第一图书网, tushu007.com

<<3ds max8&VRay渲染器高级实>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8&VRay渲染器高级实例>>

13位ISBN编号：9787302150053

10位ISBN编号：7302150052

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学

作者：李斌

页数：306

字数：480000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max8&VRay渲染器高级实>>

内容概要

3ds max 8是Discreet公司推出的三维软件，3ds max引入了光能传递引擎之后，使其在材质、灯光方面的表现能力大为增强。
本书通过20多个精彩实例的讲解，介绍如何使用高级渲染器制作各种出色的艺术作品。
本书还对 3ds max 8和渲染器有代表性的高端制作技术进行了深入浅出的剖析。
本书配套光盘中除了附赠所有书中场景和贴图以外，还赠送了大量制作效果图所需的分类素材文件，供读者在制作效果图时直接调用。
本书可以作为迅速提高渲染质量的技术参考书，适合于具有一定3ds max软件使用基础的读者阅读，帮助他们提高实际应用能力，也可供广大影视制作、建筑装潢设计、工业设计人员使用，同样也适合初学者使用。
本书还可作为高等院校相关专业或社会电脑培训班的辅助教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max8&VRay渲染器高级实>>

书籍目录

第1章 VRay渲染器概述　1.1 出色的VRay技术　1.1.1 VRay的全局光效果　1.1.2 VRay的柔和阴影效果　1.1.3 VRay的物理摄像机功能　1.1.4 VRay的焦散效果　1.1.5 VRay的景深效果　1.1.6 VRay的镜头模糊效果　1.1.7 VRay的半透明效果　1.1.8 VRay的反射效果　1.1.9 VRay的折射效果　1.1.10 VRay的太阳光和天空球效果　1.1.11 VRay的H HDRI效果　1.1.12 VRay的面积灯光效果　1.1.13 VRay的灯光材质效果　1.2 VRay功能模块　1.2.1 Render scene（渲染）对话框　1.2.2 物体建立（Create）面板　1.2.3 灯光建立面板　1.2.4 摄像机建立面板　1.2.5 材质样式斗　1.2.6 贴图样式　1.2.7 特效（Effects）对话框　1.2.8 属性（VRay object properties）对话框　1.3 设置VRay渲染器第2章 玻璃和玉石材质表现　2.1 玻璃和饮料的折射控制　2.2 玉石材质　2.3 玻璃焦散　2.4 磨沙玻璃材质　2.5 压花玻璃材质第3章 金属材质表现　3.1 不锈钢材质　3.2 用HDRI贴图控制金属反射　3.3 烧红的铁块材质　3.4 亮镀铬材质　3.5 金属网材质　3.6 粉色镀铜材质　3.7 拉丝金属材质第4章 各种高级材质表现　4.1 毛巾材质　4.2 眼睛材质　4.3 织布面料材质　4.4 皱纹靠垫材质　4.5 青花陶瓷材质　4.6 皮肤材质第5章 阳光效果模拟　5.1 阳光设置　5.2 测试渲染　5.3 室内补光处理　5.4 制作场景材质　5.4.1 地面反射材质　5.4.2 墙面石材材质　5.4.3 铝合金窗材质　5.4.4 一层吊顶和筒灯材质　5.4.5 汽车金属漆壳材质　5.5 最终图像渲染　5.6 图像后期处理　5.7 VRay Sun和VRay Sky天光系统应用第6章 欧洲足球荣誉厅　6.1 场景准备工作　6.2 场景测试渲染设置　6.3 制作场景灯光　6.4 场景材质设置　6.4.1 制作墙面材质　6.4.2 制作皮沙发材质　6.4.3 制作标志发光材质　6.4.4 制作墙面挂画材质　6.4.5 制作灯头材质　6.4.6 制作奖杯材质　6.5 场景网络渲染第7章 海边客厅　7.1 场景渲染设置　7.2 制作窗外阳光　7.3 设置场景材质　7.3.1 设置窗外背景材质　7.3.2 设置窗帘材质　7.3.3 设置墙壁材贡　7.3.4 设置木地板材质　7.3.5 设置室内补光　7.3.6 设置镜面材质　7.3.7 设置沙发材质　7.3.8 设置茶几材质　7.3.9 设置灯罩材质　7.3.10 设置毛毯材质　7.3.11 设置红酒材质　7.4 最终成图渲染　7.5 后期处理第8章 楼宇玻璃反射　8.1 场景照明　8.2 渲染设置　8.3 建筑材质设置　8.4 图像后期处理第9章 体育场馆夜景　9.1 场景材质设置　9.1.1 草地材质设置　9.1.2 设置水面材质　9.1.3 设置运动场馆水泥材质　9.1.4 设置树木材质　9.1.5 设置跳水馆材质　9.1.6 设置天空材质　9.1.7 设置城市背景材质　9.1.8 设置气球材质　9.2 设置测试渲染　9.3 设置灯光效果　9.3.1 制作整体照明　9.3.2 制作运动场内射出的光线　9.3.3 制作运动场上方的体光　9.3.4 制作跳水馆照明　9.3.5 制作汽车照明　9.3.6 整体照明最终调整　9.4 最终渲染　9.5 多角度渲染

第一图书网, tushu007.com

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