

<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/渲染技术精粹II>>

13位ISBN编号：9787115256621

10位ISBN编号：7115256624

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电

作者：郑勇群

页数：230

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 Max/VRay印象 灯光/材质/>>

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11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6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。

本书光盘中包含了书中所有的实例场景和材质贴图，同时光盘中还提供了视频教学录像，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。

作者简介

郑勇群，笔名：疯狂dE蜗牛，多年来一直从事室内设计工作，在室内设计及效果图表现方面积累了丰富的经验。

曾于广东集美组任职，现任广州拓方设计中心设计师，广州拓方培训中心3ds Max&Vray班主讲教师。

书籍目录

Chapter 01 V-Ray1.5 SP4a的渲染参数面板

- 1.1 Authorization(V-Ray授权)
- 1.2 About V-Ray(关于V-Ray)
- 1.3 Frame Buffer(V-Ray帧缓存器)
 - 1.3.1 Enable built-in Frame Buffer(内置帧缓存器是否可用)
 - 1.3.2 Show last VFB(显示上一次渲染的图像)
 - 1.3.3 Render to Memory Frame Buffer(渲染到内存帧缓冲)
 - 1.3.4 Get Resolution From MAX(从MAX获得分辨率)
 - 1.3.5 Render to V-Ray Raw Image File(渲染为V-Ray自身图形文件)
 - 1.3.6 Generate preview(创建预览)
 - 1.3.7 Split render channels(分离渲染通道)
- 1.4 Global switches(V-Ray全局开关)
 - 1.4.1 Geometry(几何体)
 - 1.4.2 Lighting(照明)
 - 1.4.3 Indirect illumination(间接照明)
 - 1.4.4 Materials(材质)
 - 1.4.5 Raytracing(光线跟踪)
- 1.5 Image sampler(Antialiasing)(V-Ray图形采样(抗锯齿))
 - 1.5.1 Image sampler(图形采样)
 - 1.5.2 Antialiasing Filter(抗锯齿过滤)
- 1.6 Environment(V-Ray环境)
- 1.7 Color mapping(V-Ray色彩贴图)
- 1.8 Camera(V-Ray相机)
- 1.9 Indirect illumination(GI)(V-Ray间接光照)
 - 1.9.1 理解GI的概念
 - 1.9.2 V-Ray的GI参数面板
 - 1.9.3 Irradiance map(辐照度贴图引擎)
 - 1.9.4 Brute force(准蒙特卡罗)
 - 1.9.5 Light Cache(灯光缓存)
 - 1.9.6 Photon map(光子贴图)
- 1.10 Caustics(V-Ray焦散)
- 1.11 DMC Sampler(V-Ray随机准蒙特卡罗采样)
- 1.12 Default Displacement(V-Ray默认置换)
- 1.13 System(V-Ray系统设置)
 - 1.13.1 Raycaster params(光线追踪参数)
 - 1.13.2 Render region division(渲染块划分)
 - 1.13.3 Frame stamp(帧水印)
 - 1.13.4 Distributed rendering(分布式渲染)
 - 1.13.5 V-Ray log(V-Ray日志)
 - 1.13.6 Miscellaneous options(其他选项)

Chapter 02 V-Ray1.5 SP4a的灯光与阴影

- 2.1 灯光概述
- 2.2 3ds Max灯光参数解析
 - 2.2.1 Spot(聚光灯)
 - 2.2.2 Direct(平行光)

