

图书基本信息

书名：<<3ds max渲染总动员十大必学渲染器完全手册>>

13位ISBN编号：9787030190932

10位ISBN编号：7030190939

出版时间：2007-7

出版时间：科学出版社

作者：韩涌

页数：1080

字数：1662000

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

本书是一本以渲染器为主题的命令参考工具类图书，书中收录了当前业内最新、最实用的10大经典渲染器。

书中的内容按渲染器分为Artlantis、Brazil、finalRender、finalToon、Lightscape、Light . Fracer、Maxwell、mental ray、Radiosity和VRay 10个部分，共35章。

每一部分均以一个渲染器作为主题，从渲染设置、灯光、材质、摄像机、环境以及对象属性等方面入手，对相应的渲染器所涉及到的全部内容进行非常深入、详细的介绍与分析，具有“渲染器种类涵盖广泛、参数选项解释细致、理论经验紧密结合、视频教程简单易学”的特点。

本书还在配套光盘中精心为读者录制了容量巨大、内容完整的10大渲染器“快速上手”多媒体教学录像，旨在帮助初学者系统、高效地了解相关渲染器的使用方法，同时，也作为该渲染器的快速入门教学参考。

本书作为工具类图书，特别适合CG相关从业人员的日常使用，是各领域渲染应用技术的指南。对于CG渲染爱好者与相关专业的学生来说，本书也是学习过程中必备的指导类工具书。

书籍目录

第1部分 Artlalltis篇 第1章 Artlantis的整体介绍 第2章 Artlantis的基本操作 第3章 Artlantis的材质与灯光 第4章 Artlantis的渲染第2部分 Brazil篇 第5章 Brazil渲染命令面板 第6章 Brazil的材质编辑器 第7章 Brazil的灯光和摄像机第3部分 finalRender篇 第8章 finalRender渲染命令 第9章 finalRender材质参数详解 第10章 finalRender灯光参数详解 第11章 finalRender其他参数详解第4部分 finalToon篇 第12章 finalToon渲染器 第13章 finalToon材质贴图与场渲染器第5部分 Lightscape篇 第14章 Lightscape的整体介绍 第15章 Lightscape3.2的基本操作 第16章 输入几何体 第17章 编辑几何体的属性 第18章 使用材质 第19章 人工光源 第20章 光能传递的梳理与光照分析 第21章 渲染、动画与输出第6部分 Light Tracer篇 第22章 3ds max的光跟踪器第7部分 Maxwell篇 第23章 Maxwell概述与基本操作 第24章 Maxwell对象、摄像机与渲染 第25章 Maxwell的材质与环境第8部分 mental ray篇 第26章 mental ray的渲染命令 第27章 mental ray灯光、属性命令详解 第28章 mental ray材质命令详解 第29章 mental ray明暗器详解第9部分 Radiosity篇 第30章 Radiosity渲染器 第31章 3ds max高级照明材质 第32章 3ds max光度学灯光第10部分 VRay篇 第33章 VRay渲染命令详解 第34章 VRay灯光与对象命令详解 第35章 VRay材质编辑器

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>