

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010+VRay材质、灯光、渲染与特效表现艺术>>

13位ISBN编号：9787121120381

10位ISBN编号：7121120380

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：点智文化

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

VRay是当前最流行的渲染器，其功能强大、渲染效率高、图像效果真实，听起来很诱人吧？但很多人可能会觉得这样一个高级的渲染器学习起来一定很难，其实学习VRay难度并不高，只需要从灯光、材质、渲染参数三个角度把握住其学习方向即可。

本书正是一本专门讲解VRay灯光、材质与渲染参数的图书。

通过学习本书，各位读者将能够掌握面对不同渲染任务，例如，工业产品及室内外效果图等场景时，如何设置合理的材质，如何进行布光，如何调整渲染参数，如何进行后期优化，从而轻松得到逼真的效果图。

本书光盘包含书中案例模型、贴图文件、所有案例的视频教学文件等，可使读者学习起来更加轻松自如。

本书特别适合希望快速在效果图渲染方面提高渲染质量的人员阅读，也可以作为各大中专院校或相关社会类培训班用做相关课程的学习用书。

书籍目录

第1章 VRay基础知识简介	1.1 初步认识VRay渲染器	1.2 VRay渲染器的速度优势	1.3 VRay渲染器的兼容及模型优势	1.4 VRay的其他优势
第2章 VRay渲染器参数详解	2.1 设置VRay渲染器	2.2 VRay渲染器参数解析	2.2.1 V-Ray : : Frame buffer (帧缓存) 卷展栏	2.2.2 V-Ray : : Global switches (全局开关) 卷展栏
	2.2.3 V-Ray : : Image sampler (Antialiasing) (图像采样) 卷展栏	2.2.4 V-Ray : : Adaptive subdivision image sampler (自适应细分图像采样器) 卷展栏	2.2.5 V-Ray : : Indirect illumination (GI) (Is-]接照明) 卷展栏	2.2.6 V-Ray : : Irradiance map (发光贴图) 卷展栏
	2.2.7 V-Ray : : Brute force GI (强力全局光照引擎) 卷展栏	2.2.8 V-Ray : : Light cache (灯光缓存) 卷展栏	2.2.9 V-Ray : : Global photon map (光子贴图) 卷展栏	2.2.10 V-Ray : : Caustics (焦散) 卷展栏
	2.2.11 V-Ray : : Environment (环境) 卷展栏	2.2.12 V-Ray : : Color mapping (色彩映射) 卷展栏	2.2.13 V-Ray : : Camera (摄像机) 卷展栏	2.2.14 V-Ray : : DMC Sampler (DMC采样器) 卷展栏
	2.2.15 V-Ray : : Default displacement (默认置换) 卷展栏	2.2.16 V-Ray : : System (系统) 卷展栏	第3章 VRay灯光阴影理论	3.1 认识VRay (面) 灯光
	3.2 认识VRay (球形) 灯光	3.3 认识VRayIES灯光	3.4 了解VRay阳光和VRay天光系统	3.5 认识VRay阴影
第4章 灯光实战	4.1 古朴客厅日景表现	4.1.1 古朴客厅日景表现简介	4.1.2 古朴客厅日景测试渲染设置	4.1.3 设置场景材质
	4.1.4 最终渲染设置	4.2 古朴客厅夜景表现	4.2.1 古朴客厅夜景表现简介	4.2.2 古朴客厅夜景测试渲染设置
	4.2.3 设置场景材质	4.2.4 最终渲染设置	4.3 东南亚客厅日景效果	4.3.1 东南亚客厅日景效果简介
	4.3.2 客厅日景效果测试渲染设置	4.3.3 设置场景材质	4.3.4 最终渲染设置	4.4 东南亚客厅早晨效果
	4.4.1 东南亚客厅早晨效果简介	4.4.2 客厅早晨效果测试渲染设置	4.4.3 设置场景材质	4.4.4 最终渲染设置
	4.5 东南亚客厅黄昏效果	4.5.1 东南亚客厅黄昏效果简介	4.5.2 客厅黄昏效果测试渲染设置	4.5.3 设置场景材质