<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/>>

- 2.2.3 Omni(泛光灯)
- 2.2.4 Photometric(光度学)
- 2.3 VRay灯光参数解析
 - 2.3.1 General(常用)
 - 2.3.2 Intensity(强度)
 - 2.3.3 Size(大小)
 - 2.3.4 Options(选项)
 - 2.3.5 Sampling(采样)
 - 2.3.6 Texture(纹理)
- 2.4 VRayIES灯光
- 2.5 VRayAmbientLight灯光
- 2.6 VRaySun和VRaySky系统
 - 2.6.1 VRaySun
 - 2.6.2 VRaySky
 - 2.6.3 VRaySun与VRaySky的关联
- Chapter 03 VRay1.5 SP4a的材质与贴图
 - 3.1 材质概述
 - 3.1.1 分析物体的属性
 - 3.1.2 材质间色彩的搭配
 - 3.2 VRayMtl的基本参数
 - 3.2.1 Diffuse(漫反射颜色)
 - 3.2.2 Reflection(反射)
 - 3.2.3 Refraction(折射)
 - 3.2.4 Translucent(半透明功能)
 - 3.2.5 BRDF(双向反射分布)
 - 3.2.6 Options(选项)
 - 3.3 VRay2SidedMtl(VRay双面材质)
 - 3.4 VRayLightMtl(VRay灯光材质)
 - 3.5 VRayMtlWrapper(VRay包裹材质)
 - 3.5.1 Base material(基础材质)
 - 3.5.2 Additional surface properties(额外的表面属性)
 - 3.5.3 Matte properties(不可见属性)
 - 3.6 VRayFastSSS(VRay快速3S材质)
 - 3.7 VRayOverrideMtl(VRay替代材质)
 - 3.8 VRayDirt(VRay污垢材质)
 - 3.9 VRayEdgesTex(VRay线框材质)
 - 3.10 VRayHDRI(VRay高动态范围贴图)
 - 3.11 VRayColor(VRay颜色)
 - 3.12 VRayCompTex(VRay贴图比较)
 - 3.13 VRayBmpFilter(VRay贴图过滤)
 - 3.14 VRayBlendMtl(VRay混合材质)
 - 3.15 VRay材质应用实战
 - 3.15.1 丝质布料材质的设置
 - 3.15.2 皮材质的设置
 - 3.15.3 绒布质的设置
 - 3.15.4 灯罩材质的设置
- Chapter 04 VRay 1.5 SP4a的毛发与置换

<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/>>

- 4.1 VRayFur(VRay毛发)
 - 4.1.1 Parameters
 - 4.1.2 Maps
 - 4.1.3 Viewport display
 - 4.1.4 VRayFur(VRay毛发)的应用
- 4.2 VRayDisplacementMod(VRay置换修改器)
 - 4.2.1 Type
 - 4.2.2 Common params
 - 4.2.3 2D mapping
 - 4.2.4 3D mapping/subdivision
- 4.3 置换功能实战——毛巾
 - 4.3.1 创建相机
 - 4.3.2 制作毛巾材质
 - 4.3.3 制作墙面瓷砖材质
 - 4.3.4 给毛巾设置VRay置换
 - 4.3.5 设置灯光并渲染输出
- 4.4 毛发功能实战——沙发抱枕
 - 4.4.1 创建相机
 - 4.4.2 制作墙面皮革材质
 - 4.4.3 制作灯罩材质
 - 4.4.4 制作毛发效果
 - 4.4.5 灯光设置
 - 4.4.6 渲染输出
- Chapter 05 VRay1.5 SP4a的物理相机
 - 5.1 真实相机的结构和相关术语
 - 5.1.1 镜头
 - 5.1.2 焦平面
 - 5.1.3 光圈
 - 5.1.4 快门
 - 5.1.5 胶片感光度
 - 5.2 相机的角度——构图
 - 5.3 VRay相机的讲解
 - 5.3.1 VRayDomeCamera(VRay圆顶相机)
 - 5.3.2 VRay Physical Camera(VRay物理相机)
 - 5.4 VRay景深特效渲染实战
- Chapter 06 北欧风格阅读室——VRaySun表现日光效果
 - 6.1 渲染空间简介
 - 6.2 创建相机及检查模型
 - 6.2.1 创建相机
 - 6.2.2 检查模型
 - 6.3 主要材质的设定
 - 6.3.1 制作水晶灯材质
 - 6.3.2 制作金属画框材质
 - 6.3.3 制作木饰面板材质
 - 6.3.4 制作手扫漆材质
 - 6.3.5 制作绒布材质
 - 6.3.6 制作木地板材质

