

<<3ds Max灯光/材质/渲染实例解析>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max灯光/材质/渲染实例解析>>

13位ISBN编号：9787030262141

10位ISBN编号：703026214X

出版时间：1970-1

出版时间：科学出版社

作者：王岩

页数：353

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灯光/材质/渲染实例解析>>

前言

作为具有代表性的三维制作软件，3ds Max一直以来受到建筑设计、三维建模、三维动画爱好者的青睐，并得到一致的好评。

在3ds Max众多的渲染器中，VRay无论在渲染功能还是用户数量方面都可以说是首屈一指。

本书将3ds Max与VRay结合到一起，通过大量精彩实例帮您敲开渲染世界的大门，带您享受渲染的乐趣。

本书具有5个方面的特点。

内容丰富，物超所值 本书包括34个制作实例，涉及广泛，适合各个行业的3ds Max用户使用。

本书配有1张大容量DVD光盘，光盘中提供了书中所有实例的源文件与贴图素材，所有实例的有声教学录像以及大量三维用户必备的图像素材和各种辅助工具软件。

中英文双界面讲解 书中全部采用中英文双界面的方式讲解，有助于英文基础不好或不同Max版本使用习惯的读者学习。

易于初学者学习 对于初学者来说，最重要的是熟悉软件与操作，本书的实例安排循序渐进、内容步骤详尽完整，在实例中穿插了大量的设置参数解释，并使用图像对比的方式帮助用户进行直观的理解。

经验技巧随处穿插 对于中级用户来说，更加关注的是经验的积累，本书在叙述制作步骤的同时，还帮助读者分析制作思路，同时穿插大量的经验技巧（实例制作中的经验性内容均以有别于正文的灰色字体排版，提醒读者注意，方便查看学习），使读者不但知其然，还能知其所以然。

案例应用与知识扩展 本书为读者提供了各种相关理论知识与扩展空间。

每个实例的结尾都包括案例应用与知识扩展，借助色彩、构图、环境等理论知识，可以帮助读者开阔视野，真正提高水平。

通过知识扩展还可以帮助读者扩展思维，根据实例内容举一反三，真正做到学有所用。

由于编写时间仓促，不妥之处在所难免，欢迎广大读者朋友批评指正。

<<3ds Max灯光/材质/渲染实例解析>>

内容概要

《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(VRay篇)(全彩)》是一本以渲染为主, 兼顾灯光与材质的实例类教程。

全书分为12章, 共包括了34个精彩实例, 分别讲解了渲染基础、区域照明、日光照明、人工光照明、特殊照明、反射材质、透明材质、老旧材质、渲染特效、生活用品、产品表现、室内外效果等内容。

《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(VRay篇)(全彩)》的特点是“步骤与思路”并举、“理论和实际”结合。

在制作实例之前先对制作内容和知识点进行概括, 然后结合理论分析, 通过对具体实例的制作过程进行分解, 穿插讲解实例所涉及的概念参数与经验技巧, 帮助读者快速提高渲染水平。

《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(VRay篇)(全彩)》配套1张DVD多媒体教学光盘, 包含书中全部实例的多媒体语音视频教学, 以及书中实例所需的素材文件与场景源文件, 以便帮助读者更好地学习书中实例, 提高学习效率。

《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(VRay篇)(全彩)》适用于广大三维制作爱好者、影视制作人员、室内外设计人员和工业设计人员用来提高作品的表现力, 同时也可以作为各大中专院校和社会培训班的专业教材使用。

