

<<3ds max渲染技术课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds max渲染技术课堂>>

13位ISBN编号：9787894870506

10位ISBN编号：7894870501

出版时间：2009-10

出版时间：北京科海电子出版社

作者：韩涌，王瑶 著

页数：349

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

**finalRender的技术特点** finalRender是一个基于3ds max的终极Raytracing光线追踪和Global Illumination全局照明的渲染系统，它通过物理校正方法对散射光和非散射光进行处理，从而制作出令人难以置信的理想图像效果。

与它的名字一样，行finalRender可以说是渲染界中的终结者，它将当前主流的渲染技术优势集于一身。

finalRender有着快速的计算过程和逼真的渲染效果，它提供了3种GI引擎和3种图像取样算法，以应付CG创作中室外场景、室内场景、动画场景等不同的场景环境，这在其他渲染器插件中并不多见。

在材质方面，finalRender没有提供足够丰富的材质类型模板，看上去好像是它的一个不足，但通过finalRender本身的材质，用户完全可以调节出任何可以感知到的材质。

不仅如此，行finalRender还提供了一个Material converter材质转换器，这一技术使得finalRender渲染器在材质方面的表现变得无懈可击。

材质转换器是一个非常人性化的工具，借助它只需要单击几下鼠标，就可以把3ds max的standard材质、Raytrace材质、Ink ' n Paint材质，甚至是Brazil r/s和VRay的材质轻松地转换为finalRender的专用材质，以获得最高的兼容性。

当前，finalRender是最受争议的一个渲染器，它可以在短时间内得到非常出色的效果，但近两年因为VRay的发展而受到压抑。

笔者个人认为，在渲染领域中，finalRender渲染可以算是一个“全才”，而是否要选择这一渲染器，就是看您的工作性质是否同时涵盖了多个领域，比如广告设计，这样的话，这个“全才”渲染器将是最好的选择，它可以应付大多数的工作需要。

**本书的组织结构** 本书是《3ds max渲染技术课堂》丛书之一，主要介绍finalRender渲染器的渲染应用技术，共分为13章，由20个经典的应用型案例和完全的命令速查组成。

从整体上看，本书的组织结构分为以下几个部分：**固全面了解**：也就是第1章，介绍3ds max的5个主流渲染器插件和它们的核心技术，整体介绍finalRender的关键特色和finalRender的新增界面，并对界面所对应的功能进行了简单的介绍，以帮助读者对finalRender有一整体的印象和大致的了解。

## &lt;&lt;3ds max渲染技术课堂&gt;&gt;

## 内容概要

《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》是《3dsmax渲染技术课堂》系列图书之一，全书分为13章，由20个经典的应用型案例和完整的命令速查组成。

书中对finalRender渲染器的所有参数命令和关键特色进行了详细和深入的讲解，内容包括光线追踪引擎、全局光照引擎、天光系统、物体光源和HDRI照明、表面焦散和容积焦散、景深和运动模糊、置换变形、模糊反射、模糊折射、透明吸收、色散、次表面散射等。

书中特别对finalRender渲染器的3种全局光照引擎做了详细介绍，并根据3种引擎的特色分析它们的应用技术。

不仅如此，《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》还用大量篇幅对影响渲染效果的另一要素——行finalRender高级材质进行了完全揭秘，列举了几种CG创作中常见的材质类型，通过精心设计的实例去带领读者应用并体会实际操作流程和技法，并进一步剖析了材质的高级反射和高级折射属性。

在《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》的最后几章，提供了finalRender完整命令速查，以供读者查询、学习使用。

只有了解了它们的参数变量以及相关的含义，才可能真正地应用自如。

为了让finalRender初学者更快地掌握《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》的精彩内容，《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》配套光盘中还包含了容量巨大、内容完整的“finalRender快速上手”多媒体教学录像，它可以让读者迅速了解finalRender各个关键且独具特色的工作流程，为全面掌握finalRender这一优秀渲染器打下坚实的基础。

《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》具有很高的技术含量和参考价值，特别适合追求真实视觉效果CG相关从业人员，是建筑设计、工业产品、广告包装等行业的渲染应用技术指南，也是CG渲染爱好者的自学用书，适合初学者和有一定水平的中、高级用户也非常适合作为3dsmax培训班的渲染教材。

