

<<3ds max质感传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds max质感传奇>>

13位ISBN编号：9787508338491

10位ISBN编号：7508338499

出版时间：2005-10

出版时间：中国电力出版社

作者：刘正旭

页数：316

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>

<<3ds max质感传奇>>

内容概要

全书分为11章，该书秉承“兼顾初、中、高级用户”的宗旨，保持了作者一贯的唯美思想，从3ds max材质的基础讲起，面向高端材质开始制作，分别介绍了半透明材质的制作、运动模糊的制作、汽车质感表现、效果图表现和网络渲染等内容，循序渐进、由浅入深地将一系列材质制作的难点和解决方案详细地介绍给读者。

书中重点围绕VRay渲染器列举了大量的典型实例，通过这些实例可使读者把理论知识和实际应用结合起来，真正实现活学活用。

本书适合3ds max的初、中、高级用户阅读，也可作为相关美术院校和三维制作培训班的教材。

<<3ds max质感传奇>>

书籍目录

第一章 认识3ds max的质感表现	1.1 3ds max艺术创作的基本流程	1.2 3ds max的灯光	1.2.1 深入理解灯光的内涵	1.2.2 灯光的其他因素	1.2.3 光的打法及影响	1.3 模拟真实效果的渲染引擎	1.4 各种VRay材质的质感属性分析	1.5 初识VRay渲染器	1.5.1 VRay渲染器在3ds max 7中的痕迹	1.5.2 设置VRay渲染器
第二章 光影追踪和半透明质感	2.1 真正的光影追踪反射	2.1.1 晶莹陶瓷	2.1.2 陶瓷渲染	2.2 真正的光影追踪折射	2.2.1 维纳斯的玻璃材质	2.2.2 增强玻璃的质感	2.3 半透明材质	2.3.1 圣诞蜡的美妙材质	2.3.2 圣诞蜡渲染设置	
第三章 光影和HDRI照明	3.1 柔和阴影	3.1.1 天光中的兔爷	3.1.2 VRayLight的灯光设置	3.1.3 VRay阴影的设置	3.1.4 VRay的HDRI阴影	3.2 全局照明和HDRI	3.2.1 万能布光法	3.2.2 HDRI照明方式		
第四章 玩转镜头——运动模糊与景深	4.1 运动模糊	4.1.1 凝固的瞬间	4.1.2 运动模糊的参数设置	4.2 摄像机景深效果	4.2.1 深入探讨景深	4.2.2 景深练习	4.3 摄像机类型			
第五章 清晰的焦散特效和置换功能	5.1 抗锯齿功能	5.2 焦散特效	5.2.1 童年的记忆	5.2.2 焦散参数设置	5.2.3 焦散的反射	5.3 VRayDisplacementMod贴图置换	5.3.1 贴图置换的参数设置	5.3.2 蓝色太阳花		
第六章 质感和渲染解决方案	6.1 VRay渲染器与3ds max的完美结合	6.1.1 场景布光设置	6.1.2 场景渲染设置	6.1.3 场景GI设置	6.2 加快模糊效果渲染的核心技术	6.3 加快模糊效果渲染的解决方案				
第七章 清凉夏天	7.1 设置场景灯光	7.2 设置玻璃杯材质	7.3 渲染设置	7.3.1 场景渲染设置					
第八章 汽车质感	第九章 室外效果图场景设置	第十章 深入使用光子贴图和网络渲染	第十一章 温馨的厨房附录							

<<3ds max质感传奇>>

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>