<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/>>

6.4 灯光的设定

6.4.1 基本灯光的设定

6.4.2 调整灯光细分并渲染出图

6.5 Photoshop后期处理

Chapter 07 现代风格起居室——VRay代理的使用

7.1 渲染空间简介

7.2 草皮的创建

7.3 创建相机及检查模型

7.3.1 创建相机

7.3.2 检查模型

7.4 主要材质的设定

7.4.1 制作玻璃材质

7.4.2 制作磨砂玻璃材质

7.4.3 制作大理石材质

7.4.4 制作黑镜材质

7.4.5 制作木地板材质

7.5 VRay代理的使用

7.6 灯光的设定

7.6.1 布置灯光

7.6.2 渲染输出

7.7 Photoshop后期处理

Chapter 08 新洛可可洗手间——分层渲染技术应用

8.1 渲染空间简介

8.2 创建相机及检查模型

8.2.1 创建相机

8.2.2 模型的检查

8.3 主要材质的设定

8.3.1 制作马赛克材质

8.3.2 制作磨砂镜材质

8.3.3 制作艺术墙纸材质

8.3.4 制作绒布材质

8.3.5 制作大理石材质

8.4 灯光的设定

8.4.1 布置灯光

8.4.2 渲染出图

8.5 Photoshop后期处理

8.6 分层渲染解析

8.6.1 关于分层渲染

8.6.2 分层渲染的使用

Chapter 09 会所更衣室——通过AO提升画面品质

9.1 渲染空间简介

9.2 创建相机及检查模型

9.2.1 创建相机

9.2.2 检查模型

9.3 设置材质

9.3.1 制作墙纸材质

9.3.2 制作灯罩材质

<<3ds Max/VRay印象 灯光/材质/>>

- 9.3.3 制作水晶灯材质
- 9.3.4 制作纱帘材质
- 9.3.5 制作衣服材质
- 9.3.6 制作蕾丝材质
- 9.3.7 制作木地板材质
- 9.4 灯光的设定
 - 9.4.1 基本灯光的设定
 - 9.4.2 调整灯光细分并渲染出图
- 9.5 Photoshop后期处理
- 9.6 Ambient Occlusio(AO)技术的用法
 - 9.6.1 为什么要使用Ambient Occlusio
 - 9.6.2 Ambient Occlusio脚本的安装
 - 9.6.3 Ambient Occlusio脚本的使用
- Chapter 10 现代欧式起居室——家装大空间表现技法
 - 10.1 渲染空间简介
 - 10.2 创建相机及检查模型
 - 10.2.1 创建相机
 - 10.2.2 检查模型
 - 10.3 制作材质
 - 10.3.1 制作墙漆材质
 - 10.3.2 制作大理石材质
 - 10.3.3 制作水晶灯材质
 - 10.3.4 制作玻璃材质
 - 10.3.5 制作布料沙发材质
 - 10.3.6 制作绒布材质
 - 10.4 场景灯光的设定
 - 10.4.1 布置场景灯光
 - 10.4.2 设置最终渲染参数并出图
 - 10.5 Photoshop后期处理
- Chapter 11 简约风格卧室——多视角连续渲染技巧
 - 11.1 渲染空间简介
 - 11.2 创建相机及检查模型
 - 11.2.1 创建相机
 - 11.2.2 检查模型
 - 11.3 制作场景中的主要材质
 - 11.3.1 制作墙纸材质
 - 11.3.2 制作木饰面材质
 - 11.3.3 制作磨砂玻璃材质
 - 11.3.4 制作木纹砖材质
 - 11.3.5 制作绒布软包材质
 - 11.3.6 制作纱帘材质
 - 11.3.7 制作丝绸材质
 - 11.3.8 制作黑镜材质
 - 11.3.9 制作玻璃材质
 - 11.4 给场景布置灯光
 - 11.4.1 创建灯光
 - 11.4.2 渲染输出

11.5 Photoshop后期处理

11.5.1 角度01

11.5.2 角度02

11.5.3 角度03

11.6 多视角连续渲染技巧

11.6.1 关于多视角连续渲染

11.6.2 批处理渲染参数解析

11.6.3 本场景的连续渲染设置

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>