第一图书网, tushu007.com

<<3ds max灯光、材质、贴图、渲染>>

图书基本信息

书名：<<3ds max灯光、材质、贴图、渲染技术解读>>

13位ISBN编号：9787500685494

10位ISBN编号：7500685491

出版时间：2009-3

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：310

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

前言

Autodesk公司发行的3ds Max 软件是世界上应用最广泛的三维建模、动画及渲染软件，应用于游戏开发、影视制作、视觉效果设计等领域。
而决定三维作品质量的关键，除了建模外，最主要的因素非灯光、材质、贴图和渲染四大模块莫属。只要掌握了这几方面的设计思路与制作技法，相信无论您是专业设计师，还是此类软件的爱好者，都能制作出美轮美奂的作品。

本书介绍使用3ds Max设计三维产品工作过程中的这4大重要模块，力求使读者从最基础、最重要的内容出发，掌握设计技巧，激发设计灵感。
本书包含哪些内容？

本书由5大部分组成，前4部分分别介绍灯光、材质、贴图和渲染的相关知识与技巧，各部分又分别设置了3章内容：均从基础内容讲起，再通过一些小范例来深入讲解相关模块的类型及参数，最后配合实例讲解各种模块的运用方法，使读者一步一个台阶，逐渐掌握这些模块的特性与设计技巧。
本书的第5部分为综合应用部分，详细讲解了3大综合实例的制作过程，使读者在实际操作中深刻理解所学知识，并进一步学习如何将它们融合，为作品增添亮点。
本书的优势在哪里？

本书除讲解3ds Max的相关设计与操作技巧外，还对常用的VR|dy渲染插件和mentalray渲染器进行了详细的讲解，内容全面，条理清晰。

本书采用书侧小栏的形式，每一页都包含有“ 技巧提示 ”、“ 知识链接 ”或“ 快捷键 ”内容，补充所学知识，使操作更便捷。

本书使用彩色印刷，将制作过程中的图像清晰呈现，大图中附带参数设置小图，使操作更直观，一目了然。
本书适合哪些读者学习？

本书针对3ds Max中最为常用和难以掌握的4大模块做了全面细致的阐述，同时通过丰富多彩的案例对理论知识进行实战应用，对各个层次的读者都具有较高的学习和参考价值。

自学者和爱好者通过本书轻松的体例和色彩丰富的内容，可从3ds Max模块的基本理论知识开始学习并逐渐掌握其运用方法，制作属于自己的作品。
而中、高级读者也可进一步加深对各重要模块的了解，学习制作各种特殊效果的方法，提升自身的创意能力和设计水平。

本书在编写的过程中力求严谨，但由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，敬请广大读者谅解和指正。

编者

第一图书网, tushu007.com

内容概要

灯光、材质、贴图与渲染这四大模块在三维设计作品的创作中不能缺少，又不易掌握。本书结合大篓小型实例，深入剖析了四大模块具体参数设置的含义和效果，再配以综合实例制作，讲解其运用方法和设计技巧，助您熟练掌握相关技能，在创作中渐入佳境！

活用灯光：分析真实灯光和布光原理，解析3dsMax中常用灯光及VRay灯光的重要参数及其在作品创作中的应用。

巧用材质：解析各种常用材质类型，利用常用材质模拟金属、玻璃、水、陶瓷、皮革、玉、车漆、脏旧等静物质感。

妙用贴图：解析常用贴图类型，利用贴图模拟木地板、大理石、岩石、丝绸、海水、冰淇淋、毛巾、魔法球等效果。

精通渲染：设置大气效果和环境特效，带您完成“多功能播放器”、“铁钉的光与影”和“手表商业效果”渲染实例。

综合练习：综合使用灯光、材质、贴图和渲染技术制作“废弃的厂房”、“卡通风格的卧室”以及“室外”三种场景。

灯光——场景光影表现的灵魂……　　材质与贴图——体现真实感的关键……　　渲染——制作环境特效的利器。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max灯光、材质、贴图、渲染>>

书籍目录

Part 01 探索灯光的奥秘 Chapter 1 认识灯光 1.1 分析真实灯光 1.1.1 光线的传播 1.1.2 光线所产生的阴影 1.2 现实世界中的灯光种类 1.2.1 自然光 1.2.2 人造光 Chapter 灯光基础知识 2.1 3ds Max灯光的类型 2.1.1 标准灯光类型 2.1.2 光度学灯光类型 2.2 3ds Max灯光的参数 2.2.1 灯光的强度 2.2.2 灯光的颜色 2.2.3 灯光的衰减 2.3 3ds Max灯光的阴影 2.3.1 阴影贴图 2.3.2 区域阴影 2.3.3 光线跟踪阴影 2.4 VRry灯光概述与重要参数 2.4.1 VRayLight 2.4.2 VRaySUN 2.5 常用布光原理解析 2.5.1 产品表现布光 2.5.2 室内表现布光 2.5.3 室外表现布光 Chapter 3 灯光的运用 3.1 标准灯光的应用 3.2 光度学灯光的应用 3.3 天光和高级照明的应用 3.4 VRay灯光的应用Part 02 从认识材质到玩转材质Part 03 贴图的优势与妙用Part 04 渲染从入门到精通Part 05 综合练习制作CG场景附录

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds max灯光、材质、贴图、渲染技术解读》的特点：　　基础知识－命令操作－实例制作，全面介绍4大模块的功能与应用技法　　以丰富的小型实例讲解技术，3个类型不同的大型综合实例巩固所学　　500余个知识与技巧提示，采用文字配图片说明，便于读者理解掌握　　适合具有一定基础的3ds Max用户、三维设计行业从业人员学习参考。

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