

<<3ds Max/VRay灯光/材质/渲染>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay灯光/材质/渲染 实例精讲>>

13位ISBN编号：9787111356714

10位ISBN编号：7111356713

出版时间：2011-9

出版时间：机械工业出版社

作者：麓山文化

页数：287

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灯光/材质/渲染>>

内容概要

要制作出逼真的物体质感和场景效果，灯光、材质和渲染是关键。本书结合60个实例，深入讲解了3dsmax和vray材质、灯光和渲染的基本原理、参数含义、应用法和技巧，帮助读者快速积累实战经验，提高材质和灯光的表现水平。

《3ds maxvray灯光材质渲染实例精讲》共分为4大篇，第1篇为灯光篇，分析了实世界的光影特点，解析了3ds max和vray灯光的重要参数，以及三点照明等基本的光方法；第2篇为材质篇，讲解了3ds max和vray常用的材质类型、贴图类型、贴图标、贴图通道等基础知识，剖析了金属、玻璃、清水、啤酒、陶瓷、皮革、玉石、理石、木纹等材质的特点及模拟方法；第3篇为渲染篇，深入讲解了3dsmax默认渲染和vray渲染器的基本操作、渲染参数，以及vray物理摄影机的用法；第4篇为实战篇通过手机、汽车、客厅、别墅等综合实例，讲解工业产品和室内外效果图表现的思、步骤和技巧，提高综合运用技能。

《3ds maxvray灯光材质渲染实例精讲》配有一张dvd光盘。内容包括全部范例场景源文件、材质贴图、光域网等，以及主要实例的近400分钟的多媒体语音教学，读者在学习过程中参考。老师手把手的讲解，可以成倍提高学习效率和兴趣。

《3ds maxvray灯光材质渲染实例精讲》在注重实战技能的同时，兼顾初学者的基础讲解，使各个层面的读者学习后都能达到较高的材质和灯光表现水准。本书适用广大三维制作爱好者、影视制作人员、室内外效果图设计人员和工业设计人员，同也可以作为各大中专院校和社会培训班专业教材使用。

