

<<3ds Max9渲染传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max9渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787500677079

10位ISBN编号：7500677073

出版时间：2007-8

出版时间：中国青年

作者：刘正旭，李斌，杨

页数：360

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 Max9渲染传奇>>

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 Max9渲染传奇>>

内容概要

在利用3ds Max软件进行三维创作的过程中，决定最终表现效果的最重要的步骤就是渲染。本书就VRay、Lightscape和finalRender这3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，帮助您了解各种渲染器的优缺点、使用特点、操作便利性和速度，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，对各个渲染器的各个参数都进行了详细介绍，让您有机会接触到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 Max9渲染传奇>>

书籍目录

第1部分 渲染器理论基础 第1章 V-Ray、Lightscape和finalRender渲染器简介 第1节 认识V-Ray渲染器 第2节 认识Lightscape渲染器 第3节 认识finalRender渲染器 第2章 渲染器基础设置 第1节 V-Ray渲染器基础设置 第2节 Lightscape渲染器基础设置 第3节 finalRender渲染器基础设置 第3章 优化系统和场景 第1节 硬件系统 第2节 软件系统 第3节 场景建模

第2部分 V-Ray渲染传奇 第4章 天空光照射下的客厅 第1节 导入CAD文件 第2节 创建模型 第3节 设置场景灯光 第4节 设置场景材质 第5节 最终成品渲染 第5章 阳光客厅 第1节 设置场景材质 第2节 设置场景灯光 第3节 最终成品渲染 第6章 蓝色经典 第1节 设置场景材质 第2节 设置场景灯光 第3节 最终成品渲染 第7章 私人豪华浴室 第1节 设置场景统一材质 第2节 设置场景灯光 第3节 设置场景材质 第4节 最终成品渲染

第3部分 Lightscape渲染传奇 第8章 现代厨房 第1节 在3ds Max中设置材质 第2节 在3ds Max中设置灯光 第3节 模型的输出与输入 第4节 材质的设置 第5节 光线的设置 第6节 初次渲染的设置 第7节 渲染结果的输出 第8节 图像的后期处理 第9章 公司会议室 第1节 在3ds Max中设置材质 第2节 在3ds Max中设置灯光 第3节 模型的输出与输入 第4节 材质的设置 第5节 光线的设置 第6节 初次渲染的设置 第7节 渲染结果的输出 第8节 图像的后期处理 第10章 欧式客厅 第1节 在3ds Max中设置材质 第2节 在3ds Max中设置灯光 第3节 模型的输出与输入 第4节 材质的设置 第5节 光线的设置 第6节 初次渲染的设置 第7节 渲染结果的输出 第8节 图像的后期处理

第4部分 finalRender渲染传奇 第11章 天光场景 第1节 finalRender渲染初步设置 第2节 场景材质设置 第12章 卫浴空间 第1节 卫浴照明设置 第2节 卫浴高级材质设置 第13章 酒店休息厅 第1节 材质设置 第2节 灯光设置 第3节 灯光特效 第4节 高级材质附录 附录1 专业Photoshop后期处理方法 附录2 3ds Max中解决文字不全的问题 附录3 3ds Max中自建材质库的方法 附录4 个人快捷键的设置方法 附录5 3ds Max的搜集材质工具 附录6 光域网一览

<<3ds Max9渲染传奇>>

章节摘录

插图：

<<3ds Max9渲染传奇>>

编辑推荐

真实渲染参数完全解析，各种渲染技巧灵活运用，不论您是初次接触3ds Max渲染器的读者，还是有一定基础的专业CG创作者，学习《3dsmax9渲染传奇lightscape/vray/finalrender三剑客(第2版)》后渲染水平一定会大幅提升。

<<3ds Max9渲染传奇>>

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>