

<<全视频3ds Max材质与渲染实录>>

图书基本信息

书名：<<全视频3ds Max材质与渲染实录>>

13位ISBN编号：9787302199373

10位ISBN编号：730219937X

出版时间：1970-1

出版时间：清华大学出版社

作者：赵巍

页数：309

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

本书秉承了作者的第一部书稿《3DS MAX建模与渲染创作思路及案例实录》细致详尽、内容丰富的特点。

清晰的文字描述和配合全部内容的视频讲解令初学的读者也可以轻松学习掌握；精心安排的内容是本书另一大的特色，不同于其他同类书籍通常只针对一类效果进行讲解，本书同时包括了对室内效果图、室外场景、工业模型、角色的渲染讲解，使读者可以学习到更多针对不同渲染要求的渲染方法。

与《3DS MAX建模与渲染创作思路及案例实录》侧重建模及完整制作流程不同，本书更侧重于材质和渲染的讲解。

本书重点讲解了当前流行的VRay渲染器和老牌强大的MentalRay渲染器，对3ds Max的默认渲染器进行了剖析，最后还介绍了渲染器新秀Maxwell。

本书内容都是实例讲解，由简至繁，让读者真正学习到实用的制作技术，不论是初学者还是有一定基础的三维爱好者都能从本书当中学习到实用有效的渲染技巧。

本书由赵巍主笔。

参与编写的还包括李沂静、刘建红、路玉娥、陈洪武、袁凤、赵鹏、张亚伟、李景光、马宏博、温庆娟、陈东竹、于光丽、田素娥、何楠、张佳佳、娄芳、韩立剑、赵海然、袁媛、王丽丽、王晓星、胡燕、张翠娟、梁进、马丽、吴伟静、赵静、王毅、于红梅、张航、黄瑾、王立丰、李芝、汪金娟、邢方红。

姜岩波、何明桦、李川、李秀娟、王芳、陈爱秋、刘玲、郑赛和郝桂英等。

在本书的写作、编辑过程中，陈绿春老师给予我很多指点和大力帮助，在此表示由衷的感谢！

最后衷心希望本书能帮助读者高效的学习到实用的三维制作方法，并且成为读者朋友们走向更高三维技艺水平道路上的一块基石。

<<全视频3ds Max材质与渲染实录>>

内容概要

《全视频3ds Max材质与渲染实录》文字部分包含19章，光盘包含视频教学20个小时，案例包含了室内效果图、室外场景、工业模型、角色的渲染。

所有的案例都对材质、灯光照明、渲染整个过程进行了详细讲解，并配有完整的有声视频教学。

《全视频3ds Max材质与渲染实录》内容精心安排，既注重实用性，也注重技术性，制作流程的完整性以及教学手法的科学性，适用于动画、游戏、建筑效果图制作人员和各类3DS MAX用户及爱好者。

