

<<Maya/VRay材质与渲染技术大揭秘>>

图书基本信息

书名：<<Maya/VRay材质与渲染技术大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302283096

10位ISBN编号：7302283095

出版时间：2012-9

出版时间：清华大学出版社

作者：陈路石

页数：272

字数：490000

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>

<<Maya/VRay材质与渲染技术大揭秘>>

内容概要

VRay是目前业界最受欢迎的渲染引擎之一，在国内使用比较广泛。

目前这一强大的渲染引擎已经能完美支持Maya。

陈路石等编著的《Maya\VRay材质与渲染技术大揭秘》开篇首先介绍了当今各大渲染器的特点和应用，然后对

VRay渲染器使用范围和特点开始讲解，接着全面介绍了VRay的渲染设置和纹理材质、灯光等内容，其中使用了理论加实例结合的方式，能让读者迅速掌握相关的知识点。

本书含金量很高，使读者能够通过一个个案例逐步掌握

VRay渲染器相关的功能。

另外，在案例和插图的选用上注重了艺术效果。

《Maya\VRay材质与渲染技术大揭秘》适合Maya中高级用户学习使用，是三维动画爱好者、影视动画制作从业人员理想的参考书，也可作为大中院校的影视动画、广告及相关专业的教材。

作者简介

陈路石，行业经验8年，擅长Maya.3 dsMax、ZBrush等三维软件。
设计作品涵盖展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰。
多次参与城市建设规划、古镇旅游建筑修复设计。

个人著作：《Maya/MentalRay/VRay光与材质表现技法》、《Maya/MentalRay/VRay光与材质表现技法》（台湾出版）、《中文版Maya2012完全自学教程》、《Maya/MentalRay材质与渲染大揭秘》。

书籍目录

第1章 进入渲染的世界

1.1 渲染器概念

1.1.1 渲染(Render)

1.1.2 渲染算法

1.2 Maya的内置渲染器

1.2.1 Software Renderer(软件渲染器)

1.2.2 Mental ray渲染器

1.2.3 Vector Renderer(矢量渲染器)

1.2.4 Maya Hardware(硬件渲染器)

1.3 其他主流渲染器

1.3.1 RenderMan(简称PRman)渲染器

1.3.2 Braz.I(简称BR)渲染器

1.3.3 FinalRender(简称FR)渲染器

1.3.4 VRay(简称VR)渲染器

1.3.5 Maxwell渲染器

1.3.6 Turtle(海龟渲染器)

第2章 Maya渲染新贵：VRay渲染器

2.1 关于VRay

2.1.1 VRay简介

2.1.2 VRay的使用范围和特点

2.2 VRay的渲染设置

2.2.1 加载VRay渲染器

2.2.2 VRay渲染器渲染设置分类

2.2.3 VRay C0mmon(通用设置)

实战：使用VRay Textu re baking(纹理烘焙)

2.2.4 VRay选项

实战：使用V—Ray Sun and sky(VRay阳光和天空)系统

2.2.5 Indirect Illumination(间接照明)

2.2.6 Settings(设置)

2.2.7 Tralator(转换)

2.2.8 使用Render Elements(渲染元素)

实战：使用Render Efements(渲染元素)

2.2.9 RT Engine(R丁引擎)

实战：使用RT Engine(RT引擎)进行渲染

2.3 VRay材质

2.3.1 VRayMtl(VRay材质)

2.3.2 VRayMtl2Sjded(VRay双面材质)

2.3.3 VRayL.igfatMtl(VRay灯光材质)

2.3.4 VRay Mtl Wrapper(VRay包裹材质)

2.3.5 VRayFastSSS2(VRay~。

夹速次表面散射材质)

2.3.6 VRayBlerIdMtl(VRay混合材质)

2.3.7 VFlaySi rnbioritMtl

2.3.8 VRayMesLIMaterial(VF：lay网格材质)

2.3.9 VRayBLIrnpmMtl(VRay凹凸材质)

<<Maya/VRay材质与渲染技术大揭秘>>

2.3.10 VRayCarPairItMtl(VRay车漆材质)

2.4 VRay纹理节点

2.4.1 VRayDirt(VRay污垢纹理)

实战：VRayDirt(Vf：lay污垢纹理)

