

图书基本信息

书名：<<3dsMax/Vray印象灯光、材质、渲染技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115185242

10位ISBN编号：7115185247

出版时间：2008年

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘波

页数：268

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

本书是初学者快速自学VRay的经典教程和参考指南。

全书共分为10章，详细地讲解了VRay的所有功能面板及相关参数设置，并通过大量的测试渲染对比和实例，让读者快速掌握VRay的灯光、材质和渲染技法。

本书还提供了5个大型案例，通过学习不同空间的效果图制作流程，轻松掌握材质制作技巧、布光方法和渲染技法，使读者能轻松地制作出完整的效果图。

本书配套光盘中包含了书中的所有实例场景和材质贴图，同时光盘中还提供了VRay基础教学的视频教学录像，以及书中的部分案例的视频讲解，读者可以结合视频教程进行学习，使学习更加轻松。

本书适合VRay的初学者以及想从事效果图表现的读者阅读，同时对有一定基础的设计人员也有较高的参考价值。

书籍目录

- 第1章 VRay 1.5的渲染参数面板 11.1 Authorization(VRay注册信息) 21.2 About VRay(关于VRay)
 21.3 Frame buffer(VRay帧缓存器) 21.4 Global switches(VRay全局开关) 51.5 Image
 sampler(Antialiasing)(VRay图形采样(抗锯齿)) 61.5.1 Image sampler(图形采样) 61.5.2 Antialiasing
 Filter(抗锯齿过滤) 71.6 Indirect illumination(GI)(VRay间接光照) 81.6.1 理解GI的概念 81.6.2
 VRay的GI参数面板 101.6.3 Irradiance map(辐照度贴图引擎) 11学中练:利用保存的光子图来快
 速出图 171.6.4 Quasi-Monte Carlo GI(准蒙特卡罗GI) 191.6.5 Light Cache(灯光缓存) 191.6.6
 Photon map(光子贴图) 231.7 Caustics(VRay焦散) 241.8 Environment(VRay环境) 261.9 VRay
 :rQMC Sampler(VRay随机准蒙特卡罗) 261.10 Color mapping(VRay色彩贴图) 27学中练:测试VRay
 1.5RC3的曝光方式 281.11 Camera(VRay相机) 301.11.1 Camera type(相机类型) 301.11.2 Depth of
 field(景深) 32学中练:测试景深效果 321.11.3 Motion blur(运动模糊) 321.12 Default
 displacement(VRay默认置换) 331.13 System(VRay系统设置) 331.13.1 Raycaster params(光线追踪参
 数) 331.13.2 Render region division(渲染块划分) 341.13.3 Frame stamp(帧水印) 351.13.4
 Distributed rendering(分布式渲染) 351.13.5 VRay log(VRay日志) 351.13.6 Miscellaneous options(其
 他选项) 35学中练:使用Windows XP网络联机渲染 361.14 典型实例——VRay金属材质的反射焦散
 391.14.1 设置圆环物体产生焦散 391.14.2 设置地面接受焦散 401.14.3 地面物体的材质参数
 401.14.4 最终渲染参数设置 42第2章 VRay 1.5的灯光与阴影 432.1 3ds Max灯光在VRay中的兼
 容性测试 442.1.1 Spotlight(聚光灯) 44学中练:测试Spotlight在VRay中的兼容性 442.1.2 Direct(平
 行光) 46学中练:测试DirectLight在VRay中的兼容性 462.1.3 Omni(泛光灯) 47学中练:在VRay中
 应用光域网 48学中练:使用VRayshadow做真实阴影 482.2 VRayLight参数解析 492.3 VRaySun
 和VRaySky系统 522.3.1 VRaySun 532.3.2 VRaySky 56学中练:测试VRaySky的效果 602.4 石头
 的渲染表现 612.4.1 场景中的灯光设置 612.4.2 石头的材质设置 622.4.3 渲染参数设置 642.5
 汽车的渲染表现 652.5.1 初始场景设置 652.5.2 汽车的材质设置 662.5.3 测试渲染参数设置
 692.5.4 最终渲染参数设置 70第3章 VRay 1.5的材质与贴图 733.1 材质概述 743.1.1 分析物
 体的属性 743.1.2 材质的搭配 753.2 VRayMtl的基本参数 773.2.1 Diffuse(漫反射颜色) 783.2.2
 Reflection(反射) 78学中练:测试VRay金属反射效果 80学中练:测试VRay材质的反射模糊效果
 813.2.3 Refraction(折射) 823.2.4 Translucent(半透明功能) 83学中练:测试VRay玻璃材质的效果
 843.2.5 BRDF(双向反射分布) 85学中练:测试BRDF(双向反射分布)材质 853.2.6 Options(选项)
 873.3 VRayMtl贴图通道 87学中练:VRay布料材质 893.4 VRay材质类型 903.4.1
 VRay2SidedMtl(VRay双面材质) 903.4.2 VRayLightMtl(VRay灯光材质) 91学中练:测
 试VRayLightMtl(VRay灯光材质)的效果 913.4.3 VRayMtlWrapper 923.4.4 VRayBlendMtl 93学中练
 :VRay混合材质(VRayBlendMtl) 943.4.5 VRayFastSSS 963.4.6 VRayOverrideMtl.1.1(VRay替代材质)
 97学中练:测试VRayOverrideMtl(VRay替代材质) 983.5 VRay的程序贴图 1003.5.1
 VRayBmpFilter 1003.5.2 VRayCompTex 1003.5.3 VRayDirt 1013.5.4 VRayEdgesTex 1023.5.5
 VRayColor 1023.5.6 VRayHDRI 102学中练:使用玻璃贴图模拟环境反射 1033.6 半透明(3S)材
 质制作实例 1043.6.1 设置材质 1043.6.2 设置灯光和渲染参数 1053.6.3 增加HDRI反射贴图
 1063.6.4 最终的渲染参数设置 1073.7 卡通材质制作实例 1073.8 沙发的材质表现 1093.8.1
 初始场景设置 1093.8.2 设置场景中的材质 1113.8.3 渲染场景 1133.9 HDRI贴图在工业产品渲
 染中的应用 1173.9.1 设置场景中的材质 1173.9.2 设置HDRI 1193.9.3 设置渲染参数 120第4章
 VRay 1.5的物理相机 1234.1 真实相机的结构和相关术语 1244.1.1 镜头 1244.1.2 焦平面
 1244.1.3 光圈 1244.1.4 快门 1254.1.5 胶片感光度 1264.2 相机的角度——构图 1264.3
 VRayDomeCamera(VRay圆顶相机) 1274.4 VRay Physical Camera(VRay物理相机) 1284.4.1 Basic
 parameters 128学中练:测试物理相机的f-number 131学中练:测试3ds Max摄像机畸变修正效果
 132学中练:测试VRay物理相机的Vertical shift(畸变修正)功能 1334.4.2 Bokeh Effects(点状散景作
 用) 1344.4.3 Sampling 1354.5 VRay渲染器的景深效果实例 1354.5.1 设置灯光 1354.5.2 材质
 与环境设置 1384.5.3 设置景深 1404.5.4 最终渲染 1424.6 某洗发水瓶的效果表现 1434.6.1 初

