

<<质感传奇>>

图书基本信息

书名：<<质感传奇>>

13位ISBN编号：9787030270153

10位ISBN编号：7030270150

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：张永昌

页数：396

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>

## &lt;&lt;质感传奇&gt;&gt;

## 前言

**3ds Max软件与CG制作行业的市场背景** 在当今的设计软件中, 3ds Max和VRay已经算是最流行的三维制作软件和渲染插件, 在影视广告和室内外效果图的制作上发挥着非常重要的作用。

随着CG领域的发展, 众多大专院校已经开设了这一课程, 社会也逐步认可了使用三维软件来进行CG表现。

另外, 室内外效果图、游戏娱乐、影视广告片头、建筑动画、多媒体、三维造型等制作都离不开3ds Max软件。

**灯光、材质与渲染在CG制作中的重要性** 灯光渲染技术在CG领域是一门较高难度的技术, 因为它直接影响到场景的渲染效果。

制作CG作品一般的流程是: 先进行画面设计构思, 然后建立三维模型, 接着是贴图 and 动画制作, 最后设置灯光和渲染。

灯光和渲染是制作动画必不可少的步骤, 也是整套流程中最重要的一环之一。

3ds Max融入了各种高级灯光和渲染特效插件, 无论是动画、静帧还是虚拟现实, 都要涉及到灯光制作。

不同的灯光效果在场景中给人的气氛不同。

**VRay渲染器的功能** VRay渲染器是3ds Max的外挂渲染插件, 能够无缝镶嵌在渲染模块中, 是目前最热门的渲染器之一, 它广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计表现等领域。

目前VRay推出了重要的1.50版本(里程碑式的版本), 在向2.0版本冲刺阶段, 1.50版本的功能基本已经定型。

1.50版本大致功能包括全局光照、各种抗锯齿引擎、发光贴图、灯光贴图、光子贴图、灯光类型、环境光(包括HDRI功能)、阳光、天光、毛发、地面、置换、各种材质效果, 如卡通、反射/折射模糊、阴影/遮罩、控制色溢等, 各种光子特效, 如焦散、次表面散射等。

VRay渲染器的最大特点是功能稳定、易上手。

**本书内容和特色** 本书主要面向的群体是初、中级读者, 共包括100个案例, 对模型、材质、灯光以及渲染等各个制作环节都进行了细致的讲解, 旨在帮助读者全面地掌握使用3ds Max和VRay进行各种材质和灯光的设置方法, 同时将制作水平提高到一个更高的层次。

## &lt;&lt;质感传奇&gt;&gt;

## 内容概要

用3ds Max制作真实的材质和灯光是三维制作人员长期以来的难题，本书以日常工作中最常用的材质和灯光效果为制作实例，通过深入浅出的材质理论知识和详细的操作步骤介绍了3ds Max各种灯光和材质制作的技巧和方法。

本书主要包括灯光和材质两大部分，共7章。

第1章主要讲解VRay渲染器的功能以及如何进行渲染器的设置。

第2章阐述VRay渲染器的设置方法，包括图像采样器和抗锯齿设置的方法、GI渲染引擎的设置方法、各种光子贴图的方法以及其他功能的设置方法。

第3-7章依次讲解金属类材质、晶体类材质、建筑材料类材质、食物与容器类材质以及光效类材质共100个实例，非常实用。

本书既是平时工作中的案头速查资料，也是三维影视制作人员提高制作水平的必备参考书。

本书配套一张DVD超值多媒体教学光盘，内含全部书中范例的视频教学、原始文件、最终场景文件和素材文件，并附赠了大量常用的HDRI图像、全景图与光域网文件，供读者参考学习和使用。

本书主要面向对3ds Max已经有初步了解的用户，适合三维影视广告制作人员、多媒体开发人员和正准备学习3ds Max进入三维领域的所有人员阅读，同时也可作为高等美术院校计算机美术专业的教材、大专院校相关专业师生的自学参考书以及社会相关领域培训班的教材。

<<质感传奇>>

书籍目录

第1章 V-Ray渲染器基础 1.1 V-Ray渲染器概述 1.2 设置V-Ray渲染器 第2章 V-Ray渲染设置精讲  
2.1 Frame buffer(帧缓存) 2.2 Global switches(全局转换) 2.3 Image sampler [ Antialiasing ] (图像  
采样器 [ 抗锯齿 ] 2.4 Indirect illumination [ GI ] (间接光照 [ 全局光照 ] ) 2.5 GI渲染引擎设置  
2.6 Caustic(焦散) 2.7 Environment(环境) 2.8 Camera(摄像机) 2.9 DMCS Sampler(准蒙特  
卡罗采样器) 2.10 Color Mapping(色彩贴图) 2.11 System(系统) 第3章 金属篇 第4章 晶体篇 第5  
章 建筑材料篇 第6章 食物与容器篇 第7章 光效篇

## &lt;&lt;质感传奇&gt;&gt;

## 编辑推荐

100个写实级材质 / 灯光 / 渲染实战案例，匠心独具 5大类典型渲染领域与时尚渲染手法，全面解析 8小时全程操演语音详解视频，如虎添翼 完整3D渲染流程与核心技法，深度剖析 8小时超长多媒体语音教学视频，全部100个案例制作过程全程录制，重要参数设置和渲染细节操作一览无遗 全部案例场景源文件与贴图、光域网等素材文件，方便读者更好地分析实例，提高学习效率 超值附赠高动态范围贴图素材、超大画幅全景图素材、光域网素材，以及HDR和光域网查看器等辅助工具软件，为读者的三维制作提供必备资源 精选案例 精选100个写实级材质 / 灯光 / 渲染实战案例，以初学者易学的Step by Step写作方式全程揭密3D渲染技法 领域广泛 案例涵盖金属类、晶体类、建筑材料类、食物与容器类、光效类等5大类典型渲染领域，全面展示当今流行风格渲染手法 全面解析 从案例的核心技术要点、渲染思路分析、行业应用领域介绍开始，到案例操作详解、再到例后的分析点评，逐步解析完整3D渲染流程。

<<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>