书籍目录

第一部分 阳光下的电话亭第1章 阳光下的电话亭1.1 设置灯光1.2 指定材质1.2.1 制作铜材质1.2.2 制作简单的玻璃材质1.2.3 设置破旧的红油漆材质1.2.4 设置木牌材质第2章 模拟全局光照2.1 模拟太阳光2.2 模拟散射光2.3 模拟天光第二部分 V-Ray渲染器第3章 V-Ray漫游3.1 V-Ray渲染器简介3.2 V-Ray的材质3.2.1 V-RayMtl标准材质3.2.2 V-Ray2SidedMtl双面材质3.2.3 V-RayBlendMtl融合材质3.2.4 V-RayFastSSS快速SSS材质3.2.5 V-RayLightMtl自发光材质3.2.6 V-RayMtlWrapper包裹材质3.2.7 V-RayOverrideMtl替代材质3.3 V-Ray的灯光3.3.1 V-RayLight面光源3.3.2 V-RaySun太阳光3.4 V-Ray渲染面板第4章 躺椅4.1 设置灯光4.2 设置预渲染4.3 设置材质4.4 最终渲染设置第5章 玻璃质感表现：七彩杯5.1 V-Ray的天光设置5.2 设置材质5.2.1 玻璃材质5.2.2 牛奶材质5.3 模拟反射环境5.4 最终渲染设置第6章 工业模型渲染(一)：刮胡刀6.1 设置灯光6.2 指定材质6.2.1 黑色硬塑料材质6.2.2 不锈钢6.2.3 红色指示灯材质6.3 HDRI反射6.4 最终渲染参数设置6.5 后期处理第7章 工业模型渲染(二)：宝马Z47.1 V-Ray的灯光设置7.1.1 主光源设置7.1.2 HDRI照明7.2 设置汽车材质7.2.1 车漆材质7.2.2 橡胶材质7.2.3 钢圈不锈钢材质7.2.4 挡风玻璃材质7.2.5 栅栏材质7.2.6 HDRI反射7.3 最终渲染设置7.4 后期处理第8章 室内效果图(一)：简约客厅8.1 设置灯光8.1.1 模拟太阳光8.1.2 模拟天光8.2 指定材质8.2.1 墙面材质8.2.2 木地板材质8.2.3 布艺沙发材质8.2.4 不锈钢材质8.2.5 木纹小几材质8.3 最终渲染参数设置8.4.后期处理第9章 室内效果图(二)：欧式厨房9.1 设置灯光9.2 指定材质9.2.1 瓷砖材质9.2.2 木地板材质9.2.3 乳胶漆材质9.2.4 拉丝金属材质9.2.5 灯管材质9.3 最终渲染参数设置9.4 后期处理第10章 室外场景(一)10.1 室外场景灯光的设置10.1.1 模拟太阳光10.1.2 模拟天光10.2 指定材质10.2.1 地板材质10.2.2 砖墙材质10.2.3 油漆木座椅材质10.2.4 生铁材质10.3 最终渲染参数设置10.4 后期处理第三部分 MentalRay渲染器第11章 MentalRay漫游11.1 MentalRay渲染器简介11.2 MentalRay的主要组成部分11.2.1 MentalRay的灯光11.2.2 MentalRay的材质11.2.3 MentalRay的渲染面板第12章 金属子弹12.1 调整材质12.2 设置灯光12.3 添加景深效果第13章 工业模型渲染(三)：NOKIAN9113.1 N91的材质设置13.1.1 外壳不锈钢材质13.1.2 屏幕玻璃材质13.1.3 自发光按键材质13.1.4 机身硬塑材质13.1.5 机身不锈钢材质13.1.6 黄铜材质13.1.7 硬塑按键材质13.2 产品灯光设计13.2.1 设置主光源13.2.2 设置HDRI照明反射13.2.3 添加反光板13.3 最终渲染设置13.4 后期处理第14章 室内效果图(三)：温馨卧室14.1 夜晚室内灯光设计14.1.1 设置主光源14.1.2 设置装饰灯14.1.3 添加间接光照14.2 MentalRay的建筑材质14.2.1 地板材质14.2.2 墙壁材质14.2.3 被子材质14.2.4 纸材质14.2.5 自发光材质14.3 最终渲染参数设置14.4 后期处理第15章 室内效果图(四)：浴室15.1 设置灯光15.1.1 设置主光源15.1.2 添加间接光照15.1.3 设置装饰灯15.2 MentalRay的建筑材质15.2.1 镜子材质15.2.2 水材质15.2.3 浴缸材质15.2.4 不锈钢材质15.2.5 瓷砖材质15.2.6 木纹材质15.3 最终渲染参数设置15.4 后期处理第16章 室外场景(二)：阳光露台16.1 材质设置16.1.1 地砖材质16.1.2 砖墙材质16.1.3 水泥台材质16.1.4 花盆材质16.1.5 植物材质16.1.6 设置背景16.2 MentalRay室外灯光的设置16.3 最终渲染参数设置16.4 后期处理第17章 人物17.1 UV展开17.2 绘制脸部贴图17.2.1 绘制过渡色贴图17.2.2 绘制凹凸贴图17.3 制作皮肤材质17.4 制作眼睛材质17.5 眼睫毛的制作17.6 太阳镜材质17.7 设置灯光17.8 头发的制作17.9 衣帽材质17.10 后期处理第四部分 Maxwell漫游18.1 Maxwell渲染器简介18.2 Maxwell的两大优势18.2.1 真实18.2.2 简便的操作18.3 主要的应用领域18.3.1 三维图形图像领域18.3.2 建筑设计领域18.3.3 工业产品设计领域18.4 主要特性18.4.1 多处理器、多平台18.4.2 Multilight实时调整灯光效果18.4.3 Simulens18.4.4 Maxwell材质18.4.5 SubSurfaceScattering子表面散射效果18.4.6 Maxwell的置换18.4.7 关联物体18.4.8 真实摄像机18.4.9 物理天空系统18.4.10 充分完全的全局照明18.5 Maxwell的材质18.6 Maxwell的渲染面板第19章 Maxwell在Max中的工作流程：台灯19.1 材质设置19.1.1 设定发光体19.1.2 材质设置19.1.3 灯罩材质19.2 最终渲染参数设置

章节摘录

插图：

<<全视频3ds Max材质与渲染实录>>

编辑推荐

《全视频3ds Max材质与渲染实录》是由清华大学出版社出版的。

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>