

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302251231

10位ISBN编号：7302251231

出版时间：2011-11

出版时间：清华大学出版社

作者：张海华，隗艳淼，胡潇 编著

页数：322

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>

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

内容概要

本书定位于灯光与渲染技术，主要讲解3ds max 2010和vray 1.5 sp2在效果图表现领域的应用。

通过23个完整案例，详细介绍了各种灯光的属性以及vray渲染面板的设置，还公开了许多作者在长期灯光与渲染工作中积累的宝贵经验，本书附带一张dvd光盘，包括书中相关案例场景的模型、贴图及相关案例的视频教学内容。

本书特别适合于希望在效果图渲染方面提高渲染质量的人员阅读学习，也可以作为各大院校及相关培训班的教学参考用书。

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

书籍目录

第1章 vray灯光基础

- 1.1 常规选项区域
- 1.2 强度选项区域
- 1.3 大小选项区域
- 1.4 “选项”选项区域
- 1.5 采样选项区域

第2章 vray灯光与渲染

- 2.1 实例：香水瓶的灯光与渲染
- 2.2 实例：酒瓶的灯光与渲染
- 2.3 实例：水晶苹果的灯光与渲染
- 2.4 实例：化妆瓶的灯光与渲染
- 2.5 实例：宝石戒指的灯光与渲染
- 2.6 实例：手表的灯光与渲染
- 2.7 实例：电动门的灯光与渲染
- 2.8 实例：沐浴的灯光与渲染
- 2.9 实例：香烟的灯光与渲染
- 2.10 实例：手提琴的灯光与渲染
- 2.11 实例：细胞的灯光与渲染
- 2.12 实例：蜡烛的灯光与渲染

第3章 vray太阳光

- 3.1 实例：异型书架的灯光与渲染
- 3.2 实例：中国结的灯光与渲染

第4章 vrayhdri

- 4.1 实例：暖壶的灯光与渲染
- 4.2 实例：早餐的灯光与渲染

第5章 ies光域网

- 5.1 实例：尼龙帽的灯光与渲染
- 5.2 实例：兔子玩具的灯光与渲染
- 5.3 实例：衣篓的灯光与渲染
- 5.4 实例：街道的灯光与渲染

第6章 3ds max标准灯光

- 6.1 实例：中国龙的灯光与渲染
- 6.2 实例：洗手台的材质与灯光

第7章 厨房效果表现

- 7.1 摄像机的创建——创建空间中的摄影机
- 7.2 设置空间材质
- 7.3 设置场景基础材质
- 7.4 设置空间家具的材质
- 7.5 创建灯光与测试面板
- 7.6 设置场景渲染面板

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

章节摘录

版权页：插图：类型：在该下拉列表中可以选到不同的相机类型，它的选择直接影响运动模型的类型。

照相机：可以模仿典型的胶片相机，可以显示快门、孔径和物镜。

电影摄像机：可以模仿电影院数码电影相机，它有个特别的特性就是有个旋转的快门。

DV摄像机：可以模仿CCD传感器的视频相机.没有实际的快门，它的功能是自动控制的。

目标：取消勾选该选项（默认的设置）.视频相机里就没有目标点了。

视频相机角度就只能通过改变相机目标来实现，而不是目标点。

胶片规格：该参数用于设定框的水平尺寸，单位是毫米，VRay默认设置使用的是照相机，胶片的尺寸是36mm,框为36 × 24mm.注意该值是和3dsMax中的单位设置密切相关的。

还有其他格式，比如55 × 55mm的中等格式。

焦距：该参数用于设定目标的焦距，焦长与3dsMax的单位设置密切相关。

缩放因子：该参数越高，物体越被放大，低于1的值则让物体更小。

光圈数：该参数用于设立‘孔径开口数量，只有当激活曝光选项后，光圈参数才影响图片的曝光数量。

目标距离：这是个信息参数，可以显示相机和它的目标之间的距离。

失真：该参数设定用于相机镜头的变形数量的。

当拍摄有很多直线的物体时变形最明显，如格子、大楼.海平面等。

垂直移动：这里指的是当给一个楼或摩天大厦照相时，向上倾斜相机所产生的特殊透视效果，这个现象是由于胶片面板和被照物体的垂直线‘面板之间的不平行所造成的透视效果。

估算垂直移动：位于VR物理相机中，这个选项可以自动找到正确的垂直移动值。

指定焦点：取消勾选该选项，焦点会和VR物理像机的目标点位置完全重合。

勾选该选项的话，可以通过“焦距”参数人工的设定焦点距离，而不用管目标点的位置。

曝光：如果取消勾选该选项.VR物理像机会和普通的3dsMax相机一样。

如果勾选该选项，“光圈”参数.快门速度和胶片速度会影响图的曝光，VRay相机会和真实的相机相同。

光晕：勾选该选项，光晕效果会被使用到最终渲染图上，这是个很普通的相机现象。

还可以设定渲染图里的光晕数量。

光晕为0时，没有光晕效果出现，当光晕为1时，是正常的强度。

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

编辑推荐

《VRay灯光与渲染技术精粹》内容涵盖：摄影机相关设置、材质表现、贴图设置、漫反射的调整、反光板效果、灯光属性以及场景渲染面板设置等。

案例包括：香水瓶、酒瓶、水晶苹果、化妆瓶、宝石戒指、手表、电动门、沐浴、香烟、手提琴、细胞、蜡烛、异型书架、中国结、暖壶、早餐、尼龙帽、兔子玩具、衣篓、街道、中国龙、洗手台、厨房效果表现等23个。

<<VRay灯光与渲染技术精粹>>

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>