。

欧美的效果图表现秉承了意大利文艺复兴的灵魂，画面自由、奔放、松动，往往寥寥几笔就能展现作者深厚的制作功底。

色彩搭配合理，从而使得画面的光影艺术效果更强烈。

伴随着市场经济的腾飞，我国效果图的表现在这个大环境下产生了。

由于改革开放初期，我国的经济并不发达，不是软件的中心国，效果图表现的形式完全是根据经济环境的需要而产生的。

画面追求明快的体积、清爽的视觉效果等，虽然在制作水平上有所欠缺，但也形成了中国特有的效果图制作风格。

谈到材质和灯光，不得不说传统的效果图表现行业。

材质和灯光是一幅画面最基本的组成元素，也是画面中最重要的因素。

在CG制作中，一般来讲，设计人员最注重的也是灯光的材质，因为这两方面决定了画面视觉效果的真实性和艺术性。

本书中重点介绍的是VR渲染器和MR渲染器，以VR渲染器和MR渲染器中的灯光和材质为介绍的重点。

两者的灯光都是比较高端的灯光类型，自身的光能计算效果，在渲染器的全局照明系统中的计算中发挥得淋漓尽致。

且灯光自带了阴影模式，可以配合全局光照系统实现灯光的衰减、类型、强度、模式等多种智能化功能的转换，甚至可以配合HDRI高动态范围贴图使用。

两种渲染器的材质既包含了传统默认渲染器中的材质特点，又囊括了新的材质制作技法，使设计人员在制作过程中既能体会到传统材质的熟悉感和操控性，又能体会到新材质带来的刺激感和人性化。

这里，再向大家介绍传统的效果图制作思路、传统的材质和灯光的制作手法，已经显得毫无意义。

随着经济的发展，硬件的普及，在很大程度上解决了用户的时间问题。

可以说，真实性和艺术性是今后静帧表现发展的一个总体方向。

毕竟不能穿新鞋，走老路。

基于上述思想，笔者编写了这本写实类的3ds max/VRay/MentalRay材质和灯光表现教程，希望能给读者耳目一新的感觉，能够指导大家今后表现的发展方向。

阅读本书，读者不仅可以了解到超写实效果图的制作方法，也可以通过教程中美学的讲解加深对

画面审美的认识。

本书中介绍了国际上比较流行的效果图表现手法，通过深入地研究欧美和俄罗斯的效果图技法和艺术形式，对其发展方向和表现形式做了概括和总结。

在深入分析真实环境中的材质和物理灯光原理的同时，总结了一套适合制作艺术表现的技法流程和时间流程，对大家静帧和效果图的表现上会有很大帮助。

本书由国内顶级表现大师杨伟（网名season）编写。

本书的前半部分主要是针对VR渲染器及相关的材质和灯光做了基本的概述和介绍，后半部分主要是针对MR渲染器及相关的材质和灯光做了基本的概述和介绍，囊括了CG场景、汽车场景、建筑表现及室内表现等多个领域和环节的知识。

本书采用了Vray_Adv_150_sp3a进行教学，建议大家使用3ds max 2010及以上的版本进行学习。

本书附带2张DVD教学光盘，内容包括案例模型、贴图、场景文件等，以及书中所有案例的视频教学录像和笔者多年搜集的优秀素材等，以方便广大读者进行系统的学习和提高。

欢迎光临官方网站进行技术交流，这里将为您提供一个广阔的平台和学术空间。

由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，敬请广大读者朋友见谅并指正。

内容概要

由国内顶级表现大师杨伟（网名season）编写。

《双剑合璧3ds max 2010/VRay&mental ray渲染传奇（全彩）》的前半部分主要是针对VR渲染器以及相关的材质和灯光做了基本的概述和介绍，后半部分主要是针对MR渲染器以及相关的材质和灯光做了基本的概述和介绍，囊括了CG场景、汽车场景、建筑表现以及室内表现等多个领域和环节。

