

<<光影与材质的艺术>>

图书基本信息

书名：<<光影与材质的艺术>>

13位ISBN编号：9787030189066

10位ISBN编号：703018906X

出版时间：2007-7

出版时间：科学

作者：高忠

页数：363

字数：576000

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>

<<光影与材质的艺术>>

内容概要

本书从渲染器的基本常识开始介绍，详细讲述了VRay和finalRender两大渲染器在建筑效果图渲染中的应用。

书中结合8个成功的商业案例，重点介绍了VRaySUN、VRay物理相机、VRay HDRl和finalRender灯光的设置技巧。

本书介绍的技术实用，能有效地提高读者的制作效率和渲染水平。

在随书附赠的光盘中不仅提供了书中所有实例的场景文件和所用到的素材文件，同时还提供了关于3ds max基础操作和高级材质表现的视频教学录像。

这些视频录像可帮助读者快速掌握3ds max基础操作和高级材质制作方法。

本书语言文字通俗易懂，方便读者学习，适合各类效果图制作人员阅读，同时也可作为各类建筑装潢及其相关专业师生的参考书。

<<光影与材质的艺术>>

书籍目录

Chapper 01 渲染器常识 1.1 3D渲染概念 1.2 三点灯光布景 1.3 灯光的种类 1.4 直接光照和间接光照 1.5 散焦效果 1.6 基于图像的照明技术 1.7 本章小结Chapper 02 V-Ray渲染器 2.1 认识V-Ray渲染器 2.2 V-Ray渲染器的调用 2.3 V-Ray帧缓冲器 2.4 V-Ray渲染器的全局开关参数 2.5 V-Ray渲染器的图像采样 2.6 V-Ray的间接照明 2.7 V-Ray渲染器的发光贴图渲染引擎 2.8 环境光 2.9 材质 2.9.1 基础参数 2.9.2 双向反射分布 2.9.3 贴图类型 2.10 包裹材质 2.11 本章小结Chapper 03 V-RaySun灯光实例练习 3.1 分析场景光源 3.2 建立场景中的基本材质 3.2.1 设置墙体材质 3.2.2 设置木地板材质 3.2.3 设置沙发材质 3.2.4 设置沙发底座材质 3.2.5 设置背景墙材质 3.2.6 设置地毯材质 3.2.7 设置茶桌材质 3.2.8 设置灯筒材质 3.2.9 设置窗帘材质 3.2.10 设置窗框材质 3.2.11 设置玻璃材质 3.2.12 设置金属材质 3.2.13 设置亚金属材质 3.2.14 设置电视屏幕材质 3.2.15 设置电视面板材质 3.2.16 设置音箱材质 3.3 建立场景灯光 3.4 建立V-RayLight灯光 3.5 V-Ray渲染器的间接照明 3.6 室内补光 3.7 最终成品渲染 3.8 后期润色 3.9 本章小结Chapper 04 V-Ray封闭空间灯光实例练习 4.1 分析场景光源 4.2 建立场景中的基本光源 4.2.1 建立主光源 4.2.2 间接照明 4.3 建立场景材质Chapter 05 V-Ray物理相机实例练习Chapter 06 V-Ray高级材质实例练习Chapter 07 V-Ray HDRI光照实例练习Chapter 08 finalRender渲染器Chapter 09 finalRender实例练习Chapter 10 finalRender灯光实例练习Chapter 11 finalRender夜景实例练习

<<光影与材质的艺术>>

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>