

<<3ds max 9 渲染风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9 渲染风暴>>

13位ISBN编号：9787500677598

10位ISBN编号：7500677596

出版时间：2009-4

出版时间：中国青年

作者：王杰

页数：371

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>

## <<3ds max 9 渲染风暴>>

### 前言

3ds Max是目前最为流行的一款三维设计软件，在工业造型、影视娱乐、多媒体开发、游戏制作等领域，尤其是在建筑行业当中得到了广泛应用。

建筑效果图行业目前是一个绝对热门行业，3ds Max在建模、灯光、材质、渲染等各方面的长足进步，以及VRay、Lightscape和finalRender等高级渲染器的推出与不断完善，促进了效果图行业的蓬勃发展。

使用3ds Max结合这些渲染器插件制作的效果图，其真实度已经接近照片级别。

本书主要针对如何使用3ds Max和渲染器制作效果图，通过10个实例，对效果图的制作难点进行深入探讨。

书中除了详尽叙述使用常规方法建模、打灯、赋材质及渲染各环节的方法之外，为了满足一部分爱好者的要求，也对最新发布的渲染器（VRay、Lightscape和finalRender）的使用方法进行了讲解。

它们新的灯光、材质及渲染方式令人耳目一新。

过去由于技术上的限制而无法完成的各种效果，现在实现起来易如反掌。

本书在制作技术上绝无保留公开了许多最佳参数设置，力求使读者在最短的时间内掌握建筑效果图的制作技巧。

使用渲染器制作效果图是比较复杂的工作，所以对设计人员的要求也比较高。

总的来讲，效果图需要有鲜明的灯光效果，配景宁缺勿滥且须与主体搭配和谐，并要具有一定的格调。

所以效果图制作者不仅要懂建筑设计、装潢设计，还要具有一定的艺术修养，和绘画基本功。

因此，有志子从事效果图制作的读者，除了要熟练掌握电脑技术外，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，只有这样才能不落人后。

本书VRay范例由刘正旭和李斌制作，Lightscape范例由李斌制作，finalRender范例由杨晓杰制作。

限于水平和时间.书中难免存在错漏之处.敬请广大读者批评指正。

## <<3ds max 9 渲染风暴>>

### 内容概要

本书立足于最基本的技术和最实用的技巧，由国内著名设计师精心编著。

书中就VRay、Lightscape、mental ray和Brazil这4大渲染器进行了全面介绍，并对光能传递、光线跟踪和全局光照等技术进行深入阐述，同时设置了大量典型实例，帮助读者了解各种渲染器的优缺点和使用特点，找到适合自己的渲染器，在工作中获得事半功倍的效果。

本书配有大量视频教学演示录像，一方面可以通过连续操作全面解答操作中的疑惑，让读者深入了解渲染器的知识；另一方面可以让读者亲身领略业内最顶尖高手的智慧和技巧。

无论您是初次接触渲染器的读者，还是有一定基础的专业CG创作者，在学习本书后渲染水平一定能够大幅提升。

<<3ds max 9 渲染风暴>>

书籍目录

PART 1 渲染基础 01 带来唯美世界的四大渲染器 02 渲染器插件的效果概要 03 渲染器的五大参数卷展栏控制PART 2 V-Ray篇 04 V-Ray的基本综述与重要参数 05 逼真的天光传递与依旧质感 06 金属质感与塑料表现 07 晶莹耀眼的玻璃散焦效果 08 V-Ray新增毛发效果的表现 09 另类图书室的整体环境渲染 10 缤纷灯光与质感的综合控制PART 3 Lightscape篇 11 Lightscape的技术概述 12 室内光影效果的真实 13 真实曝光的光能传递与质感表现PART 4 mental ray篇 14 mental ray的重要基础参数 15 天光沉浸与水纹表现 16 HDRI环境的金属质感的表现 17 单色玻璃散焦效果的仿真模拟 18 用材质与贴图来实现体积光效果 19 贴图体积光的扩展应用 20 木板的反射模拟 21 亮油漆调味罐的表现 22 室内物理全局光的日光表达 23 3S材质景深的表现PART 5 Braz篇 24 Braz概述与参数讲解 25 Brazil的基础全局光环境设置 26 传统白色玻璃的质感表现 27 镀铬金属的环境散焦效果 28 Brazil典型金属焦散 29 HKRI环境金属与景深表现

## &lt;&lt;3ds max 9 渲染风暴&gt;&gt;

## 章节摘录

PART 1 渲染基础 01 带来唯美世界的四大渲染器 1.1 3D渲染的概念 在本书中将多次提到“渲染”这个词，到底什么是“渲染”，读者可能还是一知半解。所以，本小节主要讲解3D渲染的基本概念。

1.游戏引擎的实时渲染 一张最终完成的图像，一般是要经过好几个过程才能制作完成的。而在整个渲染过程中又分为实时渲染和计算渲染两种。

实时渲染主要是依靠于电脑的CPU的实时运算功能和显卡的实时加速功能。

实时渲染最典型的应用就是三维游戏，如经典的三维电脑游戏《极品飞车10》、《DOOM 3》等，都是当今实时渲染的顶级应用，如图1—1~图1-8所示。

由于实时渲染只依靠CPU的计算功能和显卡的加速功能，因此不可能在最终的渲染中得到最好的效果。

实时渲染一般是依靠标准的3D引擎，如著名的SGI公司的OpenGL，微软公司的DirectX等。

这类实时渲染在游戏中应用比较广泛。

另外一方面，实时渲染在科学可视化仿真中也有很广泛地应用。

其实在3ds max中也使用了实时渲染功能，在3ds max的四个操作视图中，实质上就是使用了OpenGL或是DirectX的实时渲染效果，如图1—9和图1—10所示。

2.创作优质画面的计算渲染 而另一种渲染就是计算渲染，这也是本书所要重点讲解的渲染类型。

计算渲染主要是依靠CPU和内存进行计算，需要很长的时间。

其计算原理也非常复杂，经常要使用到光线跟踪、全局光能、散焦等方式。

但得到的效果比实时渲染要好很多，如图1—11~图1-14所示。

这种渲染通常要建立很多种材质的模型和灯光的模型。

通过复杂的数学计算，最终得出渲染的图片。

渲染是一个复杂的过程，当按下了3ds max的渲染按钮的时候，就会将在视图中所做的所有设置都进行计算，最终达到现实仿真的效果。

在渲染中，有很多经典的渲染技巧和渲染功能。

但是为了获得优秀的效果和比较高的渲染效率，也经常会用到不同类别的第三方渲染插件，后面的几节就是关于这方面的讨论和实践。

.....

<<3ds max 9 渲染风暴>>

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>