

<<3ds Max 2009/Vray高级>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009/Vray高级材质及灯光照明技术精髓>>

13位ISBN编号：9787113104634

10位ISBN编号：7113104630

出版时间：2009-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：郝红杰，刘正旭 编著

页数：379

字数：576000

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

3ds Max 2009和VRay渲染器配合使用，使三维效果更加出色。

它们广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计表现等领域。

在CG图像的制作过程中，最重要的是材质纹理及灯光与渲染的运用。

本书根据作者在CG制作领域多年教学与创作的经验，针对不同形式的材质纹理及自然光线和人工照明，结合各种材质和室内、室外空间结构的日景、夜景的不同要求，采用大量对比的方式，独创性地提出了一整套材质纹理和灯光布局技法，并通过VRay渲染器和精彩的范例，由浅入深、循序渐进地讲解了这些材质纹理和灯光渲染的技巧。

大量实践证明，在CG图像制作过程中，只要根据这些原则设置材质纹理和灯光渲染，一般都能达到较高的制作水准，而且工作效率很高。

本书配套光盘中赠送了所有范例的场景和贴图文件，供读者参考。

本书特别适合CG制作人员阅读，也可供相关专业的教师和大中专院校学生参考。

书籍目录

第1章 3ds Max材质贴图概述 1.1 材质贴图软件的历史 1.2 材质贴图流程 1.2.1 材质类型和贴图类型 1.2.2 材质贴图的使用流程 1.3 贴图坐标 1.3.1 UVW Map坐标调整 1.3.2 Unwarp UVW贴图展开 1.4 材质编辑器用法 1.5 3ds Max的材质类型 1.6 3ds Max的贴图类型 1.7 小结第2章 浅谈3ds Max灯光 2.1 灯光概述 2.2 自然光属性 2.3 标准灯光类型 2.3.1 泛光灯 2.3.2 聚光灯 2.3.3 自由聚光灯 2.3.4 方向光灯 2.3.5 天光灯 2.3.6 模拟照明 2.4 Photometric光度灯光类型 2.5 V-Ray渲染器专用灯光类型 2.5.1 V-RayLight灯光 2.5.2 V-RaySun阳光 2.5.3 V-RaySky天空贴图 2.5.4 V-Ray阴影设置 2.6 V-Ray全局光照 2.7 光线原理 2.7.1 光线散射 2.7.2 光线反射 2.7.3 光线折射 2.8 V-Ray渲染器的光效 2.8.1 全局光 2.8.2 首次光线反弹 2.8.3 次级光线反弹 2.8.4 光线次级反弹次数 2.8.5 V-Ray大气环境 2.9 小结第3章 V-Ray材质贴图基础 3.1 指定V-Ray渲染器 3.2 V-RayMtl材质类型 3.3 V-Ray2SidedMtl材质类型第4章 3ds Max 2009渲染基础第5章 摄影棚照明模拟第6章 各种灯光照明场景第7章 台灯照明声景第8章 3ds Max经典程序贴图第9章 欧式时尚浴室第10章 经典静物渲染第11章 建筑材质贴图表现

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>