

<<3ds max渲染插件白金手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max渲染插件白金手册>>

13位ISBN编号：9787801727251

10位ISBN编号：7801727258

出版时间：2006-8

出版时间：第1版 (2006年8月1日)

作者：黄峻

页数：512

字数：815000

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>

## <<3ds max渲染插件白金手册>>

### 内容概要

本书围绕几大主流3ds max渲染器插件展开。

全书共6章，分别讲解了Brazil r/s渲染器、final Render渲染器、final Toon卡通渲染器、FinalShader渲染器材质插件和VRay渲染器，内容涵盖了渲染器插件的每一个方面的每一个命令。

书中针对渲染器插件的原理、功能、实战各方面作了详细的叙述，包括灯光、材质、动画、渲染、卡通效果、贴图烘焙等各个方面。

书中配备了大量的经典实例，都是作者多年经验的积累。

另外，本书还附有一张近10小时的多媒体视频教学光盘。

本书对初学者、爱好者、提高者均提供了一定的参考价值。

除了能学习以外，还能作为参考书使用。

本书不会轻易过时。

通过例子，视频，手册，循序渐进，满足不同层次的需求，能做到举一反三。

## <<3ds max渲染插件白金手册>>

### 作者简介

黄峻，毕业于清华大学美术学院环境艺术设计专业。

从业6年，主要从事三维游戏动画、Flash程序、虚拟现实等方面开发工作，尤其对3ds max有深入的研究。

曾编写了火星时代《3ds max6r白金手册（升级版）》、《Flash动画大风暴》、《火星时代插件风暴3》、《火星时代技术精萃》等

<<3ds max渲染插件白金手册>>

书籍目录

第1章 渲染器概述 1.1 渲染的作用 1.2 3ds max的渲染器 1.3 常用渲染器的特点 1.4 常用的折射率参考数据第2章 Brazil r/s渲染器 2.1 指定渲染器 2.2 Brazil r/s渲染面板 2.3 Brazil Light巴西渲染器的灯光 2.4 BCam巴西渲染器的摄像机 2.5 Brazil Advanced Material巴西渲染器高级材质 2.7 Chrome Material金属材质 2.8 Toon Material 卡通材质 2.9 Brazil Utility Material工具材质 2.10 Brazil渲染器虚拟帧缓冲 (VFB) 第3章 finalRender渲染器 3.1 finalRender入门 3.2 finalRender 3.3 finalRender物体属性 3.4 finalRender材质 3.5 finalRender贴图 3.6 finalRender灯光 3.7 finalRender阴影 3.8 finalRender体积光 3.9 finalRender贴图烘培 3.10 实战演练第4章 finalToon卡通渲染器 4.1 finalToon入门 4.2 finalToon渲染特效 4.3 finalToon线条编辑器 4.4 finalToon材质 4.5 finalToon贴图 4.6 finalToon渲染元素 4.7 finalToon材质转换器 4.8 finalToon场渲染器第5章 finalShader渲染器材质插件第6章 VRvay渲染器

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>