

<<3ds max质感传奇 >>

图书基本信息

书名：<<3ds max质感传奇 >>

13位ISBN编号：9787121067969

10位ISBN编号：712106796X

出版时间：1970-1

出版时间：电子工业出版社

作者：刘正旭

页数：280

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质感传奇 >>

前言

每当我完成一幅较为满意的作品时，心情激动的同时又略感不安，因为最终总会发现一些不如意的地方，但现实又不允许在此处过多留恋。

原因很简单：时间乃不可再生资源！

本书所要讨论的是CG制作中“时间”与“质量”的平衡。

渲染器是公认的高质量渲染工具，但用来完成商业作品的人还居于少数，在这里我们将探讨很多类似的话题。

3ds max可以兼容很多插件，比如VRay渲染器。

本书的VRay实例占了一大半，因为它是比较成熟的一款软件，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。

我们平时制作图像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。

这时候最需要的是是一本渲染指导书，能帮助我们找到这个平衡点。

制作非凡质感需要艺术修养和技术的完美结合，本书在介绍制作高级质感的同时，将唯美的艺术特点发挥得淋漓尽致。

制作画面真实可信的高质量图像需要平时对生活的细致观察，比如花盆边上的一块污痕、叶片上的残缺等。

从画面角落中的物品摆放到画面中不经意间所产生的小情调，无不渗透出作者对场景的苦心构思。

大到好莱坞电影梦工厂，小到国内的建筑动画公司，很多动画团队都有“配景师”这样一种头衔。

这个工作可不是简单的场景制作，它需要从事这项工作的人必须能够丰富场景细节和点缀画面，从而使画面不呆板、生硬和做作。

如果省去了这个人员编制，做出来的动画效果就可想而知了，所以我们平时制作动画也应该具备这种“挖掘细节”的精神。

CG领域发展到今天，在这个制作水平普遍较高的时代，只有对作品下足功夫才能获得成功。

我们在欣赏一幅作品的时候（往往是同行之间）往往不是被某一幅作品的光影效果所打动，而是赞叹作者对作品所付出的时间和心血。

在计算机软、硬件高度发展的今天，“绘制令人震撼的图像”是广大CG爱好者心中的梦想。

如果在10年前，守着一台速度超慢的计算机，一晚上只渲染一两帧动画的年代，我们还有理由说放弃，现在当然没有理由放弃自己的梦想了。

最近读了一位朋友的著作，领悟到他对奢侈品的理解，他花费8万欧元购买一个银壶，理由很充分：这是一名资深的欧洲银匠花了1000个工时，使用了300种不同的小榔头敲打出来的作品，称得上真正的传世之作。

很多人认为VRay渲染器就像这把银壶，是奢侈品，在这本书中我将它诠释成了真正的“平民软件”。这本书中安排了4个部分的20多个练习实例，每个实例都来自于成功的商业案例，读者朋友可以打开这些场景进行渲染，参考的同时思考一下如何进行“时间与质量的平衡”。

本书几乎没有涉及建模技术，这里解密其中一个超大场景的例子（本书的第一个例子），在P4 2.4GHz的CPU，1GB内存的普通计算机上渲染，渲染时间只有49秒，速度快的原因就是将所有模型进行点对点焊接，塌陷所有修改器，模型不留一个多余的面，所有混合贴图全部用Photoshop处理成一层，所有相同材质的物体全部塌陷成一个物体。

所以可以看出，只有在建模时处理好了这些细节，才能达到时间与质量的平衡。

书中还讲解了一些网络渲染的技术，有条件（拥有很多台电脑）的人可以用这种技术来处理超大尺寸的图像及工作量很大的动画渲染。

本书的读者对象兼顾了所有的3ds max用户，初、中级读者只需按照书中的步骤进行操作，便可创作出精彩的作品；高级读者可配合光盘中的模型文件进行参考，拓展自己的创作思路，从而可以创作出大师级别的作品。

最后感谢本书策划何郑燕老师，感谢为这本书顺利出版而辛勤工作的编辑同志。

由于时间有限，书中错误在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<3ds max质感传奇 >>

内容概要

《3ds max质感传奇3》通过多个经典范例，揭示了作者多年来在CG领域质感表现与渲染技术的独家秘技。

《3ds max质感传奇3》最具有价值的是提供了多个经典的商业场景实例，包括渲染速度极快、超精细、超大面积的建筑动画场景，震撼的影视广告三维场景，以及能渲染3000 × 3000（像素点）的大尺寸效果图表现场景。

这些场景都是经过实际验证的，目的是让读者真正体验学有所成、学有所用的效果。

如何表现这些经典范例是《3ds max质感传奇3》所要描述的，如何控制质量和时间的平衡更是《3ds max质感传奇3》的精华。

《3ds max质感传奇3》的范例均为作者从事商业CG行业多年来积累的最时尚的质感表现和渲染技术的体现，将引领读者走向一个全新的创作环境，对于读者的学习和提高有很大的帮助。

