

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787030264329

10位ISBN编号：7030264320

出版时间：2010-6

出版时间：科学出版社

作者：思维数码

页数：356

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效果图渲染从入门到精通>>

前言

从三维技术制作的角度来看，渲染技术应该算是其中最重要的部分了。

目前，世界上出色的渲染器为数不多，如Chaos Group公司的VRay、Splutter Fish公司的Brail、Cebas公司的Finalrender，还有Maya上的Render man等，这几款渲染器各有所长，而VRay渲染器的特色更为突出。

VRay是由Chaos Group公司出品的一款高质量的渲染软件。

经过不断地更新及完善，VRay已经成为业界最受欢迎的渲染软件。

除了在3ds MaxJz有出色的表现外，Chaos Group公司还开发了Maya、Sketchup和Rhino等诸多版本的VRay，为不同领域的优秀3D建模软件提供了高质量的图片和动画渲染方案。

本书VRay渲染器的讲解是本着由浅入深、循序渐进的原则进行的，并通过丰富的图解说明使读者更直观地理解VRay渲染器的材质、灯光和渲染参数设置等方面的应用，从而提高读者的学习效率。

本书附赠的DVD光盘提供了部分案例的场景文件、所需素材及最终效果文件等。

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

内容概要

作为当前最先进的渲染器，VRay的实用性与易用性已经经受住了全球数百万艺术家的实践检验，并因此成为必学渲染器之一。

本书不仅详细地分析了此软件的各项功能参数，还配以丰富的示例图片对不同参数的使用效果进行对比讲解。

通过对本书的学习，可以使读者完全掌握VRay渲染器在室内外建筑效果图中的设置方法。

本书配套光盘内容除了包括本书部分案例的源文件及最终效果文件外，还包括了笔者精心录制的部分视频教学文件，用于帮助各位读者降低学习难度。

此外，还附赠了大量贴图素材和精品模型，进一步提升了本书的附加值。

本书的讲解角度新颖、理论丰富扎实、案例精美实用、讲解细致流畅，不仅适合于广大VRay初、中级用户学习，也适合于广告设计和图形图像处理等相关行业的从业人员自学使用，还可以作为电脑培训班及电脑学校的VRay教学用书。

