

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：9787115234278

10位ISBN编号：7115234272

出版时间：2010-10

出版时间：陈维俊、刘丙文 人民邮电出版社 (2010-10出版)

作者：陈维俊，刘丙文 著

页数：320

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>

前言

本书是在国内知名效果图表现师陈维俊编著的《3ds Max&VRay印象效果图光与材质表现技法》一书的基础上，由知名效果图表现师刘丙文倾力续写，增添了8个精彩案例，全书共15个精彩案例。作者毫无保留地展示了他们高超的效果图表现技法，深入探讨了一些鲜为人知的VRay渲染秘技。无论您是有意踏入室内表现领域的新人，或是正在从事相关工作的设计者，本书都是您不容错过的案头珍藏。

VRay渲染器是Chaos Group公司开发的功能强大的渲染插件，它是一种结合了光线跟踪和光能传递的渲染器，其真实的光线计算能创建专业的照明效果，可用于建筑设计、灯光设计、展示设计等多个领域。

VRay渲染器的天光和反射的效果也非常好，真实度几乎达到了照片的级别。

VRay的渲染速度也很快，很多设计公司都使用它来制作建筑动画和效果图，就是看中了它速度快的优点。

设置简单也是VRay渲染器的另外一大特色，它的控制参数并不复杂，并且完全内嵌在材质编辑器和渲染设置中，操作简单，即使初学者也能快速上手。

学习3ds Max和VRay)只是一个过程，制作出令客户满意的商业效果图才是终极目的，所以本书淡化了机械式的流程操作，更多的是在告诉读者作图的方法与技巧，尽量让读者自己多动脑、多动手、多摸索。

因为只有这样，才能让您切实得到提高。

在授之于鱼的同时，尽量授之于渔，这才是本书的宗旨。

本书共分为17章，列举了15个极具代表性的大型案例，以及一些小测试场景，并且每章都有重点专题，主要内容如下。

第1章介绍了VRay灯光方面的一些知识。

第2章介绍了VRay材质方面的一些知识。

第3~17章通过15个典型的精彩案例全面介绍了3ds Max / VRay在效果图表现中的运用技法，每章都特别阐述了一项重点技术。

本书赠送3张DVD光盘，其内容包括案例模型、贴图、效果图，以及视频教学录像等，方便读者进行学习。

内容概要

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法（第2版）》通过15个精彩案例介绍了3ds Max/VRay在室内外效果图表现中的应用。

全书共分17章，第1章介绍了VRay灯光方面的一些知识，第2章介绍了VRay材质方面的一些知识，第3~17章通过15个典型的精彩案例全面介绍了3ds Max/VRay在效果图表现中的运用技法，每章都特别阐述了一项重点技术，方便读者把握重点进行学习。

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法（第2版）》内容丰富，结构清晰，重点突出，照片级的案例效果，高级的渲染秘技，是一本不可多得的优秀参考书。

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法（第2版）》附赠3张DVD光盘，其内容包括案例模型、贴图、效果图，以及视频教学录像等，读者可以结合视频教程进行学习，使学习更加轻松。

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法（第2版）》适合有一定3ds Max基础的读者使用，是初、中级读者学习效果图制作的优秀参考书。

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法（第2版）》所有案例均由3ds Max 2009和VRay1.5SP2制作，建议读者使用相应版本的软件来学习。