《3ds max质感传奇3》适合广大三维设计者参考学习，也可作为相关培训学校的教学参考书。

<<3ds max质感传奇 >>

书籍目录

第1章 3ds max的外挂渲染器 11.1 认识VRay渲染器 21.2 VRay渲染器设置方法 3第2章 玻璃高脚杯 72.1 渲染设置 82.2 设置环境背景 92.3 设置灯光照明 102.4 设置玻璃材质 122.5 设置饮料材质 16第3章 办公室桌面 193.1 渲染设置 203.2 设置线框白模和地面材质 233.3 设置杂志材质 253.4 设置磨沙金属材质 273.5 设置黑色塑料材质 32第4章 废旧金属 354.1 渲染设置 364.2 设置场景灯光 384.3 设置车轮金属材质 394.4 设置锈材质 404.5 设置废旧金属材质 47第5章 废旧汽车场景 515.1 灯光设置 525.2 渲染设置 545.3 墙面制作 565.4 设置地面材质 625.5 设置车身金属漆材质 665.6 设置车身其他材质 675.7 设置车轮材质 695.8 设置车灯材质 705.9 设置汽车玻璃材质 715.10 给玻璃添加裂痕 735.11 给车身添加污垢和划痕 755.12 设置车牌材质 77第6章 VRay艺术表现精粹 816.1 VRay光能传递 836.2 半透明质感表现 866.3 玉镯质感表现 926.4 茶杯质感表现 956.4.1 茶叶的质感表现 956.4.2 VRay自带的渲染窗口设置 104第7章 晶莹剔透的酒瓶 1077.1 渲染设置 1097.2 设置背景环境 1117.3 酒瓶金属材质表现 1137.4 酒瓶玻璃和酒材质表现 1167.5 酒瓶镂空标签材质表现 1197.6 酒瓶金边和瓶盖材质表现 1217.7 水晶龙头材质表现 1247.8 设置隐藏反光板 1277.9 最终动画渲染设置方案一 1287.10 最终动画渲染设置方案二 129第8章 典雅客厅 1318.1 客厅空间简介 1328.2 设置摄像机 1328.3 测试渲染设置 1338.4 场景灯光设置 1358.5 设置场景材质 1398.5.1 设置渲染参数 1398.5.2 设置材质 1398.5.3 设置地面材质 1418.5.4 设置白色沙发的材质 1438.5.5 设置单人沙发材质 1448.5.6 设置摇椅材质 1478.5.7 设置茶几材质 1498.5.8 设置台灯材质 1508.5.9 设置室外环境 1528.5.10 设置吊灯材质 1528.5.11 设置窗帘材质 1548.5.12 设置壁画材质 1568.5.13 设置桌上盆景材质 1588.5.14 设置花盆材质 1608.6 高级别渲染设置 162第9章 绿色卧室 1659.1 卧室空间简介 1669.2 设置摄像机 1679.3 测试渲染设置 1689.4 场景设置 1709.5 设置场景材质 1759.5.1 设置渲染参数 1759.5.2 设置墙体材质 1759.5.3 设置地面材质 1769.5.4 设置窗户和窗帘材质 1789.5.5 设置床及床上用品材质 1799.5.6 设置沙发材质 1829.5.7 设置桌子材质 1839.5.8 设置电视材质 1849.5.9 设置壁画材质 1869.5.10 设置壁灯材质 1879.5.11 设置钟表材质 1889.6 高级别渲染设置 190第10章 阳光客厅渲染 19310.1 设置场景材质 19510.1.1 设置墙体材质 19510.1.2 设置地面材质 19610.1.3 设置室外环境 19910.1.4 设置窗户及窗帘材质 20010.1.5 设置沙发及靠垫材质 20310.1.6 设置茶几及其上摆设品材质 20510.1.7 设置白色桌子及其上摆设品材质 20910.1.8 设置壁柜及纸箱材质 21210.1.9 设置落地灯材质 21410.1.10 设置吊灯材质 21610.1.11 设置壁画材质 21910.2 场景灯光设置 22110.3 最终成品渲染 22610.3.1 设置抗锯齿和过滤器 22610.3.2 设置渲染级别 22610.3.3 设置保存发光贴图 22710.3.4 最终渲染设置 228第11章 内置灯光作品表现 23111.1 黄昏天光表现 23311.2 清晨天光表现 24111.3 正午天光表现 24711.3.1 使用普通灯光阵列表现正午天光 24711.3.2 使用时区阳光系统表现正午天光 25011.3.3 使用HDRI生成灯阵表现正午天光 25311.4 夜晚天光表现 260第12章 VRay渲染时间与质量的平衡 27112.1 使用VRay做图的经验 27212.1.1 场景制作阶段 27212.1.2 渲染阶段 27312.2 VRay渲染常见问题解决方案 27312.2.1 找不到VRay材质的问题 27312.2.2 Vray材质球全是黑色的问题 27412.2.3 背景曝光的问题 27412.2.4 HDRI严重曝光的问题 27512.2.5 画面锯齿严重的问题 27512.2.6 渲染速度慢的问题 27612.2.7 画面中有黑斑的问题 27712.2.8 画面有红色斑点的问题 27812.2.9 场景漏光的问题 27812.2.10 场景中色溢的问题 279

<<3ds max质感传奇 >>

编辑推荐

32个高清晰教学视频，配有同步语音讲解（播放时间长达230分钟），精选了53个不同风格的渲染范例，可以帮助读者掌握多种渲染方法与技巧，配套光盘中提供了53个案例的源文件、贴图及最终渲染文件，超值赠送贴图库，包括3500多个精美贴图素材。

新增15个专业范例，展示了更新、更高效的渲染技术。

《3D传奇：3ds max质感传奇3（附光盘2张）》所附带的2张DVD光盘，包括了书中实例视频教学文件，以及渲染场景和贴图文件，还超值赠送了大量的贴图材质。

光盘资料配合书中的操作步骤，能使设计人员在制作理念和技巧上达到一个新的高度。

<<3ds max质感传奇 >>

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>