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

书籍目录

第1章 V-Ray基础知识简介 1.1 初步认识强大的V-Ray渲染器 1.2 V-Ray渲染器的速度优势 1.3 V-Ray渲染器的兼容及模型优势 1.4 V-Ray的其他优势 第2章 V-Ray材质讲解 2.1 初步认识V-Ray材质 2.2 掌握V-RayMtl材质 2.2.1 “基本参数”卷展栏 2.2.2 “BRDF”(双向反射分布函数)卷展栏 2.2.3 “选项”卷展栏 2.2.4 “贴图”卷展栏 2.2.5 “反射插值”卷展栏 2.2.6 “折射插值”卷展栏 2.3 掌握V-Ray灯光材质 2.4 掌握V-Ray材质包裹器 2.4.1 “附加曲面属性”选项组 2.4.2 “无光属性”选项组 2.5 掌握V-Ray混合材质 2.6 掌握V-Ray双面材质 2.7 掌握V-Ray快速SSS材质 2.8 掌握V-Ray替代材质 第3章 V-Ray贴图讲解 3.1 掌握V-Ray贴图 3.1.1 认识V-Ray贴图 3.1.2 “反射参数”选项组 3.1.3 “折射参数”选项组 3.2 掌握V-Ray边纹理材质 3.3 掌握V-RayHDRRI贴图 3.3.1 认识V-RayHDRRI贴图 3.3.2 “贴图类型”选项组 3.4 掌握V-Ray天光贴图 3.5 掌握V-Ray位图过滤器 3.6 掌握V-Ray合成贴图 3.7 掌握V-Ray污垢贴图 3.8 掌握V-Ray颜色贴图 第4章 V-Ray灯光及阴影理论指导 4.1 认识V-Ray灯光 4.1.1 认识V-Ray(面)灯光 4.1.2 认识V-Ray(球形)灯光 4.1.3 认识V-RayIES灯光 4.1.4 了解V-Ray阳光和V-Ray天光系统 4.2 认识V-Ray阴影 第5章 V-Ray渲染器参数详解 5.1 “V-Ray::帧缓冲器”卷展栏 5.2 “V-Ray::全局开关”卷展栏 5.3 “V-Ray::图像采样器(抗锯齿)”卷展栏 5.4 “V-Ray::自适应细分图像采样器”卷展栏 5.5 “V-Ray::间接照明(Gt)”卷展栏 5.6 “V-Ray::发光贴图”卷展栏 5.7 “V-Ray::强力全局照明”卷展栏 5.8 “V-Ray::灯光缓冲”卷展栏 5.9 “V-Ray::全局光子贴图”卷展栏 5.10 “V-Ray::焦散”卷展栏 5.11 “V-Ray::环境”卷展栏 5.12 “V-Ray::色彩映射”卷展栏 5.13 “V-Ray::摄像机”卷展栏 5.14 “V-Ray::准蒙特卡罗”卷展栏 5.15 “V-Ray::默认置换”卷展栏 5.16 “V-Ray::系统”卷展栏 第6章 V-Ray特殊效果 6.1 制作焦散效果 6.1.1 设置场景前期 6.1.2 开启焦散设置 6.2 制作景深效果 6.2.1 设置场景前期 6.2.2 开启景深设置 6.3 制作运动模糊效果 6.3.1 设置场景前期 6.3.2 开启运动模糊设置 6.4 V-Ray置换贴图 6.4.1 认识V-Ray置换贴图 6.4.2 VRdy置换贴图的应用 6.5 制作V-Ray毛发效果 第7章 V-Ray材质实例操作 7.1 设置V-RayMtl材质 7.1.1 V-RayMtl材质应用实例1—制作冰裂纹玻璃材质 7.1.2 V-RayMtl材质应用实例2—制作不锈钢材质 7.1.3 V-RayMtl材质应用实例3—制作绸缎材质 7.1.4 V-RayMtl材质应用实例4—制作马赛克材质 7.1.5 V-RayMtl材质应用实例5—制作黄金材质 7.1.6 V-RayMtl材质应用实例6—制作黑烙铁材质 7.1.7 V-RayMtl材质应用实例7—制作白瓷材质 7.1.8 V-RayMtl材质应用实例8—制作毛巾材质 7.1.9 V-RayMtl材质应用实例9—制作皮革材质 7.1.10 V-RayMtl材质应用实例10—制作绒毛材质 7.1.11 V-RayMtl材质应用实例11—制作亚麻材质 7.2 设置V-RayMtl其他材质 7.2.1 V-RayMtl材质应用实例1—制作清玻璃材质 7.2.2 V-RayMtl材质应用实例2—制作透明液体材质 7.2.3 V-RayMtl材质应用实例3—制作清漆木材质 7.2.4 V-RayMtl材质应用实例4—制作啤酒类材质 7.2.5 V-RayMtl材质应用实例5—制作磨砂玻璃材质 第8章 写真静物表现 8.1 欧式灯笼场景表现 8.1.4 欧式灯笼场景材质表现 8.1.5 设置最终渲染 8.2 书桌场景表现 8.2.1 设置测试渲染参数 8.2.2 布置场景灯光 8.2.3 设置场景材质 8.2.4 设置最终渲染 8.3 摄像头场景表现 8.3.1 设置测试渲染参数 8.3.2 布置场景灯光 8.3.3 摄像头场景材质表现 8.3.4 设置最终渲染 8.4 手机场景表现 8.4.1 设置测试渲染参数 8.4.2 灯光测试 8.4.3 手机场景材质表现 8.4.4 最终测试灯光效果 8.4.5 设置最终渲染 第9章 新古典客厅空间表现 9.1 新古典客厅空间简介 9.1.1 效果展示 9.1.2 技术要点 9.1.3 设计剖析 9.2 新古典客厅空间测试渲染设置 9.2.1 设置测试渲染参数 9.2.2 布置场景灯光 9.3 设置场景材质 9.4 最终渲染设置 9.4.1 最终测试灯光效果 9.4.2 设置灯光的“细分”数值 9.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 9.4.4 渲染最终成品 第10章 欧式豪华客厅空间表现 10.1 欧式豪华客厅空间简介 10.1.1 效果展示 10.1.2 技术要点 10.1.3 设计剖析 10.2 欧式豪华客厅空间测试渲染设置 10.2.1 设置测试渲染参数 10.2.2 布置场景灯光 10.3 设置场景材质 10.3.1 设置场景主体材质 10.3.2 设置场景其他材质 10.4 设置最终渲染 10.4.1 最终测试灯光效果 10.4.2 设置灯光的“细分”数值 10.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 10.4.4 渲染最终成品 第11章 欧式别墅客厅空间表现 11.1 欧式别墅客厅空间简介 11.1.1 效果展示 11.1.2 技术要点 11.1.3 设计剖析 11.2 欧式别墅客厅空间测试渲染设置 11.2.1 设置测试渲染参数 11.2.2 布置场景灯光 11.3 设置场景材质 11.4 最终渲染设置 11.4.1 最终测试灯光效果 11.4.2 设置灯光的“细分”数值 11.4.3 设置保存发