<<3dsMax/Vray印象灯光、材质、>>

始场景设置 1434.6.2 创建摄像机 1434.6.3 测试场景 1454.6.4 场景的材质设置 1464.6.5 设置HDMI贴图 1494.6.6 HDRI灯光渲染测试 1504.6.7 添加VRay面灯 1514.6.8 VRay最终渲染设置 1534.7 饰品的效果表现 1544.7.1 给场景确定需要的相机 1554.7.2 测试模型 1564.7.3 场景的材质设置 1584.7.4 场景中的灯光设置 1604.7.5 VRay最终渲染设置 164第5章 VRay 1.5的毛发 1655.1 VRayFur 1665.1.1 Parameters 1665.1.2 Maps 1665.1.3 Viewport display 167学中练：制作毛巾 1675.2 VRayDisplacementMod 1685.2.1 Type 1695.2.2 Common params 1695.2.3 2D mapping 1695.2.4 3D mapping/subdivision 1705.3 利用VRay的置换修改器制作草地 1705.3.1 初始场景设置 1705.3.2 场景的材质设置 172第6章 客厅空间日光效果表现 1756.1 测试场景 1766.1.1 确定相机角度 1766.1.2 检查模型是否有问题 1776.2 场景中主要物体的材质设定 1796.2.1 主体材质的设定 1796.2.2 家具材质的设定 1826.3 场景的灯光设定 1866.3.1 设置天光 1876.3.2 模拟阳光 1886.3.3 添加补光 1896.4 最终渲染参数的设定 1896.4.1 修改灯光细分值 1896.4.2 设置最终渲染参数 189第7章 厨房近景效果图表现 1937.1 设置当前渲染器 1947.2 创建摄像机 1947.3 设置Gamma值 1947.4 检查模型 1957.5 场景中材质的设定 1977.5.1 主体材质的设定 1977.5.2 次要物体材质的设定 2007.5.3 装饰物体材质的设定 2027.5.4 其他物体材质的设定 2057.5.5 其他摄像机物体材质的设定 2107.6 场景中灯光的设置 2187.7 最终渲染参数设置 2227.8 Photoshop后期处理 223第8章 苹果专卖店效果图 2258.1 创建摄像机 2268.2 设置系统Gamma值 2268.3 检查模型 2268.4 设置场景中的材质 2288.4.1 主体材质的设定 2288.4.2 其他材质的设定 2318.5 设置场景中的灯光 2358.6 设置最终渲染参数 239第9章 雪域长城的渲染表现 2419.1 打开场景文件 2429.2 场景中的灯光设置 2429.3 设置场景中的材质 2449.3.1 设置城墙的材质 2449.3.2 设置城墙主体材质 2459.3.3 设置雪山的材质 2469.3.4 设置树的材质 2489.4 VRay草图全局光的渲染设置 2499.5 VRay最终渲染设置 250第10章 客厅空间——日光表现 25110.1 检查模型 25210.1.1 确定相机角度 25210.1.2 检查模型是否有问题 25310.2 场景中主要物体的材质设定 25410.2.1 主体材质的设定 25410.2.2 家具材质的设定 25710.3 场景的灯光设定 26310.3.1 天光 26310.3.2 补光 26410.3.3 阳光 26510.4 最终渲染参数的设定 266

编辑推荐

《3dsMax/Vray印象灯光、材质、渲染技术精粹》配套光盘中包含了书中的所有实例场景和材质贴图，同时光盘中还提供了VRay基础教学的视频教学录像，以及书中的部分案例的视频讲解，读者可以结合视频教程进行学习，使学习更加轻松。

《3dsMax/Vray印象灯光、材质、渲染技术精粹》适合VRay的初学者以及想从事效果图表现的读者阅读，同时对有一定基础的设计人员也有较高的参考价值。

掌握VRay灯光、材质、渲染技术精粹，感觉VRay为我们带来的视觉印象。

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>