

<<神话>>

图书基本信息

书名：<<神话>>

13位ISBN编号：9787113111823

10位ISBN编号：7113111823

出版时间：2010-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：曹阳，李佐彬 编著

页数：406

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

随着计算机技术的飞速发展，CG艺术和技术也得到了长足的发展，三维创作是CG的重要分支。三维创作软件有很多，如3dsMax、Maya、Softimage|XSI、Lightwave等都是三维创作的著名软件。其中，3dsMax软件在国内拥有最大的用户群，它被广泛应用在建筑、机械、游戏、影视、广告等各个行业。

本书应广大读者的迫切需求，采用视频化教学、配以丰富而典型的实例，完美地将3dsMax灯光、材质、渲染技术的基础知识讲解与具体实例制作紧密结合，以边讲解、边操作的方式，对软件命令及应用做了深入而细致的描述。

书中实例题材广泛，涵盖CG艺术作品、工业产品设计、室内效果图设计、影视人物等诸多方面，在收录经典作品的同时，向读者展示了最前沿的技术与解决方案。

本书通过大量的经典实例，全面介绍了3dsMax在灯光、材质和渲染方面的基本应用，全面展示了利用渲染器实现各种效果的详细步骤。

全书内容分为两大部分，共12章，既有基础知识，又有实际案例，具体内容如下：第1章介绍3dsMax灯光的基本知识；第2章讲述摄影机技术的相关知识；第3章详细讲解3dsMax的材质技术；第4章介绍UV展平与贴图绘制技术的基本知识；第5章讲解mentalray渲染器；第6章是场景拾萃，分别讲解贴图的绘制和双面树的制作、多维/子对象材质制作和烘焙贴图的基本知识；第7章讲解钟表的综合制作过程；第8章讲解赛车的制作过程；第9章讲解夕阳下的帆船酒店的制作过程；第10章讲解室外广场的制作过程；第11章讲解写实人物角色的制作过程；第12章讲解游戏角色的制作过程。

本书特别适合那些想要或正在学习3dsMax的新手和希望深入掌握渲染技巧的读者使用，所有实例包含的技术要点全面，表现技法讲解详细。

讲解细致、深入：书中对灯光、材质、渲染基础知识进行了全面、深入的分析，并通过精心安排的典型实例讲解各类关键参数的功能特点和使用方法与技巧。

实例丰富：书中通过大量小实例来深入讲解关键命令和工具的使用方法和操作技巧，并通过大量综合实例来讲解灯光、材质和渲染技术相互配合，制作出逼真效果的全过程。

技术含量高：书中介绍了作者多年来总结的灯光、材质和渲染方面的经验，很多技术都是独家揭秘，可帮助读者快速掌握相关技术，并提高制作水平。

内容概要

3ds Max技术是当前最为流行的三维设计技术之一，本书详细讲解了3ds Max在灯光、材质和渲染方面的基本知识，并通过具体实例的实现过程，说明了各个知识点的基本使用方法。

本书共12章，第1章~第5章是基础篇，详细讲解了灯光、材质和渲染的常用命令和操作技巧；第6章~第12章是应用篇，分别介绍了建筑效果图、工业产品、写实角色和游戏角色等各种行业应用常见材质的制作方法。

本书配套光盘提供了书中实例的源文件和素材文件，以及所有实例制作的视频教学文件。

本书适合3ds Max初级读者阅读，可作为影视传媒、游戏制作、工业产品造型等相关专业初学者的参考书，也可作为相关专业的教材。

书籍目录

第1章 灯光技术 1.1 灯光概述 1.2 3ds Max 2009标准灯光及其灯光类型 1.3 3ds Max 2009灯光参数详解 1.3.1 【General Parameters(常用参数)】卷展栏 1.3.2 【Intensity / Color / Attenuation(强度 / 颜色 / 衰减)】卷展栏 1.3.3 【Spotlight Parameters(聚光灯参数)】卷展栏 1.3.4 【Advanced Effects(高级效果)】卷展栏 1.3.5 【Shadow Parameters(阴影参数)】卷展栏 1.3.6 【Shadow Map Params(阴影贴图参数)】卷展栏 1.3.7 【Atmospheres & Effects(大气和效果)】卷展栏 1.3.8 巩固练习：【Target Spot(目标聚光灯)】的使用 1.4 典型实例——三点布光 1.4.1 导入文件 1.4.2 添加灯光 1.4.3 实例总结 1.5 典型实例——镜头效果 1.5.1 导入文件 1.5.2 创建灯光 1.5.3 创建镜头效果 1.5.4 实例总结 1.6 典型实例——室内布光与体积光效果 1.6.1 导入文件 1.6.2 创建主光 1.6.3 创建辅光 1.6.4 创建体积光效果 1.6.5 实例总结 1.7 典型实例——模拟全局光照 1.7.1 导入文件 1.7.2 模拟窗户的面光 1.7.3 模拟室内的光线漫射 1.7.4 实例总结 第2章 摄影机技术 第3章 材质技术 第4章 UV展平与贴图绘制技术 第5章 mental ray渲染器 第6章 综合实例——场景拾萃 第7章 综合实例——钟表 第8章 综合实例——赛车 第9章 综合实例——广场 第10章 综合实例——夕阳下的帆船酒店 第11章 综合实例——写实人物角色 第12章 综合实例——游戏角色

编辑推荐

《神话·3ds Max材质与渲染实战技法》详细讲解了3ds Max灯光、材质和渲染的常用命令和操作技巧，通过建筑效果图、工业产品、写实角色和游戏角色等各种行业应用的实例，深入剖析了各种常见材质的制作方法，书中重点介绍了UV展平和贴图绘制技术、mental ray渲染器的使用以及材质与灯光相配合制作逼真效果的经验和技巧，《神话·3ds Max材质与渲染实战技法》配套光盘提供了书中实例的源文件和素材文件以及所有实例制作的视频教学文件。

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>