

<<3ds max & VRay渲染盛宴>>

图书基本信息

书名：<<3ds max & VRay渲染盛宴>>

13位ISBN编号：9787121035647

10位ISBN编号：7121035642

出版时间：2007-2

出版时间：电子工业出版社

作者：姚勇

页数：373

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 & V-Ray渲染盛宴>>

### 内容概要

本书是《聚光制造》系列的第二本，讲解的内容是V-Ray 1.5渲染器基本原理及设置命令的剖析。全书分3篇，共7章。

第1篇是V-Ray基本介绍篇，讲解V-Ray渲染器对设备的要求，以及安装完成后操作界面中发生的一些变化。

第2篇是V-Ray命令设置剖析篇，分4章，分别讲解V-Ray渲染器的渲染设置面板、灯光设置面板、材质设置面板、V-Ray模型、V-Ray摄像机、V-Ray卡通等的设置方法。

第3篇是V-Ray案例讲解篇，分2章，分别通过茶具特效和厨房空间的阳光效果这两个完整实例，讲解V-Ray渲染器在实战中的使用方法、技巧及工作流程。

笔者通过精致的场景案例，通过进行参数测试、效果对比，详细地剖析了V-Ray渲染器各设置命令的基本设置方法和设置原理。

附书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及部分视频演示文件。

为了便于读者快速获取更多实用、精美的素材资源，随书特别提供价值100元的聚光网站下载充值卡，读者可以登录聚光网站[www.cggood.com](http://www.cggood.com)获取更多超值资源。

本书适合V-Ray初学者由基本命令开始由浅入深地进行学习，同时能够成为中级读者查找V-Ray 1.5命令的使用手册，在制作实例时提供有益的提示和帮助。

## <<3ds max & V-Ray渲染盛宴>>

### 作者简介

姚勇，1995年毕业于环境艺术专业。

1995年-1997年，在武汉洲际大酒店筹委会任设计师职务。

1997-2001年在深圳工作，先后在中国海外装饰、深圳建筑装饰总公司、中航设计公司任设计师、设计总监等职务。

2002年4月创建聚光动画工作室。

先后参与设计的重点项目有：武汉洲际大酒店、武汉华夏银行等。

建筑动画代表项目有《欧洲世家》等，先后主理并成功出版的专业书籍有《3ds max室内与设计经典》、《红色风暴》系列等4部作品

## &lt;&lt;3ds max &amp; V-Ray渲染盛宴&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇 V-Ray基本介绍篇	第1章 V-Ray的基本介绍	第2篇 V-Ray命令设置剖析篇	第2章 详解V-Ray渲染设置面板
	2.1 详解V-Ray : Frame buffer (帧缓存设置) 卷展栏		2.2 详解V-Ray : Global SWitches (全局设置) 卷展栏
	2.3 详解V-Ray : Ifnage sampler (采样设置) 卷展栏		2.4 详解V-Ray : Indirect illumination (间接照明设置) 卷展栏
	2.5 详解V-Ray : Irradiance map (发光贴图设置) 卷展栏	2.6	详解V-Ray : Quasi-Monte Carlo GI (准蒙特卡罗的全局光照设置) 卷展栏
	2.7 详解V-Ray : Global photon map (球形光子贴图设置) 卷展栏	2.8	详解V-Ray : Light cache (灯光缓存设置) 卷展栏
	2.9 详解间接光照的引擎设置的综合测试	2.10	详解V-Ray : Color mapping (色彩映射设置) 卷展栏
	2.11 详解V-Ray : Carhera (摄像机设置) 卷展栏	2.12	详解V-Ray : Default displacement (置换设置) 卷展栏
	2.13 详解V-Ray : System (系统设置) 卷展栏	2.14	详解V-Ray : Caustics (焦散特效设置) 卷展栏
	2.15 详解V-Ray : EnVironment (环境特效设置) 卷展栏	2.16	详解V-Ray : rQMC Sampler (准蒙特卡罗设置) 卷展栏
	2.17 详解V-Ray : Render Elements (渲染元素设置) 面板	第3章	V-Ray的灯光类型及基本设置方法
	3.1 V-RayLight (V-Ray灯光) 的特性和一般使用方法	3.2	V-RaySun (V-Ray太阳光) 的特性和一般使用方法
	3.3 V-RayShadOW (V-Ray阴影) 的特性和一般使用方法	第4章	详解V-Ray材质设置卷展栏
	4.1 V-Ray2SideMtl (V-Ray双面材质) 的设置方法	4.2	V-RayGIMtl (V-RayGI材质) 的设置方法
	4.3 V-RayLightMtl (V-Ray灯光材质) 的设置方法	4.4	V-RayMtl (V-Ray专业材质) 的设置方法
	4.5 V-RayMtlWrapper (V-Ray材质包裹器) 的设置方法	4.6	V-RayBrnpFilter (V-Ray位图过滤器) 的设置方法
	4.7 V-RayComp Tex (V-Ray合成材质) 的设置方法	4.8	V-RayDirt (V-Ray脏旧材质) 的设置方法
	4.9 V-RayEdgesTex (V-Ray线框材质) 的设置方法	4.10	V-RayFastSSS (V-Ray快速3S材质) 的设置方法
	4.11 V-RayHDRI (V-Ray高动态范围图像贴图) 的设置方法	4.12	V-RayMap (V-Ray贴图) 的设置方法
	第5章 V-Ray模型、V-Ray摄像机和V-Ray卡通的设置方法	5.1	V-Ray模型的设置方法
	5.2 V-Ray摄像机的设置方法	5.3	V-Ray卡通的设置方法
第3篇 V-Ray案例讲解篇	第6章 实例一：茶具完美表现	6.1	茶具模型的创建和场景基本光照设置
	6.2 场景空间材质创建及渲染输出设置	第7章	实例二：创建餐厅的阳光效果
	7.1 餐厅的基本光效设置方法和原理	7.2	场景材质的设置方法和原理

<<3ds max & VRay渲染盛宴>>

章节摘录

插图

## <<3ds max & VRay渲染盛宴>>

### 编辑推荐

《3ds max & VRay渲染盛宴:原理篇》适合VRay初学者由基本命令开始由浅入深地进行学习，同时能够成为中级读者查找VRay 1.5命令的使用手册，在制作实例时提供有益的提示和帮助。

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>