

## <<VRay for SketchUp印象>>

### 图书基本信息

书名：<<VRay for SketchUp印象 渲染技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115196743

10位ISBN编号：7115196745

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨

页数：294

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 for SketchUp印象>>

### 前言

本书根据作者多年的实践工作经验，从实际应用的角度出发，针对SketchUp配套渲染插件VRay渲染器在方案表现中的制作流程和相关技巧进行了详细而深入的讲解，以帮助设计师在方案创作的基础上制作出高品质的表现图。

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。

vRav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。

作为使用sketchUp设计方案的设计者人员，如果能够再花一些时间研究渲染表现，将能更好地体现设计师自身的方案创作理念。

## <<VRay for SketchUp印象>>

### 内容概要

《Vray for SketchUp印象渲染技术精粹》详细地介绍了VRay渲染器配合SketchUp在产品外观表现和室内外建筑效果图表现中的相关技巧。

全书共分为12章，第1章至第4章介绍了VRay渲染器的渲染参数、灯光与材质等相关基础知识，第5章至第12章通过日景、夜景、室内家居和商业空间等不同类型的案例，从多方面介绍了使用VRay渲染效果图的专业技法。

《Vray for SketchUp印象渲染技术精粹》附带的1张DVD光盘包含了书中所有的案例源文件、贴图素材和供读者练习的SketchUp场景文件。

读者打开配套光盘后，可能会遇到由于路径的变化带来的一些问题，可以通过重新关联贴图等方法来解决，不影响学习和使用。

《Vray for SketchUp印象渲染技术精粹》适合于园林景观设计师、效果图设计师、景观设计专业学生和相关从业人士与设计爱好者参考使用。

## &lt;&lt;V-Ray for SketchUp印象&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 SketchUp的应用与发展1.1 SketchUp的优点1.2 SketchUp其他配套渲染器简介1.2.1 Art  
lantis1.2.2 SketchUp Podium1.2.3 Piranesi1.2.4 SkIndigo for SU和Kerkythea1.3 V-Ray for SketchUp的诞  
生1.3.1 V-Ray for SketchUp的特征概述1.3.2 V-Ray作品欣赏第2章 V-Ray for SketchUp渲染参数2.1 文  
件菜单2.1.1 “保存”命令2.1.2 “加载”命令2.1.3 “重置”命令2.2 全局开关2.2.1 材质控制  
组2.2.2 间接照明控制组2.2.3 光线跟踪控制组2.2.4 渲染控制组2.2.5 灯光控制组2.2.6 伽玛校正控  
制组2.3 系统2.4 摄像机2.4.1 默认摄像机2.4.2 物理摄像机2.4.3 景深2.4.4 动态模糊2.5 输出2.6  
环境2.7 图像采样器2.7.1 固定比率2.7.2 自适应QMC2.7.3 自适应细分2.8 QMC采样器2.9 色  
彩映射2.10 VFB通道2.11 置换2.12 间接照明2.13 发光贴图2.13.1 基本参数2.13.2 基本选项2.13.3  
细节增强2.13.4 高级选项2.13.5 模式2.14 灯光缓冲2.14.1 计算参数2.14.2 优化参数2.14.3 模  
式2.15 准蒙特卡罗全局照明2.16 焦散第3章 V-Ray for SketchUp灯光系统3.1 光的属性3.2 泛光  
灯3.3 矩形灯光3.3.1 矩形灯参数详解3.3.2 “天光入口”参数详解3.4 V-Ray阳光系统3.5 场景布  
光方法解析3.5.1 布光的3个层次3.5.2 现实中的光照效果分析3.6 “三点照明”布光理论3.7 环境  
照明与点光源综合应用实例3.7.1 调入场景3.7.2 纯天然光照3.7.3 制造反射环境3.7.4 HDRI照  
明3.7.5 增加场景主光源3.7.6 环境光测试结论3.8 V-Ray阳光与矩形光综合应用实例3.8.1 分析场景  