书籍目录

第1篇 灯光篇

第1章 现实世界光影解析

1.1 现实世界灯光特性

1.1.1 光是什么

1.1.2 光的反射现象

1.1.3 光的吸收现象

1.1.4 光的折射现象

1.1.5 光线所产生的阴影

1.2 现实世界中的灯光种类

1.2.1 自然光

1.2.2 人造光

第2章 3dsmax灯光剖析

2.1 3dsmax灯光类型

2.1.1 标准灯光

2.1.2 光度学灯光

2.2 3ds max灯光参数

2.2.1 目标聚光灯参数

2.2.2 其他标准灯光的参数

2.2.3 光度学灯光参数

第3章 vray灯光剖析

3.1 vray灯光

3.1.1 常规选项组

3.1.2 强度选项组

3.1.3 大小选项组

3.1.4 “选项”选项组

3.1.5 采样选项组

3.2 vray太阳

3.3 vrayies

3.4 vray物理环境灯光

第4章 灯光的应用与技巧

4.1 三点照明

4.1.1 创建主光源

4.1.2 创建辅助光源

4.1.3 创建背光源

4.2 光域网的应用

4.3 vray灯光的应用

第2篇 材质篇

第5章 3ds max材质剖析

5.1 材质编辑器

5.1.1 材质示例窗

5.1.2 材质工具按钮

5.2 3dsmax材质参数

5.3 3dsmax材质类型

5.3.1 多维 / 子对象材质

5.3.2 混合材质

<<3ds Max/VRay灯光/材质/渲染>>

5.3.3光线跟踪材质

5.3.4建筑材质

5.3.5高级照明覆盖材质

5.3.6卡通材质

第6章 vray材质剖析

6.1 vray材质概述

6.2 vray mtl材质

6.2.1基本参数卷展栏

6.2.2双向反射分布函数卷展栏

6.2.3选项卷展栏

6.2.4贴图卷展栏

6.3vray双面材质

6.4vray灯光材质

6.5vray材质包裹器

6.6vray混合材质

6.7vray快速sss材质

6.8vray代理材质

第7章 贴图基础知识

7.1贴图通道

7.2贴图坐标

7.2.1贴图坐标的应用

7.2.2ltvw贴图坐标修改器

7.3贴图的应用

第8章 贴图类型

8.1 3dsmax贴图类型

8.1.1 2d贴图

8.1.2 3d贴图

8.1.3复合贴图类型

8.1.4反射 / 折射贴图

8.2 vray贴图类型

第9章 常用材质类型制作

9.1金属材质

9.1.1不锈钢材质

9.1.2黄金材质

9.1.3锈蚀材质

9.2透明材质

9.2.1玻璃材质

9.2.2啤酒材质

9.2.3 清水材质

9.3 陶瓷、玉石和皮质材质

9.3.1陶瓷材质

9.3.2玉石材质

9.3.3皮质材质

9.4大理石和木纹材质

9.4.1大理石材质

9.4.2木纹材质

第3篇 渲染篇

<<3ds Max/VRay灯光/材质/渲染>>

第10章 3ds max默认渲染器剖析

10.1 渲染的概念

10.2 渲染基础知识

10.2.1 渲染工具

10.2.2 渲染帧窗口

10.3 渲染设置

10.3.1 公用选项卡

10.3.2 渲染器选项卡

10.3.3 光线跟踪器选项卡

10.3.4 高级照明选项卡

第11章 vray渲染器剖析

11.1 vray渲染器简介

11.2 调用vray渲染器

11.3 vray选项卡

11.3.1 vray授权卷展栏

11.3.2 关于vray卷展栏

11.3.3 帧缓冲区卷展栏

11.3.4 全局开关卷展栏

11.3.5 图像采样器卷展栏

11.3.6 环境卷展栏

11.3.7 颜色贴图卷展栏

11.3.8 摄像机卷展栏

11.4 间接照明选项卡

11.4.1 间接照明卷展栏

11.4.2 发光贴图卷展栏

11.4.3 灯光缓存卷展栏

11.4.4 焦散卷展栏

11.5 设置选项卡

11.5.1 确定性蒙特卡洛采样器

11.5.2 默认置换卷展栏

11.5.3 系统卷展栏

第12章 vray物理摄影机

12.1 基本参数

12.2 散景特效和采样

12.3 景深效果

12.4 运动模糊效果

第4篇 实战篇

第13章 工业产品表现

13.1 nokia手机

13.1.1 设置场景测试渲染参数

13.1.2 灯光测试

13.1.3 材质表现

13.1.4 最终灯光效果

13.1.5 最终渲染设置

13.2 汽车

13.2.1 设置场景测试渲染参数

13.2.2 材质设置

<<3ds Max/VRay灯光/材质/渲染>>

13.2.3灯光表现

13.2.4最终渲染设置

第14章 客厅空间表现

14.1创建摄影机并检查模型

14.1.1创建摄影机

14.1.2检查模型

14.2设置客厅材质

14.2.1乳胶漆墙面材质

14.2.2纹理墙面材质

14.2.3地砖材质

14.2.4皮质沙发材质

14.2.5木纹材质

14.2.6茶几材质

14.2.7地毯材质

14.2.8灯罩材质

14.2.9背景材质

14.3设置场景灯光

14.3.1调节测试渲染参数

14.3.2设置室内灯光

14.4最终渲染设置

第15章 室外建筑表现

15.1场景测试

15.1.1创建摄影机

15.1.2检查模型

15.2建筑室外部分材质

15.2.1地面材质

15.2.2墙面材质

15.2.3水池材质

15.2.4玻璃材质

15.2.5沙发材质

15.2.6山材质

15.2.7天空材质

15.3设置场景灯光

15.3.1室外照射光源

15.3.2设置室内灯光

15.3.3其他灯光

15.4最终渲染设置

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>