第一图书网, tushu007.com

# <<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：9787121043543

10位ISBN编号：7121043548

出版时间：2007-8

出版时间：电子工业出版社

作者：姚勇

页数：302

字数：516800

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

本书是《聚光制造》系列的第三本，讲解的内容是vRav 1.5渲染器升级版本中增加和更新功能的原理及设置命令的剖析，以及vRav渲染器在室内外场景表现实例中的应用。
全书分3篇，共6章。
第1篇是新增功能剖析篇，详细讲解vRav 1.5升级版本中渲染器增加或更新功能的设置和使用方法。
第2篇足实战技巧剖析篇，分别讲解使用vRav渲染器进行各种材质效果创建的方法与技巧。
第3篇是完整案例讲解篇，分4章，分别通过蓝调卧房阳光效果、客厅夜景灯光效果、卫浴空间黄昏效果和室外场景漫游与增加角色动画4个生动、具体的实例，讲解VRay渲染器在实战中的使用方法、技巧及工作流程。
附书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的模型和素材源文什，以及典型章节的视频演示文件。
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90元的聚光网站下载充值卡，读者可以登录聚光网站www.cggood.com获取更多超值资源。
聚光网站同时提供本书附录PDF文件和视频讲解文件下载，内容为摄像机基本构图原理，以及用vRav创建阳光效果和灯光室内效果时布置灯光的基本思路。
本书适合vRaV中级使用者进一步深入掌握vRav各功能和设置命令，同时能够为读者在制作室内外场景效果实例时提供有益的提示和帮助。

## 书籍目录

第1篇 新增功能剖析篇 第1章 VRay 1.5升级版本中的新增功能剖析 1.1 渲染设置面板中的新增功能剖析 1.1.1 VRay: Irradiance map（发光贴图设置）卷展栏的新增功能剖析 1.1.2 VRay: rQMC Sampler（准蒙特卡罗设置）卷展栏的新增功能剖析 1.1.3 VRay: Color mapping（色彩映射设置）卷展栏的新增功能 剖析 1.2 VRay: Render Elements（渲染元素设置）面板的新增功能剖析 1.3 VRay材质设置面板中的新增材质类型和贴图类型 1.3.1 VRayBlendMtl（VRay混合材质）的设置方法 1.3.2 VrayOverrideMtl（VRay替代材质）的设置方法 1.3.3 VRayColor（VRay颜色贴图）的设置方法 1.4 VRay材质类型和贴图类型中的新增功能剖析 1.4.1 VRayFastSSS（次表面散射材质）的设置方法 1.4.2 VRayDirt（VRay脏旧材质）的设置方法 1.5 VRayPhysicalCamera（VRay物理摄像机）的新增功能剖析 1.6 VRayLight（VRay灯光）设置的新增功能剖析 1.7 VRay的模型置换功能剖析 1.7.1 置换网络功能实现的流程 1.7.2 调整置换效果比例的方法 1.7.3 3D mapping（3D贴图）置换设置面板参数详解 1.7.4 原始材质为纹理贴图时的置换设置方法 1.7.5 2D mapping（2D贴图）置换设置面板参数详解 1.8 Render to Texture（纹理烘焙）功能剖析 1.8.1 烘焙贴图的创建流程 1.8.2 烘焙贴图的使用方法 1.8.3 调整场景局部烘焙精细度的方法 1.8.4 调整场景局部漏光现象的方法 1.8.5 调整场景局部材质效果的方法第2篇 实战技巧剖析篇 第2章 VRay的材质创建方法剖析 2.1 VRay石材材质的创建方法 2.1.1 基本石面效果的创建方法 2.1.2 简单的粗糙石面效果的创建方法 2.1.3 光滑地砖材质的创建方法 2.1.4 亚光砖材质的创建方法一 2.1.5 亚光砖材质的创建方法二 2.1.6 真实的砖缝拼接效果的创建方法 2.1.7 墙面艺术石材效果的创建方法 2.2 VRay木质材质的创建方法 2.2.1 原木木纹效果的创建方法 2.2.2 清漆木纹效果的创建方法 2.2.3 亚光漆木纹效果的创建方法 2.2.4 实木地板材质的创建方法 2.2.5 镂空木格材质的创建方法 2.2.6 藤制材质的创建方法 2.3 VRay金属材质的创建方法 2.3.1 亮光不锈钢材质的创建方法 2.3.2 砂钢材质的创建方法 2.3.3 拉丝不锈钢材质的创建方法 2.3.4 铝箔材质的创建方法 2.3.5 镀金材质的创建方法 2.3.6 黄铜材质的创建方法 2.3.7 黑铁矿金属材质的创建方法 2.3.8 脏旧金属材质的创建方法 2.4 VRay布料材质的创建方法 2.4.1 毛巾材质的创建方法 2.4.2 丝绸材质的创建方法 2.4.3 毛毯材质的创建方法 2.4.4 枕套布纹材质的创建方法 2.4.5 透明窗纱材质的创建方法 2.4.6 其他特色布料材质的创建方法 2.5 VRay塑料材质的创建方法 2.5.1 黑色塑胶材质的创建方法 2.5.2 白色塑料材质的创建方法 2.5.3 彩色塑料材质的创建方法 2.6 VRay玻璃材质的创建方法 2.6.1 清玻材质的创建方法 2.6.2 磨砂玻璃材质的创建方法 2.6.3 腐蚀玻璃材质的创建方法 2.6.4 玻璃马赛克材质的创建方法 2.6.5 酒瓶玻璃材质的创建方法 2.6.6 其他特色玻璃材质的创建方法 2.7 VRay液体材质的创建方法 2.8 VRay食物材质的创建方法 2.8.1 食物材质的创建方法 2.8.2 水果材质的创建方法 2.9 VRay次表面散射材质的创建方法 2.9.1 玉石材质的创建方法 2.9.2 叶子材质的创建方法 2.9.3 蜡烛材质的创建方法 2.10 VRay毛发材质的创建方法 2.11 VRay生物材质的创建方法 2.11.1 骨头材质的创建方法 2.11.2 黑色皮革材质的创建方法 2.11.3 人类皮肤材质的创建方法 2.11.4 生物肌理材质的创建方法第3篇 完整案例讲解篇 第3章 蓝调卧房阳光效果 3.1 卧房空间摄像机和基本灯光的设置 3.2 卧房空间场景物体的材质设置 3.3 整体调整卧房空间阳光效果 第4章 客厅夜景灯光效果 4.1 客厅空间摄像机和基本灯光的设置 4.2 客厅空间场景物体的材质设置 4.3 整体调整客厅空间灯光效果 第5章 卫浴空间黄昏效果 5.1 卫浴空间摄像机和基本灯光的设置 5.2 卫浴空间场景物体的材质设置 5.3 整体调整卫浴空间阳光效果 第6章 VRay实现场景漫游和增加角色动画 6.1 室外场景基本光效的创建 6.2 摄像机路径动画序列帧的渲染设置方法 6.3 在场景中增加人物角色动画的方法

## 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