

<<3ds Max/Vray印象光与材质表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/Vray印象光与材质表现技法>>

13位ISBN编号：9787115197238

10位ISBN编号：7115197237

出版时间：2009-4

出版时间：曹茂鹏、瞿颖健 人民邮电出版社 (2009-04出版)

作者：曹茂鹏，瞿颖健 著

页数：416

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/Vray印象光与材质表现>>

### 前言

在CG表现艺术中，光感和质感是非常重要的两个因素，也是CG创作技术的核心。

人们在欣赏CG作品时，首先是判断作品的光影效果是否真实，然后才会去观察作品的材质细节、模型细节等，所以优秀的CG作品首先应该具有真实的光影效果，同时要具备足够的细节，这是保证作品品质的必要条件。

大部分3ds Max/Vray图书以效果图表现为主，而针对CG创作中的光与材质表现技法进行介绍的图书却比较少。

为了满足广大读者的学习需求，成都时代印象文化传播有限公司精心策划并推出《3ds Max / Vray印象光与材质表现技法》一书，本书的重点是介绍CG创作中光和材质的表现艺术，以及如何自制贴图、拆分贴图uv等关键技术，这些都是在CG创作中最常用的技术。

本书定位于CG创作艺术，重点阐述光与材质的表现技法，案例题材所包含的范围比较广，涉及的光效和材质效果也非常丰富。

就光表现来说，本书介绍了焦散、HDRI、运动模糊、体积光等常用效果；就材质表现来说，本书介绍了水材质、雪材质、树叶材质、树干材质、皮肤材质、卡通材质等众多材质的做法。

读者可以通过本书学到很多比较重要的制作技术。

本书由知名CG艺术家曹茂鹏先生和瞿颖健女士共同编写完成，从开始准备编写工作到最后出版本书，他们付出了很多的心血，在此表示感谢。

本书内容分为12章。

第1章和第2章为光和材质的视觉艺术，采用了“理论+实践”模式进行讲解，其中实践部分是重点。

第3章以一个漂亮的雪山雄鹰场景为例，详细地讲解了雪材质和烟雾特效的制作方法，以及后期处理技法。

第4章以一个海底城市场景为例，详细介绍了海水材质、粒子系统及粒子烟雾特效的制作方法。

第5章用一款靓丽跑车为例，讲解了摄像机特殊视角的选择方法，以及汽车材质的制作方法。

第6章以一个魔幻桌面的场景为例，介绍了古典氛围的表现手法。

第7章用一个可爱的卡通场景详细讲解了黏土动画、二维卡通、Vray卡通特效和漫画速写效果的创作方法。

## <<3ds Max/Vray印象光与材质表现>>

### 内容概要

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》是一本专门介绍3ds Max/VRay光与材质的书。

目前，国内的VRay图书很多都是以建模、灯光、材质、渲染、动画等多个部分综合进行讲解的，或是专门介绍室内外效果图的制作方法，而专门讲解光与材质的图书较少，《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》就是基于这个出发点而编写的。

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》共有12章，第1章和第2章为“基础+实践”部分，这两章主要讲解灯光和材质在CG中的应用；第3章～第12章为大型案例部分，其中每个案例的制作流程都讲解得非常详细，读者可以根据书中的制作流程轻松地创作出与《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》案例效果相同的作品。

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》教学模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯，同时《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》附赠1张DVD教学光盘，内容包括案例源文件、贴图、素材、效果图，以及所有案例的视频教学和基础视频教学录像。

读者可以一边学习书中案例的制作方法，一边观看视频演练。

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》所有案例均由3ds Max 2008和VRay 1.5RC3制作，建议读者采用相应版本的软件来学习。

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》适合3ds Max初、中级读者，以及从事CG工作的读者阅读。

