

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2009材质与贴图的艺术>>

13位ISBN编号：9787302196785

10位ISBN编号：7302196788

出版时间：2009-5

出版时间：清华大学出版社

作者：杨伟

页数：324

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>

前言

星际争霸、魔兽、冰河时代、机器人历险记、蝙蝠侠等无数的好莱坞和暴雪公司的影视杰作，不断给我们带来惊喜，真实的影视动画效果充斥着我们的眼球。

动画属于动态物理范畴，这里并不在我们的考虑范畴中。

所以，我们更加关注组成这些“真实”场景的各个元素，包括我们熟悉的灯光和常见的材质。

谈到材质和灯光，不免想到了我们经常谈论的静帧制作。

没错，材质和灯光涵盖了静帧制作中的各个环节，可以比喻成一个人的骨架。

灯光是自然界视觉传输和接受的纽带。

有了光，我们才能看清楚周围的环境和事物，才能对客观世界进行感知，灯光是其中的灵魂。

但是，有了灯光还不够，由于各个物体表面的漫射（固有色）、反射、折射、粗糙效果的差异，我们才能通过光在视网膜上成像，通过视神经传输给大脑，进而辨认不同的物体以及物体的质感和视觉效果差异。

可见，灯光和材质是一切制作的前提，动画同样也是需要材质和灯光作为最基本的前提和支撑。

内容概要

本书重点介绍的是VRay渲染器，以VRay渲染器中的灯光和材质为介绍的重点。

第1章主要是针对材质和灯光做了基本的概述和介绍，第2章—第10章重点进行了案例的分析和制作，囊括了CG场景、数码产品、汽车场景、建筑表现以及室内表现等多个领域和环节。

本书采用了VRay1.5进行教学，建议读者使用3ds max 9.0+VRay1.5以上的版本。

本书附带2张DVD教学光盘，内容包括案例模型、贴图、场景文件等，以及书中所有案例的视频教学录像和笔者多年搜集的优秀素材等，以方便广大读者进行系统的学习和提高。

作者简介

杨伟，东华大学工业设计专业毕业，产品、室内、景观设计师。
多次获得产品和室内设计的各类奖项。
服务于产品设计、展示设计、室内设计和建筑行业等多个领域。
多部作品在GGTalk获得四星荣誉。
目前主要从事室内外设计、表现、施工以及CG电脑培训和制作等。

成功案例：上海虹桥高尔夫别墅等，上海海洋水族馆设计，雅顿（欧莱雅）展示设计，雷达展示空间设计，香耐儿展示设计，七喜新饮料形象包装设计，部分服装品牌专卖店室内陈列设计和UI设计等，科勒卫浴室室内设计规划，宜家大连店室内电脑虚拟动画，部分电视包装和动画系列短片。

书籍目录

第1章 材质和灯光概述——基础篇	1.1 渲染艺术的含义	1.2 优秀作品的光影表现	1.3 优秀作品的材质表现	1.4 渲染流程的思路			
第2章 高级材质制作——CG小场景	2.1 案例分析	2.2 模型的检查	2.3 设置场景灯光	2.4 场景中主要材质参数的设置	2.5 设置最终渲染参数		
第3章 全局光照——鹅卵石场景测试	3.1 案例分析	3.2 模型的检查	3.2.1 设定场景角度	3.2.2 渲染器参数设置和模型的检查	3.3 设置场景灯光和HDRI贴图	3.3.1 设置场景灯光	3.4 场景中主要材质参数的位置
第4章 工业产品渲染——Sony T300相机	4.1 案例分析	4.2 模型的检查	4.3 设置HDRI贴图和场景灯光	4.4 场景中主要材质参数的设置	4.5 设置最终渲染参数		
第5章 cigarette——香烟场景制作	5.1 案例分析	5.2 模型的检查	5.3 设置HDRI贴图和场景灯光	5.4 场景中主要材质参数的设置	5.5 设置渲染元素和最终渲染	5.6 Photoshop后期处理	
第6章 跑车场景制作	6.1 案例分析	6.2 模型的检查	6.3 设置HDRI贴图和场景环境及灯光	6.4 场景中主要材质参数的设置	6.5 设置最终渲染参数		
第7章 收集旧瓶子的窗口	7.1 案例分析	7.2 模型的检查	7.3 设置场景灯光	7.4 场景中主要材质参数的设置	7.5 设置最终渲染参数		
第8章 CG场景制作——老船长的思考	8.1 案例分析	8.2 模型的检查	8.3 设置场景灯光	8.4 场景中主要材质参数的设置	8.5 设置最终渲染参数		
第9章 CG场景制作——老厂房	9.1 案例分析	9.2 V-Ray物理摄像机的设定和模型的检查	9.3 设置场景灯光	9.4 场景中主要材质参数的设置	9.5 设置最终渲染参数		
第10章 室内一隅	10.1 案例分析	10.2 模型的检查	10.3 设置HDRI贴图和场景灯光	10.4 场景中主要材质参数的设置	10.5 设置最终渲染参数		

章节摘录

插图：第1章 材质和灯光概述——基础篇. 1.1 渲染艺术的含义 渲染，英文名Rendering。

渲染的含义，最早与中国古代的山水画很有渊源。

古人通过水墨极力渲染写意和工笔画下的人物和风景的神、情、韵。

我们介绍的渲染，是在电脑艺术下，由二维图形实现立体效果通过计算机所进行的一系列的操作过程。

本书主要是介绍现今最流行的渲染器——VRay渲染器。

渲染艺术的含义，就渲染器而言，主要包括了两方面的内容，一是场景的灯光设置；二是物体的材质制作。

vRay渲染器发展至今，其自身已经具备了相当完善的体系。

VRay渲染器最让大家惊讶的莫过于它的速度，VRay渲染器是将速度和品质完美结合的典范。

vRay是一种结合了光线跟踪和光能传递的渲染器，其真实的光线计算和创建专业的照明效果。

VRay拥有强大的全局光照系统，间接照明则提供了许多可供选择的优秀渲染引擎，配合VRay的天光系统。

同时，vRay的颜色影射模式发展到1.5R系列，类型已经相当完善，可以模拟出接近真实的大气环境，如图1.1、图1.2所示。

编辑推荐

《3DS MAX 2009材质与贴图的艺术》特色：知名设计师season多年经验积累倾情奉献，采用了VRay1.5进行教学，建议大家使用3dsmax2009+VRay1.5以上的版本进行学习，知识要点+实战经验+丰富案例，便于学习提高，囊括了CG场景、数码产品、汽车场景、建筑表现以及室内表现等多个领域和环节，8个完整案例，近20个视频教学文件，赠送近200个HDRI文件，100多个贴图，光盘含有全部案例源文件和贴图。

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>