

<<3ds max/VRay效果图高级渲染宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max/VRay效果图高级渲染宝典>>

13位ISBN编号：9787121130977

10位ISBN编号：7121130971

出版时间：2011-5

出版时间：电子工业出版社

作者：赵志刚

页数：351

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效果图高级渲染>>

内容概要

《3ds max/vray效果图高级渲染宝典(第2版)》采用3ds max +vray 1.5进行教学,以“软件功能+应用案例”的讲解方式带领读者由浅入深、一步一步地掌握制作照片级效果图的各种方法和技巧。

《3ds max/vray效果图高级渲染宝典(第2版)》共分8章,内容涵盖vray渲染器基础、vray渲染和灯光参数设置、vray创建面板参数和材质参数、vray材质的创建方法、vray渲染的基本流程、制作阳光书房效果、客厅夜晚效果表现和厨房空间效果表现等。在各章节中列举了各种类型的空间,采用了不同的灯光设计效果,从而营造出不同的氛围。本书案例经典,内含效果图设计的完整解决方案,在讲解理论的同时,也注重实际操作训练。

《3ds max/vray效果图高级渲染宝典(第2版)》附带的光盘中不仅提供了书中所有实例的源文件和所需要的素材文件,还提供了大量的视频录像,使读者能够目睹设计和制作人员创建照片级效果图的全过程。

《3ds max/vray效果图高级渲染宝典(第2版)》适合作为vray初中级用户深入掌握vray各种功能和设置命令的工具书和效果图制作人员提升效果图制作技巧的参考书,也可以作为高等院校和技能培训学校?的教学训练用书。

书籍目录

第1章 vray渲染器基础

- 1.1 关于vray
- 1.2 vray渲染器的优势
 - 1.2.1 速度方面的优势
 - 1.2.2 模型优势
- 1.3 vray渲染器的安装与注册
 - 1.3.1 vray渲染器的安装
 - 1.3.2 注册vray渲染器
- 1.4 vray渲染器的设置
- 1.5 小结

第2章 vray渲染和灯光参数设置

- 2.1 vray渲染参数
 - 2.1.1 “ v-ray::authorization ” 展卷栏
 - 2.1.2 “ about vray ” 展卷栏
 - 2.1.3 “ v-ray::frame buffer ” 展卷栏
 - 2.1.4 “ v-ray::global switches ” 展卷栏
 - 2.1.5 “ v-ray::image sampler(antialiasing) ” 展卷栏
 - 2.1.6 “ v-ray::indirect illumination(gi) ” 展卷栏
 - 2.1.7 “ v-ray::irradiance map ” 展卷栏
 - 2.1.8 准蒙特卡罗控制选项
 - 2.1.9 “ v-ray::light cache ” 展卷栏
 - 2.1.10 光子贴图控制选项
 - 2.1.11 “ v-ray::caustics ” 展卷栏
 - 2.1.12 “ v-ray::environment ” 展卷栏
 - 2.1.13 “ v-ray::rqmc sampler ” 展卷栏
 - 2.1.14 “ v-ray::color mapping ” 展卷栏
 - 2.1.15 “ v-ray::camera ” 展卷栏
 - 2.1.16 “ v-ray::default displacement ” 展卷栏
 - 2.1.17 “ v-ray::system ” 展卷栏
- 2.2 vray灯光参数
 - 2.2.1 vraylight的类型与应用
 - 2.2.2 vraysun和vraysky照明系统
 - 2.2.3 vray照明系统的时间和地域控制

2.3 小结

第3章 vray创建面板参数和材质参数

- 3.1 vray物理摄像机
 - 3.1.1 真实相机的概念
 - 3.1.2 vray圆顶摄像机
 - 3.1.3 vray物理摄像机
- 3.2 vray毛发
 - 3.2.1 “ parameters ” 展卷栏
 - 3.2.2 “ mapping ” 展卷栏
- 3.3 vray置换修改器
 - 3.3.1 vray置换修改器的工作流程
 - 3.3.2 3d贴图类型

3.3.3 2d贴图类型

3.4 vray材质和贴图参数

3.4.1 vray材质和贴图概述

3.4.2 vraymtl (vray标准材质)

3.4.3 vraylightmtl (vray灯光材质)

3.4.4 vraymtlwrapper (vray包裹材质)

3.4.5 vraybmpfilter (vray位图过滤贴图)

3.4.6 vrayedgestex (vray边界纹理贴图)

3.4.7 vrayhdri (vray高动态范围贴图)

3.4.8 vraymap (vray贴图)