## &lt;&lt;3ds max渲染技术课堂&gt;&gt;

## 书籍目录

Chapter 01 认识finalRender渲染器1.1 3dsmax主流渲染器简介1.1.1 Brazilr/s1.1 2finalRender1.1 3Maxwell1.1.4 mentalray1.1 5Vray1.2 finalRender的关键特色1.2.1 GlobalIllumination (全局光照) 1.2.2 Caustics (焦散) 1.2.3 fRObjctLight (物体光源) 1.2.4 Sub-SurfaceScattering (次表面散射) 1.2.5 MicroTriangleDisplacement (极细三角面置换) 1.2.6 finalToon (卡通渲染) 1.2.7 DistributedRenderdog (分布式渲染) 1.3 新增界面导航1.3.1 渲染场景选项面板1.3.2 环境和特效选项面板1.3.3 对象属性面板1.3.4 创建光源面板1.3.5材质编辑器1.3.6 材质转换工具1.4 小结Chapter 02 快速的光线追踪2.1 finalRender的初次渲染2.1.1 单位设置2.1.2 更改当前渲染器2.1.3 设置图像分辨率2.1.4 使用信息水印2.1.5 了解Bucket渲染2.2 优秀的光线追踪2.2.1 光线追踪的原理2.2.2 光线追踪深度2.2.3 光线追踪与平滑组2.2.4 光线追踪加速2.3 渲染高品质的图像2.3.1 抗锯齿设置2.3.2 观察并设置采样点2.3.3 控制采样的Threshold2.3.4 图像过滤2.4 小结Chapter 03 使用全局光照明3.1 使用全局光照明3.1.1 快速激活天空光3.1.2 全局材质替换3.1.3 设置环境和天空光3.1.4 为天空光使用纹理3.1.5 使用HDMI照明3.1.6 完善天空光系统3.2 阳光下的中庭3.2.1 快速开始全局光照3.2.2 在GI光照中考虑背景3.2.3 加入太阳光3.2.4 提高GI的质量3.3 观察GI采样点3.3.1 显示GI采样点3.3.2 GI采样点的密度分布3.4 探索最优的GI设置3.4.1 全局采样和局部采样3.4.2 GI的细节级别3.4.3 重复使用GI解算结果3.5 最终的渲染3.6 小结Chapter 04 实战超级GI引擎4.1 理解Hyper-GI4.2 从自然光照明开始4.2.1 观察阅览室场景4.2.2 全局材质替换4.2.3 天空光的设定4.2.4 修改引擎为Hyper-GI4.3 布置人工光源4.3.1 打开隐藏的光源4.3.2 创建走廊射灯4.3.3 创建面积光源4.4 使用物体光源4.4.1 创建第一个物体光源4.4.2 增加其他对象到光源4.4.3 编辑物体光源属性4.5 设置Hyper-GI参数4.5.1 恢复材质并测试渲染4.5.2 查看细分采样点4.5.3 更改天空光4.5.4 渲染动画小样4.5.5最后的建议4.6 小结Chapter 05 绚丽的焦散特效5.1 认识焦散特效5.1.1 焦散概述5.1.2 表面焦散5.1.3 体积焦散5.2 唇膏的表面焦散5.2.1 激活对象产生焦散选项5.2.2 设置基本的照明5.2.3 漫反射焦散5.2.4 创建焦散光源5.2.5 焦散的基本设置5.2.6 提高焦散质量5.2.7 创建焦散光子文件5.2.8 渲染最后完美的焦散5.3 魔戒重现5.3.1 快速创建表面焦散5.3.2 准备体积光源5.3.3激活体积焦散5.3.4 创建精致的体积焦散5.4 小结Chapter 06 景深和运动模糊6.1 创建量深特效6.1.1 准备场景6.1.2 激活摄像机量深6.1.3 提高量深效果的品质6.2 用Photoshop创建量深6.2.1 创建Z通道6.2.2 复制Z深度到图像6.2.3 调节镜头模糊6.3 3D运动模糊.....chapter 07 材质的GI效果控制chapter 08 步入质感的圣堂chapter 09 终极质感再现chapter 10 finalRender渲染器命令详解chapter 11 finalRender材质参数详解chapter 12 finalRender灯光参数详解chapter 13 finalRender其他参数详解

## <<3ds max渲染技术课堂>>

### 编辑推荐

《3ds max渲染技术课堂：finalRender应用技法精粹》为finalRender的自学者提供了快速的入门方法，以及完整的中英文对照手册，并为有效掌握finalRender的核心技术及真实工作流程提供了详尽指导。

**权威锻造，专业指导：**本套丛书的作者均来自于一线的专业3D技术团队，在3D技术领域有着十多年的实践经验，始终致力于3D应用技术的研究与推广，对当前最新、最经典的渲染器有较系统全面的了解结合多年实用经验编写的这套《渲染技术课堂》丛书，保证了对各渲染器技术点讲解的权威性与实用性。

**核心技术，经典演练：**书中全面剖析了finalRender渲染器的4种全局光照引擎的技术原理，并对finalRender的材质进行完全揭秘，分析了在建筑表现、工业设计中常见材质的编辑方法，还讲解了finalRender高级属性的设置方法。

同时设计了大量经典实例对这些核心技术进行了实用演练，加深读者对它们的理解，帮助读者在掌握这些核心技术的同时了解真实的工作流程与具体的操作步骤。

特别提供的finalRender命令完全手册，使用中英文对照的方式，便于阅读与查询，极大地降低了自学习者的学习难度。

**视频教学，快速入门：**根据多年的教学经验，作者按照初学者的学习习惯，精心设计并录制了18个课程共50个片段的多媒体视频教程。

通过这些视频教学。

读者可以快速掌握finalRender核心技术的特点及设置流程，为能更好理解深入学习过程中的内容与操作方法做好充分准备。

13个课程共40个教学片段，资深渲染专家带你快速入门，有效掌握finalRender渲染器的核心技术。提供所有实例所需的3dsmax项目文件，包含场景文件和原始素材，让读者可以根据教程的进度同步训练。

。 华人3D应用技术研究论坛3dstudy，cn鼎力推荐，最适合新手自学finalRender的全方位渲染技术教学宝典

#### 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>