

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302278313

10位ISBN编号：7302278318

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：尹承红,唐文杰 等编著

页数：284

字数：506000

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>

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

内容概要

《超写实：3ds Max渲染技术精粹》定位于3ds max渲染和渲染器的应用。

全书共分为14章，内容涵盖渲染与渲染器、渲染设置、quicksilver硬件渲染器、vue文件渲染器、vray渲染器、vray全局光照明、light cache渲染引擎实战、绚丽的焦散特效、景深和运动模糊、vray灯光与对象命令详解、vray材质、mental ray渲染器，并用20多个完整案例介绍了3ds max渲染和渲染器的实际应用技巧。

《超写实：3ds Max渲染技术精粹》不仅适合3ds max初学者使用，也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用，还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。

书籍目录

第1章 渲染与渲染器

- 1.1 关于渲染
- 1.2 渲染的组成元素
- 1.3 渲染器
- 1.4 实例：渲染静物
- 1.5 实例：渲染动画
- 1.6 课后练习

第2章 渲染设置

- 2.1 公用选项卡
- 2.2 渲染元素卷展栏
- 2.3 默认扫描线渲染器卷展栏
- 2.4 光线跟踪器全局参数卷展栏
- 2.5 实例：渲染建筑小品
- 2.6 课后练习

第3章 quiclsilver硬件渲染器和vue文件渲染器

- 3.1 quiclsilver硬件渲染器
- 3.2 vue文件渲染器
- 3.3 实例：quiclsilver硬件渲染器渲染场景
- 3.4 课后练习

第4章 vray渲染器

- 4.1 3dsmax主流渲染器
- 4.2 vray关键特色
- 4.3 界面导航
- 4.4 实例：使用vray渲染器快速渲染玻璃杯
- 4.5 课后练习

第5章 vray全局光照明

- 5.1 全局光照明的优点
- 5.2 实例：黄昏中的办公楼
- 5.3 实例：观察gi采样点
- 5.4 探索最优的gi设置
- 5.5 课后练习

第6章 lightcache渲染引擎实战

- 6.1 理解lightcache
- 6.2 从自然光照明开始
- 6.3 实例：阳光照射下的木屋
- 6.4 最终渲染的图像
- 6.5 实例：别墅
- 6.6 课后练习

第7章 绚丽的焦散特效

- 7.1 认识焦散特效
- 7.2 实例：金属戒指的表面焦散
- 7.3 实例：玻璃酒具的折射焦散
- 7.4 课后练习

第8章 景深和运动模糊

- 8.1 景深特效的应用

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

- 8.2 用photoshop创建景深
- 8.3 实例：桌面静物
- 8.4 3d运动模糊
- 8.5 实例：飞过的子弹
- 8.6 课后练习
- 第9章 vray灯光与对象命令详解
- 9.1 vray灯光的使用
- 9.2 实例：设置室外灯光
- 9.3 实例：设置室内灯光
- 9.4 课后练习
- 第10章 vray材质
- 10.1 vray材质的特点
- 10.1.1 “基本参数”卷展栏
- 10.1.2 “双向反射分布函数”卷展栏
- 10.1.3 “选项”卷展栏
- 10.1.4 “贴图”卷展栏
- 10.1.5 “反射插值”卷展栏
- 10.1.6 “折射插值”卷展栏
- 10.2 实例：地板材质
- 10.3 实例：金属材质
- 10.4 实例：大理石材质
- 10.5 实例：布纹材质
- 10.6 课后练习
- 第11章 mentalray渲染器
- 11.1 mentalray渲染器的技术特点
- 11.1.1 globalillumination(全局光照)
- 11.1.2 caustics(焦散)
- 11.2 使用shellmaterial(壳材质)
- 11.2.1 实例：创建伞把
- 11.2.2 实例：创建石桌凳造型
- 11.2.3 实例：创建石柱
- 11.2.4 实例：创建海面效果
- 11.3 课后练习
- 第12章 综合练习1
- 12.1 现代简约家居吧台
- 12.1.1 模型的检查
- 12.1.2 灯光的设置
- 12.1.3 场景中主要材质参数的设置
- 12.1.4 渲染参数设置和最终渲染
- 12.2 现代客厅夜景表现
- 12.2.1 模型的检查
- 12.2.2 灯光的设置
- 12.2.3 场景中主要材质参数的设置
- 12.2.4 渲染参数设置和最终渲染
- 第13章 综合练习2
- 13.1 阳光艺术--现代写实厨房空间
- 13.1.1 模型的检查

13.1.2 灯光的设置

13.1.3 场景中主要材质参数的设置

13.1.4 渲染参数设置和最终渲染

13.2 复式空间--客厅连厨房

13.2.1 设置摄像机和渲染器参数

13.2.2 设置场景灯光

13.2.3 场景中主要材质参数的设置

13.2.4 渲染器参数设置和最终渲染

第14章 综合练习3

14.1 阳光场景制作--欧式建筑

14.1.1 模型的检查

14.1.2 设置vr太阳光

14.1.3 场景中主要材质参数的设置

14.1.4 环境的设置和最终渲染

14.2 橘红色别墅空间

14.2.1 模型的检查

14.2.2 设置场景灯光

14.2.3 场景中主要材质参数的设置

14.2.4 渲染参数设置和最终渲染

<<超写实3ds Max渲染技术精粹>>

编辑推荐

14大类别，20多个完整案例，3000多个相关素材文件，深入剖析3dsMax材质的技巧与应用！

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>