第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7渲染的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7渲染的艺术>>

13位ISBN编号：9787801724618

10位ISBN编号：7801724615

出版时间：2005-8

出版时间：中科希望出版社

作者：汪军

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 max7渲染的艺术>>

内容概要

本书详细讲解3ds max四大渲染器finalRender stage-1，VRay，Brazil和mental ray的功能及其实际应用。
finalRender stage-1是四大渲染器中较为复杂的一个，其功能全面、强大，其速度和质量在四大渲染器之中较为均衡。
VRay渲染器是优秀的光能渲染系统，它以快速的渲染速度、高品质的图像、简单的操作和对max材质的良好支持，赢得了广大max用户的喜爱。
Brazil渲染器是针对3ds max和Autodesk VIZ的一套高级渲染插件，它采用热辐射渲染引擎，具备全局光渲染和焦散等高级渲染计算能力。
mental ray渲染器是一款高性能的、功能强大的、专业的渲染系统，在电影、电视、游戏、动画等领域得到了广泛的应用，被公认是当今市场上最高级的三维渲染解决方案之一。
　本书内容丰富，讲解详尽，书中列举了大量丰富的实例，其中包括钻石焦散、卡通材质、玻璃材质、金属焦散、次表面散射的制作，还介绍了mental ray 渲染器的材质Shaders。
希望本书对有一定3ds max软件基础的读者，在渲染制作画面效果时有一定的启发和帮助。
　本书配套光盘内容为部分实例的场景文件和3ds max 6的视频文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7渲染的艺术>>

书籍目录

第1章 finalRender渲染器功能详解 1.1 渲染面板 1.2 材质面版 1.3 finalRender的Light（灯光）面板 第
章 finalRender实战入门——材质的设置 2.1 玻璃材质的设置 2.2 次表面散射材质的设置 2.3 磨沙金
属材质设置 第3章 实战深入——制作钻石色散效果和金属焦散效果 3.1 制作钻石色散效果 3.2 制作
金属焦散效果 第4章 实战应用——制作书房和汽车 4.1 制作书房效果图 4.2 制作汽车手绘效果图 第
章 VRay渲染器功能详解 5.1 渲染设置部分 5.2 VRayLight（VRay灯光） 5.3 VRay材质和贴图 第
VRay实战入门——制作飞艇 6.1 VRay渲染基础设置 6.2 天空光的设置 6.3 制作金属材质 6.4 HDR
高动态范围图像）的应用 6.5 制作亚光金属材质 6.6 制作玻璃材质 6.7 VrayEdgesTex（结构线贴图）
第7章 VRay实战深入——制作形形色色的茶壶 7.1 渲染设置优化 7.2 VrayLight和VrayShadow 7.3
用VrayMtl制作6种不同材质的茶壶 7.4 用VRayMtl的Translucent和Fog实现次表面光线散射效果 7.5
用VRay：Caustics制作焦散效果 7.6 VRayMtwrapper材质 136 7.7 VRay的Depth of field（景深） 7.8
Motion blur（动态模糊） 7.9 VrayDisplacementMod（置换修改） 第8章 VRay实战应用——渲染汽车
和建筑物 8.1 渲染保时捷汽车 8.2 渲染室外建筑物 8.3 动画问题探讨 第9章 VRay 1.5版的新增功能
9.1 新增的VRay许可认证系统 9.2 新增的“光子贴图”和“灯光贴图”功能 9.3 VRay：Frame buffer卷
展栏的功能改进 9.4 新增的三种VRay物体 9.5 新增的VRLightMtl材质 9.6 新增的VRToon材质 第10
Brazil渲染器功能详解 10.1 Brazil：General Options卷展栏 10.2 Brazil：Render Pass Control卷展栏 10.3
Brazil：Image Sampling 卷展栏 10.4 Brazil：Image / Texture Filtering卷展栏 10.5 Brazil：Exposure/Color
Clamping卷展栏 10.6 Brazil：Motion Blur 卷展栏 10.7 Brazil：Ray Server卷展栏 10.8 Brazil：Luma
Server卷展栏 10.9 Brazil：Photon Map卷展栏 10.10 Brazil：CSG Server卷展栏 10.11 About卷展栏 第
章 Brazil渲染器的灯光应用 11.1 Brazil渲染器的“全局光”（GI）和“天空光”（SkyLight） 11.2
Brazil渲染器的HDRI照明 11.3 Brazil渲染器的自带灯光 第12章 Brazil渲染器的材质应用 12.1 Brazil
：Glass（玻璃）材质 12.2 Brazil：Chrome金属材质 12.3 Brazil Advanced（高级）材质 12.4 Brazil
Toon（卡通）材质 12.5 Brazil Basic Mtl（基本材质）和Brazil Utility（通用材质） 第13章 mental ray渲染
器的渲染界面 13.1 Sampling Quality（采样品质）卷展栏 13.2 Rendering Algorithms（渲染算法）卷展
栏 13.3 Camera Effects（摄像机特效）卷展栏 13.4 Shadows & Displacement（阴影和置换）卷展栏 13.5
Caustics and Global Illumination（GI）（焦散和全局光）卷展栏 13.6 Final Gather（最终聚集）卷展栏
13.7 Transtator Options（编译选项）卷展栏 13.8 Diagnostics（诊断）卷展栏 13.9 Distributed Bucked
Rendering（分布式块渲染）卷展栏 13.10 物体属性和参数选择 第14章 mental ray渲染器的灯光、阴影
和摄像机 14.1 mental ray渲染器的自带灯光和阴影 14.2 mental ray渲染器中全局光（GI）的使用 14.3
mental ray渲染器中HDRI和天空光的使用 14.4 mental ray渲染器的焦散效果 14.5 mental ray渲染器的卡
通效果 第15章 mental ray渲染器的材质Shaders 15.1 mental ray Connection（连接）卷展栏 15.2 Glass
（physics_phen）（玻璃材质）卷展栏 15.3 DGS Material（physics_phen）（漫反射、光滑和镜面）材
质卷展栏 15.4 mental ray材质 15.5 次表面散射（3S）材质 15.6 mental ray渲染器的Shaders 15.7
Shaders使用实例

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