

<<红色风暴5>>

图书基本信息

书名：<<红色风暴5>>

13位ISBN编号：9787500691570

10位ISBN编号：7500691572

出版时间：2010-2

出版时间：中国青年出版社

作者：聚光翰华数字科技

页数：346

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>

## &lt;&lt;红色风暴5&gt;&gt;

## 前言

本书是《红色风暴系列》的第5部，这本超仿真材质渲染宝典在继承本系列图书精益求精的品质的基础上，又增添了许多业界的最新成果。

主要讲解了使用以3dsMax为操作平台的VRay渲染器进行材质超仿真渲染的方法，使用强大的图像处理软件Photoshop对图像进行后期处理，以及使用ZBrush创建场景模型并生成法线的操作。

**本书特色** 本书通过13个案例讲解了从原始模型到真实作品的制作过程，对真实渲染参数进行完全解析，并讲解了各种渲染技巧的灵活运用，书中共包含以下几个特点。

**13大案例：**通过银杏、打火机、汽车、树蛙等13个精美案例的讲解，展现了半透明皮肤、双层瓷器、混合塑料、不锈钢金属等材质的制作方法。

**专家指导：**由国内顶尖设计师为您全面解析布光思路、材质的巧妙设置、渲染技巧的灵活运用，使您不会再对这些关键技术感到困惑与迷茫。

**内容翔实：**本书不仅在技术方面涵盖了材质渲染的所有细节，更提供了典型实例供读者演练、学习。

另外，书中还包含了源自国内顶尖设计师的独家创作秘诀和操作技巧。

**完美流程：**以“创建摄影机和基本灯光环境+创建场景材质+对图像进行后期处理”的制作过程贯穿全书，完美展现材质超仿真渲染的完整创作过程。

**内容简介** 本书分为两个部分，共包含14章。

其中，第1章介绍了VRay基础知识，了解VRay的常用命令和操作方法；第2章~第14章介绍了13个风格各异的典型案例，包括七彩画笔、银杏、枪，沙漠之鹰、手机、化妆品、香醇咖啡、树蛙等，首先介绍了场景灯光的创建方法和布光思路，然后介绍了场景中各种材质的创建思路和方法，最后介绍了使用Photoshop对最终渲染图像进行后期处理，使图像最终达到照片级的效果。

**附赠光盘** · 15小时超长多媒体案例教学视频，分步详解布光思路和材质设计细节 · 12类1800张高品质精美材质贴图，包括布料、金属、皮革、植物等 · 本书所有案例的素材文件、场景文件和渲染文件 本书适用于3dsMax的初、中、高级用户，不仅包含VRay渲染器基础知识，还包含源自国内顶尖设计师的创作智慧和技巧，使用户在提高技术水平的同时提升自身对设计的领悟和创新能力。

本书在编写和案例制作过程中都力求严谨，但由于时间有限疏漏之处在所难免，望广大读者批评指正。

## <<红色风暴5>>

### 内容概要

本书是《红色风暴系列》的第5部，这本超仿真材质渲染宝典在继承本系列图书精益求精的品质的基础上，又增添了许多业界的最新成果，让您有机会接触到该行业最顶尖制作高手的智慧和技巧。13大案例：通过银杏，打火机、汽车、树蛙等3大类13个精美案例的讲解，展现了半透明皮肤、双层瓷器、混合塑料，不锈钢金属等材质的制作方法。

专家指导：由国内顶尖设计师为您全面解析布光思路，材质的巧妙设置、渲染技巧的灵活运用。使您不会再对这些关键技术感到困惑与迷茫。

内容翔实：本书不仅在技术方面涵盖了材质渲染的所有细节，更提供了典型实例供读者演练、学习。

另外，书中还包含了源自国内顶尖设计师的独家创作秘诀和操作技巧。

超值赠送：赠送15小时超长多媒体案例教学视频，当您在学习本书的过程中感到困惑时可以打开相应视频查看技术制作要点，使您的学习轻松自如。

## 书籍目录

第1章 V-Ray基础知识 1.1 V-Ray的常用命令 1.1.1 V-Ray渲染器的安装与调用 1.1.2 Global switches (全局开关) 卷展栏 1.1.3 image sampler (图像采样) 卷展栏 1.1.4 Indirect Illumination (间接照明) 卷展栏 1.1.5 Environment (环境) 卷展栏 1.1.6 Color mapping (颜色映射) 卷展栏 1.2 V-Ray的灯光系统 1.2.1 V-RayLight的特性和一般使用方法 1.2.2 V-RaySun的特性和一般使用方法 1.2.3 V-RaySky的特性和一般使用方法 1.2.4 Max默认灯光的V-RayShadow特性和一般使用方法 1.3 V-Ray的材质系统 1.3.1 V-Ray的常用材质 1.3.2 V-Ray的毛发系统 1.4 V-Ray物理摄影机简介第2章 创建散乱七彩画笔的效果 2.1 创建七彩画笔场景摄影机和基本灯光 2.1.1 指定渲染器 2.1.2 创建摄影机 2.1.3 创建主灯光 2.1.4 设置渲染参数 2.1.5 测试摄影机 2.2 创建七彩画笔场景材质 2.2.1 创建铅笔材质 2.2.2 创建道具材质 2.2.3 创建地面材质 2.2.4 设置渲染参数进行最终渲染 2.3 七彩画笔后期处理 2.3.1 为图像减少杂色 2.3.2 利用调整图层进行图像处理 2.3.3 锐化图像轮廓第3章 午后阳光照射下的银杏 3.1 创建银杏场景摄影机和基本灯光 3.1.1 指定渲染器 3.1.2 设置渲染参数 3.1.3 测试摄影机 3.2 创建银杏场景模型材质 3.2.1 创建银杏叶材质 3.2.2 创建银杏果实材质 3.2.3 创建地面材质 3.2.4 设置渲染参数进行最终渲染 3.3 银杏后期处理第4章 枪-沙漠之鹰的渲染第5章 名表与钢笔的渲染第6章 喷水的打火机的渲染第7章 nokiaN96手机的渲染第8章 化妆品的渲染第9章 奥迪A6轿车的渲染第10章 时尚相机的渲染第11章 创建餐桌上的红茶效果第12章 创建香醇咖啡静物组效果第13章 创建静物组的油画效果第14章 创建树蛙的仿真效果

<<红色风暴5>>

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>