书籍目录

- 第1章 VRay基础 11.1 渲染艺术的含义 21.2 优秀作品的光影表现 41.3 优秀作品的材质表现 91.4
渲染流程的思路 12第2章 VRay渲染器介绍 132.1 VRay渲染器简介 142.2 VRay 1.5灯光 142.2.1
VRaylight的参数 142.2.2 VRaySunlight的参数 162.3 VRay灯光阴影 172.4 VRay 渲染器参数 192.5
VRay 1.5物理摄像机 242.5.1 VRay穹顶相机 252.5.2 VRay物理相机 26第3章 卧室空间——夜景气
氛的艺术表现 293.1 案例分析 303.2 模型的检查 303.2.1 给场景指定角度摄像机 303.2.2 渲染器参
数设置和检查模型 313.3 灯光的设置 343.3.1 环境灯光的制作 343.3.2 室内点光源的制作 363.3.3 制
作室内空间光 403.4 场景中主要材质参数的设置 483.4.1 地板材质 483.4.2 床木材质 503.4.3 白色装
饰花盆材质 513.4.4 金属材质 513.4.5 斑点床单材质 523.4.6 植物材质 543.4.7 灯罩材质 563.5 渲染
参数设置和最终渲染 57第4章 CG小庭院制作 594.1 案例分析 604.2 模型的检查 604.2.1 设定场景
角度和相机参数 604.2.2 渲染器参数设置和检查模型 614.3 设置VR太阳光 644.4 场景中主要材质参
数的设置 664.4.1 建筑外墙皮材质 664.4.2 沙地材质 694.4.3 金属材质 714.4.4 植物叶子材质 744.4.5
玻璃材质 774.4.6 石阶材质 784.5 渲染参数的设置和最终渲染 79第5章 兰博基尼CG场景制作
815.1 案例分析 825.2 模型的检查 825.2.1 设定场景角度和物理相机参数 825.2.2 渲染器参数设置和
检查模型 835.3 设置HDRI贴图 and 场景环境及灯光 865.3.1 设置HDRI高动态范围贴图 865.3.2 设置场
景环境和场景灯光 875.4 场景中主要材质参数的设置 975.4.1 车漆材质 975.4.2 车玻璃材质 1005.4.3
观后视镜金属材质 1015.4.4 轮胎材质 1025.4.5 钢圈材质 1045.4.6 车灯金属材质 1055.4.7 地面材质
1065.5 最终渲染和后期调整 108第6章 旧场景制作——老建筑走廊 1116.1 案例分析 1126.2 模型的
检查 1126.2.1 设定场景角度和物理相机参数 1126.2.2 渲染器参数设置和检查模型 1146.3 设置场景
灯光 1166.3.1 设置场景灯光 1166.4 场景中主要材质参数的设置 1236.4.1 门拱剥落砖材质 1236.4.2
老建筑墙皮材质 1286.4.3 地面材质 1326.4.4 潮湿的木地板材质 1366.4.5 红色铁皮灯罩材质 1386.5
渲染参数的设置和最终渲染 140第7章 CG高级场景制作 1437.1 案例分析 1447.2 模型的检查
1447.2.1 设定场景角度和物理相机参数 1447.2.2 渲染器参数设置和检查模型 1457.3 设置场景环境
和灯光 1487.3.1 设置HDRI高动态范围贴图 1487.3.2 设置场景灯光 1507.4 场景中主要材质参数的设
置 1587.4.1 老地板木材质 1587.4.2 金属材质 1627.4.3 塑料材质 1637.4.4 黄色按钮材质 1657.4.5 残
破纸张材质 1677.4.6 饮料瓶玻璃材质 1687.4.7 凹凸玻璃纹材质 1707.5 渲染参数的设置和最终渲染
1717.6 场景分析与总结 172第8章 Jack Dainel 's 2009 1738.1 案例分析 1748.2 模型的检查 1748.2.1
设定场景角度和物理相机参数 1748.2.2 渲染器参数设置和检查模型 1758.3 设置场景环境和灯光
1808.3.1 设置HDRI高动态范围贴图 1808.3.2 设置场景灯光 1818.4 场景中主要材质参数的设置
1858.4.1 地面铺砖材质 1858.4.2 珍珠材质 1878.4.3 玻璃瓶材质 1918.4.4 毛巾材质 1948.5 渲染参
数的设置和最终渲染 199第9章 MentalRay渲染器介绍 2019.1 MentalRay渲染器简介 2029.2 MentalRay渲
染器卷展栏简介 2039.2.1 Sampling Quality (采样质量) 2039.2.2 Rendering Algorithms (渲染算法)
2049.2.3 Shadows&Displacement (阴影与置换) 2069.3 MAX 2009的新PRO材质模板选项简介 2079.4
MentalRay作品欣赏 215第10章 MR日光建筑表现 21910.1 案例分析 22010.2 模型的检查 22010.2.1
设定场景角度和参数 22010.2.2 渲染器参数设置和检查模型 22110.3 设置场景环境和灯光 22310.3.1
设置场景环境 22310.3.2 设置场景灯光 22410.4 场景中主要材质参数的设置 22910.4.1 建筑白墙材
质 22910.4.2 红色护栏材质 23010.4.3 建筑水泥板材质 23110.4.4 地板材质 23310.4.5 玻璃材质
23510.5 渲染参数的设置和最终渲染 236第11章 MR夜景建筑表现 23911.1 案例分析 24011.2 模型
的检查 24011.2.1 设定场景角度和参数 24011.2.2 渲染器参数设置和检查模型 24111.3 设置场景环境
和灯光 24211.3.1 设置场景环境 24311.3.2 设置场景灯光 24411.4 场景中主要材质参数的设置
25511.4.1 建筑外墙材质 25511.4.2 重灰色钢架建筑材质 25811.4.3 石头材质 26011.4.4 玻璃材质
26211.5 渲染参数的设置和最终渲染 264

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>