

<<3ds Max/VRay印象效果图光与>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象效果图光与材质表现技法>>

13位ISBN编号：9787115158734

10位ISBN编号：7115158738

出版时间：2007-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈维俊

页数：270

字数：515000

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印象效果图光与>>

### 内容概要

本书主要讲解3ds Max和VRay在效果图表现领域的应用，重点讲述VRay渲染器强大的光、材质和渲染功能。

本书共分9章和1个附录，第1章和第2章分别介绍了VRay光和材质系统，第3章到第9章分别通过实例介绍了照片级效果图的渲染方法和技巧，以及VRay相关的技术重点和技术难点。

附录部分对VRay的所有参数命令进行解释和说明，可供读者参考。

本书结构清晰，重点突出，所讲述的渲染技术也都属于作者长期积累的高级渲染秘技。

本书附带一张DVD光盘，其中内容包括书中案例场景模型和贴图，以及赠送的场景模型。

本书适合对3ds Max和VRay有一定操作基础，并渴望提升自己的渲染水平，希望了解照片级渲染技术的读者阅读。

## &lt;&lt;3ds Max/VRay印象效果图光与&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 VRay灯光基础	1.1 3ds Max灯光在VRay中的兼容性测试	1.1.1 Spot灯光	1.1.2 Direct灯光	1.1.3 Omni灯光	1.2 光域网在VRay中的运用	1.3 VRayLight特性	1.4 使用VRayshadow做真实阴影	1.5 VRay自发光材质	1.6 VRay自发光材质照明练习	1.7 本章小结								
第2章 VRay材质基础	2.1 3ds Max材质在VRay中的兼容性测试	2.1.1 3ds Max的Standard (标准) 材质	2.1.2 3ds Max其他材质	2.2 VRay材质参数详解	2.2.1 Basic parameters (基本属性) 参数	2.2.2 BRDF参数	2.2.3 Options (选项) 参数	2.3 VRay金属	2.3.1 VRay金属反射	2.3.2 VRay材质反射模糊	2.3.3 VRay贴图反射模糊	2.4 VRay玻璃	2.5 VrayMtl的纹理贴图	2.6 VRay布料	2.7 本章小结			
第3章 VRay卫生间效果表现	3.1 前期照明调试	3.2 整体材质配置及局部材质参数调整	3.3 成品图渲染输出	3.4 线框图的渲染	3.5 本章小节	第4章 VRay电梯间效果表现	4.1 BRDF特性简介	4.2 电梯间的渲染流程	4.2.1 照明的亮度及黑斑测试	4.2.2 制作拉丝不锈钢金属材质	4.3 本章小节	第5章 VRay客厅空间表现	5.1 VRay曝光方式简介	5.2 使用VRayArchMaterials插件制作地板材质	5.2.1 VRayArchMaterials插件的安装	5.2.2 VRay Architectural Materials的材质参数及运用	5.3 合并模型并渲染输出	5.4 本章小节
第6章 VRay时装店效果表现	6.1 VRay的GI初级反弹和二级反弹的多种选择	6.2 VRay 1.5的物理摄像机	6.3 时装店渲染流程	6.4 什么是PPT	6.5 本章小节	第7章 VRay阳光环境系统	7.1 VRay阳光环境系统简介	7.1.1 VRaySun	7.1.2 VRaySky	7.2 VRay时区光照系统精确联动	7.3 VRay阳光环境--欧式走廊渲染流程	7.3.1 取景的技巧	7.3.2 材质设置	7.3.3 渲染出图	7.4 本章小结			
第8章 地中海风格室内表现	8.1 地中海风格室内照片简介	8.2 Poly建模以及制作要点	8.3 场景的渲染输出	8.4 场景的局部特写	8.5 Windows XP网络联机渲染	8.5.1 网络联机渲染的设置方法与流程	8.5.2 VRay联机渲染的重点	8.6 本章小结	第9章 庭院一角	9.1 3D AWARDS金奖作品简介	9.2 运用Camera Match找出原作品的摄像机原点	9.3 使用玻璃贴图模拟环境反射的技巧	9.4 设置场景灯光	9.5 材质设置及渲染调试	9.6 实体线框图的制作	9.7 本章小结		
附录 VRay渲染控制面板参考	A.1 渲染控制面板中英文对照	A.2 Frame Buffer (帧缓冲器)	A.3 Global switches (VRay全局开关)	A.4 Image Sampler (Antialiasing) (图像采样/抗锯齿)	A.5 Indirect illumination (GI) (间接照明GI)	A.6 Irradiance map (发光贴图)	A.7 Quasi-Monte Carlo GI (准蒙特卡罗GI)	A.8 Caustics (散焦)	A.9 Environment (环境)	A.10 QMC samplers QMC (采样)	A.11 G-Buffer/Color mapping (G缓存/颜色贴图)	A.12 Camera (摄像机)	A.13 System (系统)	A.14 本章小结				

#### 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>