	4.5.4 最终渲染设置	第5章 VRay材质	5.1 初步认识VRay材质	5.2 掌握VRayMtl材质
	5.2.1 Basic parameters卷展栏	5.2.2 BRDF卷展栏	5.2.3 Options卷展栏	5.2.4 Maps卷展栏
	5.2.5 Reflect interpolation卷展栏	5.2.6 Refract interpolation卷展栏	5.3 掌握VRayLightMtl材质	5.4 掌握VRayMtlWrapper材质
	5.5 掌握VRayBlendMtl材质	5.6 掌握VRay2SidedMtl材质	5.7 掌握VRayFastSSS材质	5.8 掌握VRayOverrideMtl材质
第6章 VRay材质应用实例	6.1 VRay材质实例操作	6.1.1 VRayMtl材质应用实例1——制作黄金材质	6.1.2 VRayMtl材质应用实例2——制作白银材质	6.1.3 VRayMtl材质应用实例3——制作磨砂金属材质
	6.1.4 VRayMtl材质应用实例4——制作拉丝不锈钢材质	6.1.5 VRayMtl材质应用实例5——制作冰裂纹玻璃材质	6.1.6 VRayMtl材质应用实例6——制作磨砂玻璃材质	6.1.7 VRayMtl材质应用实例7——制作清玻璃材质
	6.1.8 VRayMtl材质应用实例8——制作毛巾材质	6.1.9 VRayMtl材质应用实例9——制作光滑布匹材质	6.1.10 VRayMtl材质应用实例10——制作窗帘材质	6.1.11 VRayMtl材质应用实例11——制作窗纱材质
	6.1.12 VRayMtl材质应用实例12——制作绒布材质	6.1.13 VRayMtl材质应用实例13——制作欧式沙发布材质	6.1.14 VRayMtl材质应用实例14——制作皮革材质	6.2 VRay其他材质设置
	6.2.1 VRayMtl材质应用实例1——制作藤椅材质	6.2.2 VRayMtl材质应用实例2——制作陶瓷材质	6.2.3 VRayMtl材质应用实例3——制作红酒及酒杯材质	6.2.4 VRayMtl材质应用实例4——制作烤漆材质
第7章 VRay特殊技术精讲	7.1 绚丽的焦散效果	7.1.1 场景前期设置	7.1.2 开启焦散设置	7.2 梦境般的景深效果
	7.2.1 场景前期设置	7.2.2 开启景深设置	7.3 VRay置换贴图	7.3.1 认识VRay的置换贴图
	7.3.2 利用置换贴图制作雕花戒指效果	7.4 动态模糊效果的制作	7.4.1 场景前期设置	7.4.2 开启动态模糊设置
	7.5 VRay毛发效果的制作	第8章 VRay物理相机详解	8.1 VRay物理相机简介	8.1.1 Basic parameters卷展栏
	8.1.2 Bokeh effects卷展栏	8.1.3 Sampling卷展栏	8.1.4 Miscellaneous卷展栏	8.2 物理相机和VRaySun的使用
	8.2.1 创建灯光	8.2.2 创建物理相机	第9章 工业渲染实战	9.1 汽车渲染
	9.1.1 汽车测试渲染设置	9.1.2 设置场景材质	9.1.3 最终渲染设置	9.2 手机渲染
	9.2.1 手机测试渲染设置	9.2.2 设置场景材质	9.2.3 最终渲染设置	9.3 双龙鼎渲染
	9.3.1 双龙鼎测试渲染设置	9.3.2 设置场景材质	9.3.3 最终渲染设置	第10章 室内外渲染
	10.1 KTV包房空间	10.1.1 KTV包房测试渲染设置	10.1.2 设置场景材质	10.1.3 最终渲染设置
	10.2 欧式客厅空间	10.2.1		

欧式客厅测试渲染设置 10.2.2 设置场景材质 10.2.3 最终渲染设置 10.3 商务楼空间 10.3.1
商务楼夜景外观测试渲染设置 10.3.2 设置场景材质 10.3.3 最终渲染设置 10.3.4 Photoshop
后期处理

编辑推荐

灯光、材质、渲染参数基本上就是VRay软件的主体，是渲染效果图必用的几种技术，也是衡量一个效果图制作人员是否掌握了此软件的标准。

《3ds Max 2010+VRay材质、灯光、渲染与特效表现艺术（附DVD光盘1张）（全彩）》是一本全面讲解VRay渲染技术的书籍，案例丰富、视频齐全、素材完备、讲解细致，相信通过学习本书必然能够帮助各位读者在VRay渲染技术方面，快速从新手成长为高手。

本书共包括10章内容，6个完整场景案例。

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>