书籍目录

第1章 渲染基础1.1 渲染与渲染器1.1.1 渲染的概念与过程1.1.2 渲染器类型1.1.3 渲染器的选择1.2 V-Ray渲染器入门1.2.1 V-Ray渲染器功能简介1.2.2 V-Ray渲染器的版本第2章 区域照明2.1 摄影棚布光2.1.1 场景布光2.1.2 全局照明2.1.3 编辑材质2.1.4 案例应用与知识扩展2.2 三点照明2.2.1 创建三点光2.2.2 开启间接照明2.2.3 设置渲染品质2.2.4 案例应用与知识扩展2.3 天光照明2.3.1 使用天光照明2.3.2 使用HDRI照明2.3.3 反射环境2.3.4 案例应用与知识扩展第3章 日光照明3.1 室外日光3.1.1 布置灯光3.1.2 控制亮度3.1.3 朝阳与云层3.1.4 案例应用与知识扩展3.2 室内日光3.2.1 创建太阳光3.2.2 创建环境光3.2.3 天光入口3.2.4 案例应用与知识扩展第4章 人工光照明4.1 人工光类型4.1.1 台灯照明效果4.1.2 区域照明效果4.1.3 光域网照明效果4.1.4 案例应用与知识扩展4.2 室内人工光4.2.1 创建主光4.2.2 创建射灯4.2.3 创建其余灯光4.2.4 案例应用与知识扩展4.3 室外人工光4.3.1 制作环境光4.3.2 室内光4.3.3 室外光4.3.4 案例应用与知识扩展第5章 特殊照明5.1 自发光5.1.1 编辑自发光材质5.1.2 设置间接照明5.1.3 添加发光效果5.1.4 案例应用与知识扩展5.2 体积光5.2.1 创建照明环境5.2.2 创建体积光光源5.2.3 案例应用与知识扩展5.3 光晕5.3.1 地球光晕5.3.2 太阳光晕5.3.3 案例应用与知识扩展第6章 反射材质6.1 金属小号6.1.1 布置灯光6.1.2 编辑材质6.1.3 利用高光表现金属6.1.4 案例应用与知识扩展6.2 拉丝与各向异性金属旋钮6.2.1 布置灯光6.2.2 基础材质与反射环境6.2.3 拉丝与各向异性6.2.4 案例应用与知识扩展6.3 陶瓷材质6.3.1 布置灯光6.3.2 编辑材质6.3.3 案例应用与知识扩展6.4 皮革材质6.4.1 基本照明环境6.4.2 编辑材质6.4.3 设置材质高光6.4.4 案例应用与知识扩展第7章 透明材质7.1 实体玻璃7.1.1 照明设置7.1.2 编辑材质7.1.3 扩展材质7.1.4 案例应用与知识扩展7.2 薄壁玻璃7.2.1 布置灯光7.2.2 编辑材质7.2.3 案例应用与知识扩展7.3 水面质感7.3.1 布置灯光7.3.2 编辑材质7.3.3 案例应用与知识扩展7.4 半透明材质7.4.1 布置灯光7.4.2 编辑材质7.4.3 案例应用与知识扩展第8章 老旧材质8.1 破旧墙壁8.1.1 布置灯光8.1.2 编辑基础材质8.1.3 使用混合贴图8.1.4 案例应用与知识扩展8.2 锈蚀与油渍8.2.1 布置灯光8.2.2 编辑锈蚀材质8.2.3 编辑油渍材质8.2.4 案例应用与知识扩展.....第9章 渲染特效第10章 生活用品第11章 产品表现第12章 室内外效果

章节摘录

· 灯光的颜色同样可以决定灯光的亮度，如果将灯光的颜色设置为黑色，那么无论倍增值多高，灯光都无法照亮对象。

· 因为VRayLight是具有体积的区域光源，光线并不是从一个点，而是从一个面发射的，所以灯光的尺寸越大，灯光的亮度也就越高。

· VRayLight使用的衰减方式是按照现实世界中的平方反比公式进行计算的，也就是说VRayLight的照明亮度对距离十分敏感。

还有一点需要说明，场景中使用的系统单位也会影响VRayLight的照明效果。

VRayLight非常接近3dsMax提供的光度学灯光。

如果了解光度学灯光的特性，就会知道按照现实比例创建场景的重要性，就像那句经典的描述：不要指望一盏灯泡能够照亮整个城市。

摄影棚布光的主要目的是为对象提供均匀、柔和的照明环境。

为了实现这个目的，我们要在第一盏灯光相反的方向创建第二个光源，以填补照明的空白区域。

这盏灯光的亮度要低于第一盏灯光，以便产生明暗的对比。

使用镜像工具在顶视图中沿着Y轴方向复制一盏灯光，然后将灯光放置到如图2~5所示的位置。

选中复制的灯光，进入修改命令面板，修改Multiplier（倍增器）参数为5。

我们要继续在场景中创建一盏顶光源，用于突出模型的轮廓形状，增强照明的层次感。

<<3ds Max灯光/材质/渲染实例解析>>

编辑推荐

《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(VRay篇)(全彩)》步骤与思路并举，理论与实际结合，明明白白玩转3D渲染。

第1本中英文双界面全案例渲染教程 精选典型实战案例 精选34个灯光、材质和渲染实战案例，涉及影视动画场景与角色制作、工业产品造型设计、室内外效果图表现等众多应用领域。

中英文双界面讲解 案例全部采用中英文双界面方式讲解，有助于英文基础不好或不同Max版本使用习惯的读者学习。

易于初学者快速上手 对于初学者来说最重要的是熟悉软件与操作，《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(Vray篇)(全彩)》实例安排循序渐进，内容步骤详尽完整。在实例中穿插了大量参数设置解析，便于初学者尽快通过案例制作熟悉3ds Max软件操作，掌握实战制作技能。

经验技巧贯穿其中 对于中级用户来说更加关注的是经验的积累，《3ds Max灯光/材质/渲染实例解析(Vray篇)(全彩)》在讲解制作步骤的同时深入分析制作思路，同时穿插大量的经验技巧，让读者知其然更知其所以然。

案例应用与知识扩展 每个实例最后安排有“案例应用”内容，借助色彩、构图、环境等相关知识帮助读者掌握案例实际应用技巧；并通过“知识扩展”内容拓展读者思维，从而达到举一反三、学以致用目的。

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>