第一图书网, tushu007.com

<<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

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
3.1vr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
3.2vr太阳
3.3vrayies
3.4vr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
4.3vray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

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

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
11.1vray渲染器简介
11.2调用vray渲染器
11.3vray选项卡
11.3.1vray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
13.1nokia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

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