

<<3ds max8灯光、材质与渲染表现技>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8灯光、材质与渲染表现技法>>

13位ISBN编号：9787302147244

10位ISBN编号：7302147248

出版时间：2007-4

出版时间：清华大学出版社

作者：郑东等

页数：344

字数：568000

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>

内容概要

作者根据自己在CG制作领域多年教学与设计的工作经验，本书实例针对不同形式的影视广告特效、工业展示设计、建筑室内表现和不同场合的灯光照明效果（白天天光、阳光照射、夜晚灯光以及广告专业布光）。

这些实例包含了大量高级的材质表现手段（金属、玻璃、反射折射、布料、地面、墙面、冰、水、天鹅绒、汽车金属漆等），介绍了一整套材质渲染技术。

本书中的每个实例都尽量完整地介绍制作全过程，从场景打灯光到设置材质贴图，最后从实际工作的角度出发进行大尺寸渲染。

这些实例包括了3ds max 8默认渲染器以及当今最流行的VRay和Lightscape渲染器的高级使用技术。

通过这些经典的实例，能够使读者对3ds max的灯光、材质和渲染技术迅速提高，使读者在学习本书后能达到较高的制作水准。

本书配套光盘中不但附赠了书中实例的所有模型，还提供了大量极具参考价值的灯光材质渲染资料。

本书是3ds max挑战极限质感的必备参考书，同样也适合初学者使用。

本书还可作为高等院校相关专业或社会电脑培训班的辅助教材。

书籍目录

第1章 3ds max 8 灯光基础 1.1 Standard标准灯光类型 1.2 Photometric光学灯光类型第2章 3ds max 8 材质基础 2.1 材质编辑器 2.2 基本材质参数介绍 2.3 基本贴图参数介绍第3章 3ds max 8 渲染基础 3.1 通用渲染参数设置 3.2 指定渲染器 3.3 默认扫描线渲染设置第4章 高级工业造型展示 4.1 场景设置 4.2 材质设置 4.3 HDRI照明设置 4.4 渲染设置第5章 酒瓶质感表现 5.1 场景设置 5.2 材质设置 5.3 HDRI及灯光设置 5.4 渲染设置 5.5 最终成品渲染设置第6章 典型材质制作 6.1 发光的小蘑菇 6.2 冰材质制作 6.3 各种特征材质制作第7章 BMW质感基础 7.1 场景设置 7.2 材质设置 7.3 HDRI及灯光设置 7.4 渲染设置 7.5 最终渲染设置第8章 经典书房渲染第9章 经典客厅渲染第10章 经典厨房渲染第11章 经典卧室渲染第12章 卧室场景渲染

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>