

<<VRay材质与灯光技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<VRay材质与灯光技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302251248

10位ISBN编号：730225124X

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张海华，隗艳森，胡潇 编著

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材质与灯光技术精粹>>

内容概要

本书是一本介绍材质与灯光技术的图书，主要讲解3dsMax2010 VRay1.5sP2在效果图表现领域的应用。

本书通过10章所包含的不同类型的案例以循序渐进的讲解方式，为读者介绍了各种材质与灯光的属性，还公开了许多日常工作中积累的宝贵经验，大大提高了读者的学习效率。

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.也可以作为各大中专院校或相关社会类培训班用作相关课程的学习用书。

本书附带一张DVD光盘，其中内容包括书中案例场景模型和贴图.以及案例的视频教学内容。

<<VRay材质与灯光技术精粹>>

书籍目录

VRay材质与VRay贴图基础

- 1.1 VRay渲染器介绍
 - 1.1.1 VRaVfOr3dsMax
- 1.2 VRay材质类型
 - 1.2.1 VRay渲染器的载入
 - 1.2.2 VRay材质类型
 - 1.2.3 VR双面材质类型
 - 1.2.4 VR材质包裹器类型
 - 1.2.5 VR灯光材质类型
- 1.3 VR贴图类型
 - 1.3.1 VRayHDRU开占图类型
 - 1.3.2 VR边纹理贴图类型

透明物体与SSS物体

- 2.1 实例：玻璃杯的材质与灯光
 - 2.1.1 控制摄像机与物体之间距离
 - 2.1.2 表现玻璃菲涅耳反射效果
 - 2.1.3 灰色模糊反射地面的表现
 - 2.1.4 发光背景材质对空间的影响
 - 2.1.5 场景渲染面板设置
- 2.2 实例：骷髅头的材质与灯光
 - 2.2.1 摄影机白平衡参数对空间的影响
 - 2.2.2 水晶质感的表现
 - 2.2.3 VRay代理材质的应用
 - 2.2.4 发光材质物体作为反射物体
 - 2.2.5 创建场景中的灯光——VRay灯光细分值的掌握
 - 2.2.6 场景渲染面板设置
- 2.3 实例：玉石的材质与灯光
 - 2.3.1 白平衡为中性的摄影机
 - 2.3.2 VR快速sss2材质的设置
 - 2.3.3 为背景添加VR天空贴图
 - 2.3.4 三盏VRay灯光的合理运用
 - 2.3.5 场景渲染面板设置
- 2.4 实例：水滴的材质与灯光
 - 2.4.1 俯视摄影机的创建
 - 2.4.2 水滴材质的属性
 - 2.4.3 贴图凹凸纹理的转换
 - 2.4.4 影响物体反射的VRay灯光的创建
 - 2.4.5 场景渲染面板设置

金属

- 3.1 实例：麦克风的材质与灯光
 - 3.1.1 广角摄影机的设置
 - 3.1.2 各种金属材质的表现
 - 3.1.3 光滑地面的光泽度参数控制
 - 3.1.4 不同VRay灯光属性的表现
 - 3.1.5 场景渲染面板设置

<<VRay材质与灯光技术精粹>>

3.2 实例：台灯的材质与灯光

- 3.2.1 摄影机光圈参数的重要性
- 3.2.2 灯罩折射参数的设置
- 3.2.3 贴图模糊参数的调整
- 3.2.4 表现墙面凹凸纹理效果
- 3.2.5 为背景添加VRayHDR贴图
- 3.2.6 球体类型的VRay灯光
- 3.2.7 场景渲染面板设置

3.3 实例：精美匕首的材质与灯光

- 3.3.1 焦距为40mm的摄影机
- 3.3.2 NormalBump贴图的使用
- 3.3.3 VR混合材质的设置
- 3.3.4 衰减贴图的表现
- 3.3.5 墙面凹凸材质的设置
- 3.3.6 目标聚光灯的创建
- 3.3.7 设置VRay灯光作为补光源
- 3.3.8 场景渲染面板设置

.....

瓷器

布料与皮质

塑料与有机玻璃

食品与香烟

石材

其他材质

卫生间效果的表现

<<VRay材质与灯光技术精粹>>

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>