第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302278313

10位ISBN编号：7302278318

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：尹承红,唐文杰　等编著

页数：284

字数：506000

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

第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

内容概要

《超写实：3ds Max渲染技术精粹》定位于3ds max渲染和渲染器的应用。
全书共分为14章，内容涵盖渲染与渲染器、渲染设置、quicksilver硬件渲染器、vue文件渲染器、vray渲染器、vray全局光照明、light cache渲染引擎实战、绚丽的焦散特效、景深和运动模糊、vray灯光与对象命令详解、vray材质、mental ray渲染器，并用20多个完整案例介绍了3ds max渲染和渲染器的实际应用技巧。

《超写实：3ds Max渲染技术精粹》不仅适合3ds max初学者使用，也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用，还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 渲染与渲染器
1.1 关于渲染
1.2 渲染的组成元素
1.3 渲染器
1.4 实例：渲染静物
1.5 实例：渲染动画
1.6 课后练习
第2章 渲染设置
2.1 公用选项卡
2.2 渲染元素卷展栏
2.3 默认扫描线渲染器卷展栏
2.4 光线跟踪器全局参数卷展栏
2.5 实例：渲染建筑小品
2.6 课后练习
第3章 quiclsilver硬件渲染器和vue文件渲染器
3.1 quiclsilver硬件渲染器
3.2 vue文件渲染器
3.3 实例：quiclsilver硬件渲染器渲染场景
3.4 课后练习
第4章 vray渲染器
4.1 3dsmax主流渲染器
4.2 vray关键特色
4.3 界面导航
4.4 实例：使用vray渲染器快速渲染玻璃杯
4.5 课后练习
第5章 vray全局光照明
5.1 全局光照明的优点
5.2 实例：黄昏中的办公楼
5.3 实例：观察gi采样点
5.4 探索最优的gi设置
5.5 课后练习
第6章 lightcache渲染引擎实战
6.1 理解lightcache
6.2 从自然光照明开始
6.3 实例：阳光照射下的木屋
6.4 最终渲染的图像
6.5 实例：别墅
6.6 课后练习
第7章 绚丽的焦散特效
7.1 认识焦散特效
7.2 实例：金属戒指的表面焦散
7.3 实例：玻璃酒具的折射焦散
7.4 课后练习
第8章 景深和运动模糊
8.1 景深特效的应用

第一图书网, tushu007.com

8.2 用photoshop创建景深
8.3 实例：桌面静物
8.4 3d运动模糊
8.5 实例：飞过的子弹
8.6 课后练习
第9章 vray灯光与对象命令详解
9.1 vray灯光的使用
9.2 实例：设置室外灯光
9.3 实例：设置室内灯光
9.4 课后练习
第10章 vray材质
10.1 vray材质的特点
10.1.1“ 基本参数 ”卷展栏
10.1.2“ 双向反射分布函数 ”卷展栏
10.1.3“ 选项 ”卷展栏
10.1.4“ 贴图 ”卷展栏
10.1.5“ 反射插值 ”卷展栏
10.1.6“ 折射插值 ”卷展栏
10.2 实例：地板材质
10.3 实例：金属材质
10.4 实例：大理石材质
10.5 实例：布纹材质
10.6 课后练习
第11章 mertalrav渲染器
11.1 mentalray渲染器的技术特点
11.1.1 globalillumination(全局光照)
11.1.2 caustics(焦散)
11.2 使用shellmaterial(壳材质)
11.2.1 实例：创建伞把
11.2.2 实例：创建石桌凳造型
11.2.3 实例：创建石柱
11.2.4 实例：创建海面效果
11.3 课后练习
第12章 综合练习1
12.1 现代简约家居吧台
12.1.1 模型的检查
12.1.2 灯光的设置
12.1.3 场景中主要材质参数的设置
12.1.4 渲染参数设置和最终渲染
12.2 现代客厅夜景表现
12.2.1 模型的检查
12.2.2 灯光的设置
12.2.3 场景中主要材质参数的设置
12.2.4 渲染参数设置和最终渲染
第13章 综合练习2
13.1 阳光艺术--现代写实厨房空间
13.1.1 模型的检查

第一图书网, tushu007.com

13.1.2 灯光的设置
13.1.3 场景中主要材质参数的设置
13.1.4 渲染参数设置和最终渲染
13.2 复式空间--客厅连厨房
13.2.1 设置摄像机和渲染器参数
13.2.2 设置场景灯光
13.2.3 场景中主要材质参数的设置
13.2.4 渲染器参数设置和最终渲染
第14章 综合练习3
14.1 阳光场景制作--欧式建筑
14.1.1 模型的检查
14.1.2 设置vr太阳光
14.1.3 场景中主要材质参数的设置
14.1.4 环境的设置和最终渲染
14.2 橘红色别墅空间
14.2.1 模型的检查
14.2.2 设置场景灯光
14.2.3 场景中主要材质参数的设置
14.2.4 渲染参数设置和最终渲染

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

14大类别，20多个完整案例，3000多个相关素材文件，深入剖析3dsMax材质的技巧与应用！

第一图书网, tushu007.com

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