3.5 小结

第4章 vray材质的创建方法

4.1 石材材质的创建

4.1.1 粗糙石面材质的创建

4.1.2 石材釉面砖材质的创建

4.1.3 亚光石材材质的创建

4.1.4 艺术石材材质的创建

4.2 木材材质的创建

4.2.1 原木材质的创建

4.2.2 清漆木纹材质的创建

4.2.3 亚光漆材质的创建

4.2.4 实木地板材质的创建

4.3 布料材质的创建

4.3.1 毛巾材质的创建

4.3.2 浴巾材质的创建

4.3.3 地毯材质的创建

4.3.4 枕头材质的创建

4.4 玻璃材质的创建

4.4.1 清玻材质的创建

4.4.2 磨砂玻璃材质的创建

4.4.3 酒瓶材质的创建

4.5 餐桌常用物品材质的创建

4.6 液体材质的创建

4.6.1 水材质的创建

4.6.2 饮料材质的创建

4.6.3 香水透明材质的创建

4.7 金属材质的创建

4.7.1 不锈钢金属材质的创建

4.7.2 青铜材质的创建

4.7.3 铬金属材质的创建

4.7.4 铜材质的创建

4.7.5 黄金材质的创建

4.7.6 银金属材质的创建

4.7.7 钛金属材质的创建

4.8 塑料材质的创建

4.8.1 不透明塑料材质的创建

4.8.2 光滑质感塑料材质的创建

<<3ds max/VRay效果图高级渲染>>

4.8.3 白色透明塑料材质的创建

4.8.4 聚乙烯塑料材质的创建

4.8.5 半透明塑料材质的创建

4.9 小结

第5章 vray渲染的基本流程

5.1 室内模型的创建

5.1.1 创建墙体模型

5.1.2 创建左侧墙体造型

5.1.3 绘制窗框

5.1.4 制作右墙书柜造型

5.1.5 绘制正面墙体造型

5.1.6 绘制家具

5.2 摄像机的创建与调整

5.3 模型合理性测试

5.3.1 指定vray渲染器

5.3.2 设置渲染图像尺寸

5.3.3 设置渲染器参数

5.4 材质设定

5.4.1 模拟墙体乳胶漆材质

5.4.2 模拟地面材质

5.4.3 模拟沙发布料材质

5.4.4 模拟玻璃材质

5.4.5 模拟窗帘材质

5.4.6 制作书籍材质

5.4.7 模拟灯罩材质

5.4.8 模拟叶子材质

5.5 照明设置

5.5.1 设置阳光照射效果

5.5.2 灯光的细化

5.5.3 环境与背景设置

5.6 最终渲染参数设置

5.6.1 灯光细分参数设置

5.6.2 全局光照渲染参数设置

5.7 使用photoshop进行后期图像处理

5.8 小结

第6章 制作阳光书房效果

6.1 视角确定与模型检测

6.1.1 摄像机的创建与调整

6.1.2 调整图像宽高比例

6.1.3 模型合理性测试

6.2 主体材质设置

6.2.1 墙体材质设置

6.2.2 地面材质设置

6.2.3 地毯材质设置

6.2.4 玻璃材质设置

6.2.5 不锈钢材质设置

6.2.6 茶几表面材质设置

<<3ds max/VRay效果图高级渲染>>

- 6.2.7 沙发垫材质设置
- 6.3 照明效果设置
 - 6.3.1 设置阳光照射效果
 - 6.3.2 设置天光照明效果
- 6.4 最终渲染参数设置
 - 6.4.1 输出光子贴图
 - 6.4.2 最终渲染输出
- 6.5 photoshop后期处理
- 6.6 小结
- 第7章 客厅夜晚效果表现
 - 7.1 视角确定与模型检测
 - 7.1.1 摄像机的创建与调整
 - 7.1.2 调整图像宽高比例
 - 7.1.3 模型合理性测试
 - 7.2 主体材质设置
 - 7.2.1 墙体和天花板材质设置
 - 7.2.2 地面材质设置
 - 7.2.3 沙发皮革材质设置
 - 7.2.4 写意壁炉火焰材质编辑
 - 7.2.5 玻璃材质设置
 - 7.2.6 金属材质模拟
 - 7.2.7 苹果材质设置
 - 7.2.8 蜡烛材质设置?
 - 7.3 灯光设置
 - 7.3.1 主光设置
 - 7.3.2 辅光设置
 - 7.3.3 局部光照设置
 - 7.4 渲染参数设置
 - 7.4.1 灯光细分参数设置
 - 7.4.2 最终渲染图像输出
 - 7.5 photoshop后期处理
 - 7.6 线框效果图制作
 - 7.7 小结
- 第8章 厨房空间效果表现
 - 8.1 视角确定与模型检测
 - 8.1.1 摄像机的创建与调整
 - 8.1.2 调整图像宽高比例
 - 8.1.3 模型合理性测试
 - 8.2 材质的制作
 - 8.2.1 墙体和天花板材质的模拟
 - 8.2.2 地面材质的模拟
 - 8.2.3 橱柜材质的模拟
 - 8.2.4 餐桌材质的模拟
 - 8.2.5 餐椅材质的模拟
 - 8.2.6 发光灯罩材质的模拟
 - 8.3 灯光的设定
 - 8.3.1 创建天光

- 8.3.2 创建辅助光照
- 8.3.3 局部光照的设置
- 8.4 渲染参数的设置
 - 8.4.1 灯光细分参数的设置
 - 8.4.2 最终渲染图像输出
- 8.5 线框效果图的制作
- 8.6 photoshop后期处理
 - 8.6.1 调整图像色彩
 - 8.6.2 制作不同风格的效果
- 8.7 小结

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>