

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 模型、材质、渲染、动画完全讲座>>

13位ISBN编号：9787502780487

10位ISBN编号：7502780483

出版时间：2011-7

出版时间：海洋出版社

作者：张璟雷

页数：583

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

《3ds Max 模型 材质 渲染

动画完全讲座(中文版)》是一本“基础知识模块化+典型范例现场讲解+操作技能深入提高”三位一体的全新复合型

3dsMax基础教材。

《3ds Max 模型 材质 渲染

动画完全讲座(中文版)》作者张璟雷为吉林动画学院教师，长期从事：3dsMax三维动画软件的教学培训和制作工作，具有丰富的教学和制作经验。

《3ds

Max 模型 材质 渲染

动画完全讲座(中文版)》基于3dsMax2010版本编写，全书共分为5个部分，第1部分为基础篇，介绍3dsMax的基础知识；第2部分为模型篇，包括基本建模、对象的修改和合成、多边形建模以及综合建模实例；第3部分为材质篇，包括灯光与摄像机、材质编辑器与不同材质类型以及纹理贴图；第4部分为渲染篇，包括VRay渲染器全面解析和VRay应用案例；第5部分为动画篇，包括动画技术和粒子系统等内容。

配合《3ds Max

模型 材质 渲染 动画完全讲座(中文版)》配套光盘的多媒体视频教学课件，让您在掌握 3dsMax使用技巧的同时，享受无比的学习乐趣！

《3ds Max 模型 材质 渲染

动画完全讲座(中文版)》特点：1.内容系统严谨，授课质量高：基础知识扎实、内容丰富、全面、深入浅出、图文并茂。

2.实践和教学经验的总结：多年一线实践和教学经验的积累和总结，实用性和指导性强。

3.培养动手能力和操作能力：提供大量典型上机实例，步骤详细，讲解生动，大大培养动手能力和提高操作技能。

4.为教学提供方便：基础知识模块化方便查询知识点，光盘中提供的全套课件，方便三维动画专业教师和社会培训机构老师教学。

超值DVD内容：19个完整影音视频文件+电子课件+作品与素材

读者对象：适用于高等院校三维动画专业教材；社会各类3dsMax培训班教材；用3dsMax进行室内外效果图设计、动画设计等从业人员实用的自学指导书。

作者简介

张璟雷，吉林动画学院设计学院骨干教师，工艺美术师，2002年毕业于哈尔滨师范大学艺术设计系，多年从事互动媒体、平面设计、影视广告专业教学与项目实践。在国内核心期刊发表论文4篇，著有图书《3ds max建模技术实例精讲》。

书籍目录

第一部分 基础知识

第一章 3ds Max 2010基础知识

第二部分 模型篇

第二章 基本建模

第三章 对象的修改和合成

第四章 多边形建模

第五章 综合建模实例

第三部分 材质篇

第六章 灯光与摄像机

第七章 材质编辑器与不同材质类型

第八章 纹理贴图

第四部分 渲染篇

第九章 V-Ray渲染器全面解析

第十章 V-Ray应用案例

第五部分 动画篇

第十一章 动画技术

第十二章 粒子系统

习题参考答案

章节摘录

版权页：插图：面积光：一种描述非点状光源的术语，这种光源可以产生面积阴影。

通过使用VRay灯光来支持面积光的渲染。

面积阴影 / 软阴影：一种被模糊的阴影（或者说是具有模糊边缘的阴影），它是由非点状光源产生的。

可以通过使用VRay阴影或面积光产生面积阴影效果。

渲染块：当前帧的一块矩形区域，在渲染过程中是相互独立的。

将一帧图像划分成若干渲染块可以优化资源利用（CPU、内存等），它也被用于分布式渲染中。

散焦：描述的是被不透明物体折射的光线撞击漫反射表面产生的效果。

景深：在场景中某个特殊的点，图像显得很清晰，而在这个点之外图像则显得很模糊，其模糊程度取决于摄像机的快门参数和距摄像机的距离。

这和真实世界摄像机的工作原理类似，因此这种效果对获得照片级渲染图像尤其有帮助。

分布式渲染：一种利用所有可用计算机资源的技术（使用机器中的所有CPU或者局域网中的所有机器等）。

分布式渲染将当前工作帧划分为若干渲染区域，并使局域网中所有已经连接的机器都优先计算渲染效果。

整体的分布式渲染能确保VRay在渲染单帧的时候使用大多数的设备，但是对渲染动画序列来说，使用3dsMax标准的网络渲染可能会更有效。

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>