第一图书网, tushu007.com

<<渲染传奇>>

图书基本信息

书名：<<渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787121047497

10位ISBN编号：7121047497

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：朱岩

页数：323

字数：664000

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

内容概要

本书根据作者在CG制作领域多年教学与创作的经验，针对不同形式的自然光线和人工照明，结合室内外空间结构的日景、夜景的不同要求，采用大量对比的方式，独创性地提出了一整套灯光布局和渲染设置技法。
本书分为10章。
前两章讲解3ds max 9基础知识，即灯光基础及渲染基础，后面8章通过自然阳光模拟、汽车展示、天空采光阁楼、休闲客厅照明、客厅和卧室空间改造照明、红色沙龙灯光、公建室内空间场景、宴会厅场景 等精彩实例由浅入深、循序渐进地讲解灯光渲染的技巧。
大量的实践证明，在CG图像制作过程中，只要运动这些技法设置灯光和渲染，一般都能达到较高的制作水准，而且工作效率很高。
本书配套光盘中赠送了所有范例的场景和贴图文件，供读者参考。
本书配套光盘中赠送了所有范例的场景和贴图文件，供读者参考。
本书特别适合CG制作人员阅读，也可作为相关专业的教师和大、中专院校的学生参考使用。

书籍目录

第1章　3DS MAX9灯光基础　1.1　真实光理论　1.2　自然光属性　1.3　STANDARD（标准）灯光类型　1.3.1　泛光灯　1.3.2　聚光灯　1.3.3　自由聚光灯　1.3.4　方向光灯　1.3.5　天光灯　1.3.6　模拟照明　1.4　PHOTOMETRIC（光度学）灯光类型　1.5　光度学灯光全局照明实例　1.5.1　设置场景灯光　1.5.2　设置发光灯带材质　1.5.3　设置全局照明渲染　1.6　VRAY　渲染器专用灯光类型　1.6.1　VRAY LIGHT灯光　1.6.2　VRAY　SUN 阳光　1.6.3　VRAY SKY 天空贴图　1.6.4　VRAY阴影第2章　3DS MAX9渲染基础　2.1　设置通用渲染参数　2.2　指定渲染器　2.3　设置默认扫描线渲染　2.4　渲染通道实例　2.5　VRAY渲染器概述　2.6　VRAY渲染方法　2.7　图像采样器和抗锯齿过滤器　2.7.1　图像采样的器的使用　2.7.2　抗锯齿过滤器的使用　2.8　渲染引擎　2.8.1　渲染引擎的特点　2.8.2　渲染引擎的参数使用　2.9　LIGHTSCAPE特性　2.9.1　LIGHTSCAPE的优势　2.9.2　LIGHTSCAPE的技术性能　2.9.3　LIGHTSCAPE的实体　2.9.4　LIGHTSCAPE处理过程　2.9.5　LIGHTSCAPE应用领域　2.10　LIGHTSCAPE操作界面及工具介绍　2.11　LIGHTSCAPE使用流程第3章　自然阳光模拟　3.1　正午天光表现　3.1.1　用打光的普通方法表现正午　3.1.2　用时区阳光系统表现正午天光　3.2　黄昏天光表现第4章　汽车展示效果　4.1　灯光分析　4.2　设置场景渲染　4.3　设置场景灯光　4.4　设置无缝地面　4.5　设置金属烤漆材质　4.6　设置反光板　4.7　设置汽车玻璃材质　4.8　设置金属轮圈材质　4.9　设置车灯材质　4.10　给汽车变换颜色第5章　天空采光阁楼　5.1　设置场景　5.2　制作光源效果　5.3　设置场景材质　5.3.1　设置墙壁材质　5.3.2　设置木地板材质　5.3.3　设置沙发材质　5.3.4　设置油漆家具材质　5.3.5　设置躺椅材质　5.3.6　设置灯罩材质　5.3.7　设置室内补光　5.3.8　设置电视机和画框材质　5.4　夜晚灯光变化　5.5　最终成图渲染第6章　休闲客厅照明　6.1　设置场景渲染　6.2　简单设置场景材质　6.3　设置场景照明　6.4　设置场景材质　6.4.1　设置窗外风景材质　6.4.2　设置窗帘材质　……第7章　客厅和卧室空间改造效果第8章　红色沙龙灯光第9章　公建室内空间场景渲染第10章　宴会厅场景的渲染

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