

<<极速渲染>>

图书基本信息

书名：<<极速渲染>>

13位ISBN编号：9787111199564

10位ISBN编号：7111199561

出版时间：2006-10

出版时间：机工

作者：陈志民

页数：345

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>

<<极速渲染>>

内容概要

在效果图制作行业，时间就是金钱，如何使用较短的时间渲染得到非凡的效果是所有设计师梦寐以求的目标。

本书以效果图渲染为主线，通过15个室内外效果图渲染商业案例，系统、全面介绍了目前效果图制作的三大主力渲染器：扫描线渲染器、Lightscape渲染器和VRay渲染器的使用方法和提速技巧，每个案例都详细讲解了材质编辑、灯光布置和渲染整个流程。

为了弥补黑白印刷的不足，本书特意录制了全书所有实例操作的视频演示，容量达3GB之巨，直观、详细、生动的讲解，将大大提高您的学习效率。

本书配套DVD光盘还提供了全书所有实例的源文件和贴图，供读者学习参考。

本书内容丰富、效果精美，针对室内外效果图设计行业的实际工作特点进行了大量优化，不仅适合于3ds max的初学者，而且其实用性和针对性对于有制作经验的效果图制作人员来说也具有很强的参考价值。

<<极速渲染>>

书籍目录

前言DVD光盘使用指南第1章 扫描线渲染器一——局部照明渲染	1.1 渲染器概述	1.1.1 渲染和渲染器
1.1.2 常用渲染器简介	1.1.3 渲染器常用术语简介	1.1.4 渲染、材质与灯光
1.2 扫描线渲染器简介	1.3 标准灯光实例解析	1.3.1 入射角
1.3.2 灯光阴影	1.3.3 光线衰减	1.4 局部照明渲染基本流程
1.5 室外日景局部照明渲染	1.5.1 打开别墅场景文件	1.5.2 创建摄影机
1.5.3 编辑别墅材质	1.5.4 布置场景灯光	1.5.5 制作别墅环境
1.5.6 渲染最终图像	1.6 室内日景局部照明渲染	1.6.1 打开卧室场景
1.6.2 编辑卧室材质	1.6.3 布置卧室灯光	1.6.4 材质调整和渲染输出
1.7 室内夜景局部照明渲染	1.7.1 打开大堂场景	1.7.2 编辑大堂材质
1.7.3 布置大堂灯光	1.7.4 最终渲染输出	第2章 扫描线渲染器二——高级照明渲染
2.1 高级照明渲染基础	2.1.1 高级照明基础	2.1.2 全局照明的适用范围
2.1.3 光跟踪器原理简介	2.1.4 光能传递原理简介	2.2 光跟踪器建筑外观效果渲染
2.2.1 光跟踪器渲染基本流程	2.2.2 打开场景文件	2.2.3 编辑材质
2.2.4 创建灯光	2.2.5 光跟踪器渲染测试	2.2.6 最终渲染
2.2.7 光跟踪器相关参数详解	2.2.8 光跟踪器渲染技巧	2.3 光能传递室内日景效果渲染
2.3.1 光能传递渲染基本流程	2.3.2 打开场景文件	2.3.3 编辑材质
2.3.4 创建灯光和渲染测试	2.3.5 渲染图像	2.3.6 光能传递的基本要求
2.3.7 光能传递相关参数解释	2.3.8 阴影漏等光能传递问题及其解决方法	2.4 光能传递室内夜景效果渲染
2.4.1 打开场景文件	2.4.2 编辑材质	2.4.3 创建灯光
2.4.4 渲染测试和材质调整	2.4.5 最终光能传递和渲染	第3章 Lightscape渲染器一——基本渲染技法
3.1 Lightscape渲染基础	3.1.1 Lightscape概述	3.1.2 Lightscape操作流程
3.1.3 Lightscape主要参数面板	3.2 Lightscape室内夜景效果表现	3.2.1 3ds max导出模型
3.2.2 在Lightscape打开场景	3.2.3 Lightscape材质编辑第4章 Lightscape渲染器二——高级渲染技法
第5章 VRay渲染器一——渲染操作基础	第6章 VRay渲染器二——效果图渲染实例	

<<极速渲染>>

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>