

<<3ds max & VRay渲染传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds max & VRay渲染传奇>>

13位ISBN编号：9787500673255

10位ISBN编号：7500673256

出版时间：2007-2

出版时间：中国青年

作者：阎河

页数：257

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渲染传奇>>

### 内容概要

本书以讲解渲染器参数为主，同时辅以精彩的实例和全面的视频教学录像，帮助读者全面掌握VRay渲染器的使用方法，并积累设计经验。

在人们追求极致渲染效果的同时，有没有想过，与完美作品相差那么一点点的到底是什么，那就是渲染参数的细节设置。

本书以对比方式提供了大量参数的渲染效果，使您可以用最直观的方式理解各种参数对于最终效果的影响，并掌握最佳的组合方法，迅速提高制作能力。

## <<3ds max & V-Ray渲染传奇>>

### 书籍目录

第一章 设置V-Ray渲染器1.1 V-Ray渲染器的特点1.2 设置V-Ray渲染器第二章 全局光预备知识2.1 全局光照简介2.2 光线的反射、穿透和折射2.3 V-Ray渲染器的真实光效第三章 V-Ray渲染设置精讲3.1 V-Ray : Frame buffer(帧缓存)3.2 V-Ray : Global switches(全局转换)3.3 V-Ray : Image sampler(Antialiasing)[图像采样器(抗锯齿)]3.4 V-Ray : Indirect illumination[GI][间接光照(全局光照)]3.5 GI渲染引擎设置3.6 Caustic(焦散)参数3.7 Environment(环境)3.8 Camera(摄像机)3.9 Rqmc Sampler(准蒙特卡罗采样器)3.10 Color Mapping(色彩贴图)3.11 System(系统)第四章 V-Ray灯光照明技术4.1 V-RayLight4.2 V-RaySun4.3 V-RaySky贴图4.4 V-Ray阴影设置第五章 V-Ray材质贴图技术5.1 V-RayMtl材质5.2 V-RayLightMtl材质5.3 V-RayMtlWrapper材质5.4 V-Ray2SidedMtl材质5.5 V-RayGIMtl材质5.6 V-RayMap贴图5.7 V-RayHDRI贴图5.8 V-RayEdgesTex贴图5.9 材质转换第六章 材质综合--冰钻和金属饰物6.1 冰钻饰物6.2 宝藏钥匙第七章 工业产品展示--宝马Z47.1 制作背景和布光7.2 制作纯色布景7.3 渲染设置7.4 车身烤漆材质7.5 完美的反射控制7.6 车灯材质7.7 车轮金属材质7.8 挡风玻璃和其它材质7.9 给车身变换色泽第八章 室内渲染--清晨8.1 场景布光和环境设置8.2 窗帘材质8.3 墙面和地面材质8.4 家具材质8.5 灯具材质8.6 室内物品材质8.7 灯光贴图渲染设置第九章 室内渲染--夜晚9.1 场景布光和环境设置9.2 设置夜晚灯头材质9.3 最终渲染材质第十章 室外灯光渲染--天光夜晚10.1 HDRI配合天光表现室外光线10.2 V-RaySun和V-RaySky天光照明10.3 多角度渲染设置10.4 动画渲染方案

## <<3ds max & V-Ray渲染传奇>>

### 编辑推荐

《3ds max & V-Ray渲染传奇》以对比方式提供了大量参数的渲染效果，使您可以用最直观的方式理解各种参数对于最终效果的影响，并掌握最佳的组合方法，迅速提高制作能力。

<<3ds max & V-Ray渲染传奇>>

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>