

《3ds Max/VRay印象 效果图埂

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

出版社：陈维俊、刘丙文 人民邮电出版社 (2010-10出版)

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.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。无论您是有心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	13																				
第13章 剧场-大型封闭空间布光技巧	14																				
第14章 欧式走廊 - VRay阳光环境系统	15																				
第15章 临摹3DAWARDS金奖作品-使用玻璃贴图模拟环境反射	16																				
第16章 现代别墅 - 制作真实的草地	17																				
第17章 丛林别墅-使用ivy generator制作藤蔓植物																					

章节摘录

插图：

《3ds Max/VRay印象 效果图埂

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

精彩短评

- 1、挺好的一本书，很喜欢，挺实用的
- 2、很好很好 适合有一点基础的
- 3、书籍纸质不错，光碟的效果也很好。
- 4、书是蛮喜欢的，之前老师教学也是印象系列的。就是书到手时都弄旧了，是不是别人用过的？？
- 5、这书的例子有些是作者不错的总结，像对发光材质，作者有独到的见解；在附送的光盘也有很好用的插件如FloorGenerator、单色材质渲染、fl_VRay... 阅读更多
- 6、不错，东西挺新的，纸质看上去也好像不错的样子
- 7、隔了一天就收到了~~速度很快，书本很新~纸质也很好，内容更是不用说~~超喜欢的~~光盘也没有任何问题，材料和视频都很完整~~总之很棒~！！
- 8、对3Dmax进阶提升非常不错的，我已经买了一套了。
- 9、目录有缺页痕迹但并没缺页。书主要是讲VARY参数的。不适合完全新手。适合学过一点点的。书尤其对灯光讲的比较透。如果是想学建模就不要买了。这本是只讲渲染的。
- 10、书本还可以，但少了了附带的两张光盘，能否找找给邮寄过来

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:www.tushu000.com