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 21.1.1 Spot灯光 21.1.2 Direct灯光
51.1.3 Omni灯光 71.2 光域网在VRay中的运用 71.3 VRayLight特性 91.4 使用VRayshadow制作真实阴影 101.5 VRay自发光材质 121.6 VRay自发光材质照明练习 15第2章 VRay材质基础2.1
3ds Max材质在VRay中的兼容性测试 222.1.1 3ds Max的Standard(标准)材质 222.1.2 3ds Max其他
材质 252.2 VRay材质参数详解 262.2.1 Basic parameters(基本属性)参数 262.2.2 BRDF参数
282.2.3 Options(选项)参数 282.3 VRay金属 282.3.1 VRay金属反射 282.3.2 VRay材质反射模
糊 312.3.3 VRay贴图反射模糊 332.4 VRay玻璃 362.5 VRayMtl的纹理贴图 392.6 VRay布料
42第3章 卫生间——科学的渲染流程与自发光材质的运用3.1 前期照明调试 463.2 整体材质配
置及局部材质参数调整 533.3 成品图渲染输出 563.4 线框图的渲染 57第4章 电梯间——使
用BRDF功能制作拉丝不锈钢金属材质4.1 BRDF特性简介 604.2 电梯间的渲染流程 624.2.1 照明
的亮度及黑斑测试 634.2.2 制作拉丝不锈钢金属材质 65第5章 客厅——VRay曝光方式的配合5.1
VRay曝光方式简介 705.2 使用VRayMtl制作地板材质 735.2.1 VRayMtl应用与了解 735.2.2
VRayMtl的材质参数及运用 735.3 调节其他材质合并模型并渲染输出 78第6章 时装店——VRay
的GI与物理摄像机运用6.1 VRay的GI初级反弹和二级反弹的多种选择 866.2 VRay 1.5物理摄像机
876.3 时装店渲染流程 926.4 什么是PPT 94第7章 地中海风格餐厅——网络联机渲染7.1 地
中海风格室内照片简介 987.2 场景的渲染输出 1007.3 场景的局部特写 1117.4 Windows XP网络
联机渲染 1147.4.1 网络联机渲染的设置方法与流程 1147.4.2 VRay联机渲染的重点 117第8章
欧式客厅——日景/夜景对比渲染8.1 创建VRayPhysicalCamera(VRay物理摄像机) 1228.2 制作材质
1248.2.1 制作白墙面材质 1248.2.2 制作木地板材质 1258.2.3 制作玻璃及水晶灯材质 1268.2.4
制作窗外配景材质 1278.2.5 制作沙发材质 1288.2.6 制作窗帘材质 1288.2.7 制作场景中其他
物体材质 1298.3 布置灯光 1308.3.1 布置VRay的Plane(平面光)来模拟室外天光 1308.3.2 创
建VRaySun来模拟阳光效果 1328.4 渲染出图 1358.4.1 渲染效果图 1358.4.2 使用“单色材质渲
染”插件渲染通道图 1368.4.3 使用fl_VRay AO插件渲染AO图 1378.5 Photoshop后期处理 1388.6
夜景效果的灯光布置 141第9章 阳光客厅——VRay Fur和Hair and Fur制作毛发9.1 使用VRay Fur
和Hair and Fur制作真实毛发 1449.1.1 VRay Fur(VRay毛发) 1449.1.2 Hair and Fur 1499.1.3 掌
握VRay mesh expert 1579.2 创建VRay物理摄像机 1589.3 制作材质 1609.3.1 制作墙面材质
1609.3.2 制作地板材质 1619.3.3 制作沙发材质 1619.3.4 制作电视柜材质 1629.3.5 制作电视
屏幕材质 1629.3.6 制作电视材质 1639.3.7 制作地毯材质 1639.4 布置灯光 1649.4.1 使
用Plane(平面光)模拟天光 1649.4.2 布置辅助灯光 1659.4.3 测试渲染 1669.5 渲染出图 1689.5.1
调整灯光细分 1689.5.2 设定最终渲染参数 169第10章 休闲空间——VRayLightMtl室内照明10.1
创建VRayPhysicalCamera 17210.2 制作材质 17310.2.1 制作墙面材质 17410.2.2 制作灯具材质
17410.2.3 制作窗户材质 17510.2.4 制作木质材质 17610.3 测试渲染 17710.4 对场景进行补
光 17910.5 设置最终渲染参数 18110.6 Photoshop后期处理 183第11章 室内漫游动画——动画
关键帧设置技巧11.1 设置动画关键帧 18811.2 设置光子参数 19111.3 最终渲染输出的设置
19311.4 combustion动画后期处理 19411.4.1 颜色校正 19.....第12章 博物馆走道—
—VRayLight模拟天光第13章 剧场-大型封闭空间布光技巧第14章 欧式走廊 - VRay阳光环境系统
第15章 临摹3DAWARDS金奖作品-使用玻璃贴图模拟环境反射第16章 现代别墅 - 制作真实的草地
第17章 丛林别墅-使用ivy generator制作藤蔓植物

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max/VRay印象 效果图光与材质表现技法(第2版)》：效果图渲染经典畅销书，累计销售20000册
国内渲染技术专家、火星时代室内表现版版主Topro倾力编著附带光盘包含书中所有案例视频教学录像
包括安例源文件和视频教学录像

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>