特征3.8.2 关联SketchUp阴影与V-Ray阳光系统3.8.3 调节V-Ray阳光参数3.8.4 新增矩形灯第4章  
V-Ray材质基础4.1 材质的本质4.1.1 物体的颜色4.1.2 光滑与反射4.1.3 透明与折射4.2 V-Ray for  
SketchUp材质概述4.3 V-Ray for SketchUp的材质编辑器4.4 V-Ray纹理编辑器4.5 V-Ray for SketchUp材  
质参数详解4.5.1 发光层4.5.2 反射层4.5.3 漫射层4.5.4 折射层4.5.5 选项4.5.6 贴图4.6 常用材质  
制作实例4.6.1 各类金属材质4.6.2 玻璃和水材质4.6.3 塑料类材质4.6.4 置换材质案例4.6.5 自发光  
、皮革、丝绸材质的综合小案例第5章 工业产品渲染实例5.1 优雅的BMW Dixi?3/15?PS?DA15.1.1  
背景分析、寻找思路5.1.2 模型导入和整理5.1.3 场景布光5.1.4 初次测试渲染5.1.5 调节场景材  
质5.1.6 完善场景反射环境5.1.7 设定最终参数并渲染出图5.2 超酷的Bugatti Veyron5.2.1 整理模  
型5.2.2 设置场景环境5.2.3 HDRI照亮场景5.2.4 材质的调节第6章 临摹瑞典Villa D——黎明气氛表  
现6.1 表现思路6.2 渲染前的准备工作6.3 V-Ray材质的设置6.3.1 建筑外墙面(01cj-Wall)材质参数设  
置与制作思路6.3.2 建筑基座(01cj-hnt)材质参数设置与制作思路6.3.3 玻璃(01cj-glass)材质参数设置与  
制作思路6.3.4 毛石地面(01cj-tudi)材质参数设置6.3.5 水面(01cj-Water)材质参数设置6.3.6 坡地岩  
石(skala)材质参数设置6.3.7 毯子(02jiaju-lanbu)置换材质参数设置6.3.8 背景HDRI贴图参数设置6.3.9  
草地(01cj-caodi)材质参数设置6.4 灯光的设置6.4.1 配置物理相机6.4.2 载入HDRI环境照明6.4.3  
辅助光的布置6.5 最终渲染参数的设置第7章 印第安纳州图书馆——上午阳光表现7.1 印第安纳州  
图书馆介绍7.1.1 背景介绍7.1.2 转换模型7.2 第一阶段的预渲染测试7.2.1 设定SketchUp阴影7.2.2  
设置参数7.2.3 检查测试结果7.3 V-Ray材质的设定7.3.1 建筑外墙面(wall)材质参数设置与制作思  
路7.3.2 建筑玻璃(boli)材质参数设置与制作思路7.3.3 钢结构部分的白色金属漆(jinshuqi-bai)材质参数  
设置7.3.4 地面混凝土(dimian)材质参数设置7.3.5 草地(caoping)材质参数设置7.3.6 背景板天空贴  
图(beijing)材质参数设置7.4 最终渲染参数的设定第8章 巴塞罗那现代艺术博物馆——下午阳光表  
现8.1 案例说明8.2 模型预渲染测试8.2.1 光照环境的设置8.2.2 取景剪裁原理8.3 V-Ray材质的设  
置8.3.1 建筑外墙面(02jz-lvban)材质参数设置与制作思路8.3.2 建筑外墙面(01sn-tuliaobai)材质参数  
设置与制作思路8.3.3 建筑玻璃(01sn-Glass02)材质参数设置与制作思路8.3.4 石材(02jz-shicai01)材质参  
数设置8.3.5 室外坡道地面(02jz-dizhuan02)材质参数设置8.3.6 广场地砖(02jz-dizhuan01)材质参数  
设置8.3.7 道路(02jz-daolu)材质参数设置8.3.8 配景建筑立面贴图(03pj-limian02)材质参数设置8.3.9 树  
木(tree01)材质参数设置8.3.10 白色金属漆(01sn-jinshuqibai)材质参数设置8.4 最终渲染参数的设置第9  
章 工业建筑群——综合表现9.1 案例背景介绍9.2 分析场景9.3 测试渲染9.3.1 确定视角9.3.2 简  
单布光9.3.3 测试渲染9.4 场景主要材质的制作9.4.1 建筑外墙面(01cj-wall01)材质参数设置与制作思  
路9.4.2 墙面白色涂料(01cj-tuliaobai)材质参数设置与制作思路9.4.3 连廊金属漆(01cj-jinshuqibai)材  
质9.4.4 窗户玻璃(01cj-Glasswin)材质9.4.5 百叶(02sb-baye)材质9.4.6 地面凹凸(01cj-daolu01)材质9.4.7  
场景中的其他材质的设置9.5 渲染出图9.6 其他视角的调整和出图第10章 室内日景效果表现10.1