。

## <<3ds Max/Vray印象光与材质表现>>

### 作者简介

曹茂鹏，作为年轻一代的CGer，作者对CG行业有着深刻的了解，作品多次在CGTalk网站上获奖，擅长3ds Max、Maya和ZBrush等三维软件。

瞿颖健，自接触CG行业以来，其作品以独特的创作思路和表现手法在CG艺术的殿堂展现出了与众不同的光彩。

## 书籍目录

第1章 光的视觉艺术1.1 光的魅力1.1.1 光在现实世界中的魅力1.1.2 光在CG场景中的魅力1.2 灯光的类型1.2.1 默认灯光1.2.2 光度学灯光1.2.3 VRay灯光1.3 灯光综合表现1.3.1 轮廓光1.3.2 阵列泛光灯1.3.3 mentalray焦散1.3.4 VRay焦散1.3.5 自由点光1.3.6 高动态贴图HDR11.3.7 运动模糊1.3.8 灯光遮罩与模糊特效第2章 材质的视觉艺术2.1 认识材质2.1.1 什么是材质2.1.2 灯光与材质2.1.3 材质的制作流程2.2 材质的类型2.2.1 默认材质2.2.2 VRay材质2.3 材质的综合表现2.3.1 Mix材质2.3.2 透明度贴图材质2.3.3 水晶材质2.3.4 玉石材质2.3.5 透明度衰减材质2.3.6 白钢金属材质2.3.7 陶瓷与布纹材质2.3.8 玻璃与金属材质2.3.9 VRayMtl材质第3章 雪山雄鹰3.1 场景剖析3.2 灯光设置3.2.1 布置主光源3.2.2 布置辅助光源3.2.3 制作体积光3.2.4 添加雾特效3.3 材质制作3.3.1 雪山材质3.3.2 塔材质3.3.3 飞机材质3.3.4 树干材质3.3.5 飞鸟材质第4章 海底城市4.1 场景剖析4.2 海水材质4.2.1 设置测试渲染参数4.2.2 制作海水材质4.3 灯光设置4.3.1 布置主光源4.3.2 布置辅助光源4.4 表现场景气氛4.4.1 添加雾特效4.4.2 添加体积光4.5 材质制作4.5.1 楼群材质4.5.2 潜水艇材质4.5.3 街道材质4.6 添加粒子烟雾特效4.6.1 创建粒子系统一4.6.2 创建粒子系统二4.6.3 制作粒子材质4.7 渲染设置4.8 Photoshop后期处理第5章 靓丽跑车5.1 场景剖析5.2 摄像机特殊视角的选择5.3 灯光设置5.3.1 布置主光源5.3.2 布置辅助光源5.3.3 创建自发光面片5.4 材质制作5.4.1 车身材质5.4.2 车窗玻璃材质5.4.3 路灯材质5.4.4 胶皮材质5.4.5 轮胎材质5.4.6 靠背材质5.4.7 车牌和车标材质5.4.8 马路材质5.4.9 背景材质5.4.10 背景灯材质5.4.11 树叶材质5.5 渲染设置5.6 Photoshop后期处理第6章 魔幻桌面6.1 场景剖析6.2 灯光设置6.2.1 布置主光源6.2.2 布置辅助光源6.3 材质制作6.3.1 蜡烛材质6.3.2 火焰材质6.3.3 灯芯材质6.3.4 钱币材质6.3.5 烛台材质6.3.6 书本材质6.3.7 桌布材质6.3.8 戒指材质6.3.9 照片和纸材质6.4 渲染设置第7章 卡通娃娃7.1 场景剖析7.2 灯光设置7.3 黏土动画效果7.4 二维卡通效果7.4.1 兔子材质7.4.2 热气球材质7.4.3 娃娃材质7.4.4 添加环境7.5 VRay卡通特效7.6 漫画速写效果7.7 渲染设置第8章 恐龙时代8.1 场景剖析8.2 灯光设置8.2.1 模拟天光8.2.2 布置辅助光源8.3 材质制作8.3.1 恐龙材质8.3.2 树干材质8.3.3 树枝材质8.3.4 树叶材质8.3.5 