2.4.2 VRayEdges(VRay边)

2.4.3 VRayWater(Vf：lay海洋)

2.4.4 VRayFresnel(VRay菲涅尔)

实战：VRayFresnel(VRay菲涅尔)

2.5 VRay的灯光

2.5.1 VRayLightSphere(VRay球形灯)

2.5.2 VRayLightSphere(VRay半球灯)

2.5.3 VRayLightSphere(VRay矩形灯光)

2.5.4 VRayLightSphere(VRayIES灯光)

实战：VRayLightSphere(VRayIES灯光)

2.5.5 VRayLightSphere(VRaylay网格灯光)

实战：VRayLightSphere(VRaylay网格灯光)

2.6 VRay扩展属性

2.6.1 摄像机属性

2.6.2 变换属性

2.6.3 网格属性

实战：RotJnd Edges(圆化边)

2.6.4 灯光属性

2.6.5 材质属性

2.6.6 Shading Engine Extra Attributes(光影组扩展属性)

实战：MaterialID(材质ID)

2.7 杂项节点

2.7.1 VRayProxy(VRay代理)

实战：VRayProxy(VRay代理)

2.7.2 VRayFur(毛发)

实战：VRayFur(毛发)

2.7.3 VRayEnvironmentFog(VRay环境雾)

2.7.4 VRayPlane(VRay平面)

实战：VRayPlane(VRay平面)

2.7.5 VRayToon(VRay卡通)

第3章 雷鸟1967

3.1 导入场景文件

3.1.1 渲染最终效果

3.1.2 打开场景文件

3.2 创建场景灯光和环境照明

3.2.1 创建主灯光

3.2.2 创建辅助灯光

3.2.3 创建车灯照明

3.3 设置场景材质

3.3.1 制作外景材质

3.3.2 制作汽车材质

3.4 渲染设置

3.4.1 最终效果

第4章 桌上的玩具

4.1 导入场景文件

4.1.1 渲染最终效果

4.1.2 打开场景文件

4.2 创建场景灯光和环境照明

4.2.1 创建主灯光

4.2.2 创建辅助灯光1

4.2.3 创建辅助灯光2

4.2.4 创建辅助灯光3

4.3 设置场景材质

4.3.1 制作房屋材质

4.3.2 制作房屋周围材质

4.3.3 制作木桶材质

4.3.4 制作油灯材质

4.3.5 制作轨道材质

4.3.6 制作锅炉材质

4.3.7 制作雕像材质

4.3.8 制作木板材质

4.3.9 制作梯子材质

4.3.10 制作机器材质

4.3.11 制作地面材质

4.3.12 制作木棍材质

4.4 渲染设置

第5章 快乐的周末

5.1 导入场景文件

5.1.1 渲染最终效果

5.1.2 打开场景文件

5.2 创建场景灯光

5.2.1 创建阳光和天光

5.2.2 启用GI全局光照

5.3 设置场景材质

5.3.1 制作草地材质

5.3.2 制作木板1材质

5.3.3 制作石头材质

5.3.4 制作线材材质

5.3.5 制作画箱材质1

5.3.6 制作画箱材质2

5.3.7 画箱金属材质

5.3.8 画箱金属材质2

5.3.9 制作合页材质

5.3.10 制作显示器材质

5.3.11 制作画板材质

5.3.12 制作画板材质2

5.3.13 制作架子材质

5.3.14 制作颜料盒材质

5.3.15 制作颜料材质

5.3.16 制作画笔材质1

5.3.17 制作画笔材质2

5.3.18 制作画笔材质3

5.3.19 制作画笔材质4

5.3.20 制作图钉、螺丝、画笔金属、回形针、画刀金属材质

5.3.21 制作铅笔材质

5.4 渲染设置

5.4.1 计算光子文件

5.4.2 最终渲染设置

5.4.3 最终效果

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>