第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 光与材质的渲染艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 光与材质的渲染艺术>>

13位ISBN编号：9787113110215

10位ISBN编号：7113110215

出版时间：2010-6

出版时间：中国铁道出版社

作者：罗韬

页数：372

字数：594000

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

渲染是大多数三维设计软件的最终工作流程，能够将用户创建的三维场景生成具有照片级别真实感的图像或视频，这也是渲染的目的。

本书就是为了帮助用户实现这一目的而编写的。

在本书中，不仅详细介绍了渲染的原理和技术，同时以3ds Max 2010软件为平台，对最初级的扫描线渲染器和最常用的主流渲染器melltal ray与VRay的使用方法进行了讲解。

读者通过书中的练习和实例，可以真实地体会各种渲染技术在不同渲染器的应用效果和表现方法，主要包括光能传递、光线跟踪、最终聚集、光子贴图等常见的渲染技术。

本书特点　　本书以3ds Max 2010为软件平台，对渲染技术进行了全面分析。

全书通过若干章，逐层深入地介绍了所有的渲染技术，从最初的“渲染原理”、“材质和灯光与渲染的关系”到“各种渲染技术的应用”，几乎涵盖所有与渲染有关的知识，让读者从本质上理解和学习渲染。

重要知识点如下：　　全方位剖析灯光、材质与渲染的关系。

全局照明技术原理。

主流渲染器的使用。

最新的物理渲染技术剖析。

逼真实用的应用案例。

本书共分为11章，第1章、第2章主要介绍了渲染原理和3ds Max的高级照明技术；第3～5章介绍了模拟真实照明的技术以及照明与渲染的关系：第6章和第7章介绍了材质、贴图以及特效的应用；第8章和第9章介绍了主流插件渲染器mental ray和VRay的使用技术；第10章和第11章介绍了渲染的商业应用和艺术应用。

本书从渲染的基础原理讲到项目工作应用，并在其中穿插各种与渲染相关的知识，如深入剖析材质、灯光、渲染三者的关系。

内容概要

3ds Max作为目前最为普及的三维动画设计软件之一，已经深入应用到各个行业，并得到非常高的赞誉，但软件本身仍然难以完成真实照片级别的渲染效果，而不得不依靠各种插件渲染器。
本书采用理论知识+练习小节+实例小节的结构形式，以案例教学的方式旨在对渲染这一工作流程进行深入的剖析，介绍渲染的基本原理、3ds Max的高级照明技术、灯光和材质与渲染的关系、特效的应用等基本知识，读者可以通过这些知识掌握渲染工作流程中的关键技术。
同时，本书还对主流渲染器mental ray和VRay的使用方法进行了全面、综合的介绍，并通过商业案例和艺术案例诠释了渲染工作流程的精髓。
希望通过对本书的学习，读者能真正地掌握渲染技术。
　本书适用于有一定3ds Max操作经验的CG初、中级读者，同时对具有一定从业经验的室内表现、建筑设计行业的读者也有极大的参考价值。

作者简介

罗韬，典型80后，03年开始接触CG，在国内CG应用较为广泛的行业中做过广告人、室内设计师等职业，大量的工作实践经验，为其撰写图书积累了极其宝贵的经验。

在工作间隙，抽出一定的时间，对自己的职业经历进行了总结。
并且对通过实际案例来讲解丰富的理论经验。
他认为，

书籍目录

Chapter 1 什么是渲染第1课 了解渲染 第1节 渲染的基本原理 第2节 视口着色渲染与最终渲染 第3节 使用3ds Max扫描线渲染器渲染场景 第4节 技法精解第2课 渲染技术 第1节 渲染技术简介 第2节 三维世界的简单光线分析 第3节 使用mental ray渲染器完成全局照明 第4节 技法精解Chapter 2 3ds Max的高级照明技术第3课 光跟踪器 第1节 光跟踪器与天光的关系 第2节 速度与质量的平衡 第3节 让室外场景具有更好的效果 第4节 技法精解第4课 光能传递 第1节 光能传递的基本概念 第2节 光能传递解决方案主要参数 第3节 光能传递实战应用 第4节 技法精解Chapter 3 照明与渲染第5课 自然光 第1节 光与自然光 第2节 使用3ds Max模拟各种自然光 第3节 自然光的拍摄手法 第4节 技法精解第6课 人工光源 第1节 各种人工光源 第2节 制作霓虹灯光 第3节 摄影棚打灯技巧 第4节 技法精解Chapter 4 环境照明第7课 认识与了解环境光 第1节 不同时段的环境光 第2节 掌握环境背景的初级知识 第3节 模拟人工光源的环境照明 第4节 技法精解第8课 环境照明的高级应用 第1节 了解不同的曝光类型 第2节 曝光控制的主要参数 第3节 使用mr曝光控制完善场景照明 第4节 技法精解第9课 HDRI 第1节 什么是HDRI 第2节 测试HDRI的参数 第3节 在VRay中使用HDRI贴图 第4节 技法精解Chapter 5 CG创作中的常用灯光第10课 标准灯光 第1节 灯光基本特点 第2节 标准灯光的通用属性 第3节 标准灯光的阴影 第4节 技法精解第11课 光度学灯光 第1节 光度学灯光概念 第2节 使用光度学灯光照明场景 …… Chapter 6 材质与贴图的艺术Chapter 7 渲染特效Chapter 8 剖析沉浸器VRayChapter 9 渲染器Mental ray的使用Chapter 10 商业效果图的制作Chapter 11 写实风格的室外场景表现

编辑推荐

《3ds Max光与材质的渲染艺术》以3ds Max 2010为软件平台，对渲染技术进行全面解析，分为若干章逐层深入介绍所有的渲染技术，从最初的“渲染原理”、“材质灯光与渲染的关系”到“各种渲染技术的应用”，涵盖所有与渲染有关的知识，让用户从本质上理解学习渲染　　全书通过24课讲解了3ds Max在渲染方面的应用，不但阐述了渲染的原理，还深入说明TVray、Mental Ray等各种常用渲染器，并对渲染用光和材质方面进行了深入透彻的讲解，最后使用两个商业效果图和一个写实风格的室外场景来进行深入表现。

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