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

光贴图和灯光贴图的渲染参数 11.4.4 渲染最终成品 第12章 简中卧室空间表现 12.1 简中卧室空间简介 12.1.1 效果展示 12.1.2 技术要点 12.1.3 设计剖析 12.2 简中卧室空间测试渲染设置 12.2.1 设置测试渲染参数 12.2.2 布置场景灯光 12.3 设置场景材质 12.4 最终渲染设置 12.4.1 最终测试灯光效果 12.4.2 设置灯光的“细分”数值 12.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 12.4.4 渲染最终成品 第13章 格调咖啡厅空间表现 13.1 格调咖啡厅空间简介 13.1.1 效果展示 13.1.2 技术要点 13.2 格调咖啡厅空间测试渲染设置 13.2.1 设置测试渲染参数 13.2.2 布置场景灯光 13.3 设置场景材质 13.4 最终渲染设置 13.4.1 最终测试灯光效果 13.4.2 设置灯光的“细分”数值 13.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 13.4.4 渲染最终成品 第14章 商业大厦日景外观表现 14.1 商业大厦日景空间简介 14.1.1 效果展示 14.1.2 技术要点 14.2 商业大厦日景外观测试渲染设置 14.2.1 设置测试渲染参数 14.2.2 布置场景灯光 14.3 设置场景材质 14.4 最终渲染设置 14.4.1 最终测试灯光效果 14.4.2 设置灯光的“细分”数值 14.4.3 设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数 14.4.4 渲染最终成品 14.4.5 渲染通道 14.5 Photoshop后期处理 14.5.1 初步处理画面 14.5.2 调整楼体 14.5.3 添加配景及整体调整

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

章节摘录

对于制作商业效果图的设计师来说，速度和质量是他们的第一生命。在实际工作中，并不会会有商业机构无时间限制地让设计师做一张图。因为商业图和欣赏图不同，欣赏图可以无任何时间限制，只追求最终的欣赏效果即可，但是商业效果图是用于产生商业价值的，所以必须在所规定的时间内完成，否则就无法体现其价值。

出图速度快正是VRay渲染器的一大特点，作为使用核心准蒙特卡罗算法的渲染器，其渲染速度本身比采用Radiosity（光能传递）算法的Lightscape渲染器要快得多。

除了渲染速度快，VRay渲染器还提供了发光贴图（Irradiance Map）供使用者调用。简单地说，发光贴图就是可以对低像素（640 × 480）图像的光源照射进行运算，加载到高像素（3200 × 2400）的图像中，从而使高像素图像无需再进行复杂的光照运算，渲染速度因此得到很大提高。

早期的Lightscape渲染器是一个独立的软件，只提供材质、灯光和渲染方面的功能，它无法直接识别3ds Max的文件，必须通过3ds Max导出成Lightscape渲染器特定的文件，这无疑大大增加了工作时间。

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

编辑推荐

由国内多位资深效果图专业人士综合多年的工作经验精心编写，从广大初学者的实际需求出发。由浅入深、系统地讲解VRay渲染器中的各个知识点，大量案例制作技巧贯穿全书。配套光盘中包括总时长近4小时的音视频教学，近100个精品模型及近300张贴图素材文件，能够有效地提高读者的学习效率和实战水平，避免学习壁垒。

确保轻松上手。

全书丰富的学习内容中包含近20个VRay灯光、VRay阴影及VRay材质等基础案例练习。

还包含10余个VRay渲染器的综合应用案例练习，真正做到从入门到精通。

近4小时音视频教学+近100个精品模型+近300张贴图素材文件 = VRay轻松掌握。

<<VRay效果图渲染从入门到精通>>

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>