添加背景8.3.6 树藤材质8.3.7 蚊子材质8.3.8 水滴材质8.3.9 添加景深效果8.4 渲染设置8.5 Photoshop制作体积光第9章 窗前蝴蝶9.1 场景剖析9.2 灯光设置9.2.1 布置主光源9.2.2 布置辅助光源9.3 使用IvyGenerator(蔓藤植物生成器)制作蔓藤9.4 材质制作9.4.1 右侧窗户材质9.4.2 左侧窗户材质9.4.3 左侧窗户玻璃材质9.4.4 墙面材质9.4.5 窗台材质9.4.6 蝴蝶材质9.4.7 蔓藤材质9.4.8 金属材质9.4.9 罐子材质9.4.10 蜘蛛网材质9.5 渲染设置9.6 Photoshop后期处理第10章 童话四季10.1 场景剖析10.2 春10.2.1 编辑树干UV10.2.2 制作树干材质10.2.3 调整树叶贴图10.2.4 制作树叶材质10.2.5 制作蔓藤材质10.2.6 编辑花朵UV10.2.7 制作花朵材质10.2.8 编辑木屋顶棚与侧面UV10.2.9 制作木屋顶棚和侧面材质10.2.10 制作木屋正面材质10.2.11 制作木屋底座材质10.2.12 制作小木棍材质10.2.13 编辑铁钉UV10.2.14 制作铁钉材质10.2.15 制作鸟蛋材质10.2.16 制作背景10.2.17 灯光设置10.2.18 渲染设置10.3 夏10.3.1 制作向日葵材质10.3.2 编辑小鸟UV10.3.3 制作小鸟材质10.3.4 调整木屋和树干贴图的色调10.3.5 灯光与渲染设置10.4 秋10.4.1 调整贴图10.4.2 制作枯叶材质10.4.3 制作羽毛材质10.5 冬10.5.1 制作雪材质10.5.2 制作枯叶材质10.5.3 制作积雪树枝材质10.5.4 制作飞雪特效第11章 阳光客厅11.1 场景剖析11.2 测试渲染设置11.3 灯光设置11.3.1 布置主光源11.3.2 布置辅助光源11.4 材质制作11.4.1 地板材质11.4.2 桌面材质11.4.3 柜子材质11.4.4 墙壁材质11.4.5 金属材质11.4.6 窗帘材质11.4.7 箩筐材质11.4.8 玻璃材质11.4.9 背景材质11.4.10 花瓶材质11.4.11 花材质11.4.12 毛巾材质11.4.13 篮子材质11.4.14 水果材质11.5 最终渲染设置11.6 Photoshop后期处理11.6.1 调整整体气氛11.6.2 制作体积光第12章 乡村小镇12.1 场景剖析12.2 测试渲染设置12.3 灯光设置12.3.1 布置主光源12.3.2 布置辅助光源12.4 材质制作12.4.1 绘制地面贴图12.4.2 制作地面材质12.4.3 绘制墙壁1贴图12.4.4 制作墙壁1材质12.4.5 制作屋顶1材质12.4.6 制作屋檐1材质12.4.7 制作房子2材质12.4.8 制作其他房子材质12.4.9 制作木门材质12.4.10 制作木质物体材质12.4.11 制作金属材质12.4.12 制作泥质材质12.4.13 制作玻璃材质12.4.14 制作植物材质12.4.15 制作云朵材质12.5 Photoshop后期处理

章节摘录

插图：

## <<3ds Max/Vray印象光与材质表现>>

### 编辑推荐

《3ds Max/Vray印象光与材质表现技法》包括17个技术针对性练习引导您快速入门，10个完整的综合CG案例帮助您顺利进阶，6个小时的VRay基础视频教学录像，2个多小时的案例视频教学录像。

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>