## <<VRay for SketchUp印象>>

室内空间的特点分析10.2 室内空间表现图制作的一般步骤10.3 项目介绍、场景分析10.3.1 分析平面关系10.3.2 确定构图10.4 场景布光10.4.1 布光前的准备10.4.2 V-RaySUN照明场景10.4.3 强化天空漫反射效果10.4.4 用灯光来营造气氛10.5 室内常见材质制作详解10.5.1 光亮木地板(01cj-mudiban)材质10.5.2 电视墙壁纸(01cj-bizhi)材质10.5.3 茶几金属(02cj-bxg)材质10.5.4 液晶屏幕(02cj-bolicaoqi)材质10.5.5 陶瓷(02f-taocihua)材质10.5.6 地毯(03cs-ditan01)材质10.6 进一步完善场景中的材质和灯光10.6.1 测试整体材质效果10.6.2 设置重点照明——V-Ray光域网效果的应用10.7 设置参数渲染出图10.8 沙发区的表现10.9 餐厅的表现第11章 室内夜景表现11.1 室内夜景的光环境分析11.1.1 自然光部分11.1.2 室内主光源11.1.3 任务功能型照明11.1.4 射灯及灯带11.2 项目介绍与模型分析11.3 详解夜景布光策略11.3.1 设置渲染测试的参数11.3.2 用球形灯模拟夜晚环境11.3.3 客厅区主光源的设置——“两片灯”11.3.4 沙发墙和吊顶“灯带”的设置11.3.5 就餐区的单独照明11.3.6 餐厅过道的照明11.4 室内常见材质制作详解11.4.1 模糊木地板(01cj-diban)材质11.4.2 沙发皮革(02jiaju-yizibu)材质11.4.3 水晶灯(03ciyao-jiuboli)材质11.4.4 灯罩(03ciyao-dengzhao)材质11.5 完善布光以提升场景气氛11.5.1 增加光域网射灯11.5.2 布置重点照明11.5.3 设置台灯光源第12章 商业空间表现12.1 设计分析12.2 综合布光12.2.1 设置布光场景12.2.2 窗外天空背景及天光12.2.3 球形灯模拟月光12.2.4 主光源吊灯的设置12.2.5 气氛光的设定12.3 室内常见材质制作详解12.3.1 大理石(01cj-shicai01)材质12.3.2 墙面洞石(01cj-shicai04)材质12.3.3 玻璃烤漆(01cj-bolikaoqi)材质12.3.4 黑色金属漆(01cj-jinshuqi)材质12.3.5 装饰画(02zs-pic01)的反射效果12.4 布置灯光12.4.1 透明贴图模拟环境12.4.2 增加光域网12.4.3 设置吧台照明和入口的射灯12.5 渲染出图

## <<V-Ray for SketchUp印象>>

### 章节摘录

第1章 SketchUp的应用与发展 1.1 SketchUp的优点 SketchUp在被推出的短短数年之间，就迅速地被应用到设计行业的每一个角落。

对于一个城市规划、建筑设计、环境艺术或者园林景观设计等专业的学生来说，SketchUp已经逐渐成为必须掌握的工具之一。

SketchUp迅速普及的原因和SketchUp在建筑设计领域的优势主要表现为以下几点。

- 1.所见即所得 SketchUp所见即所得的创作过程，改变了以往CAD和影像分流的传统做法。对设计师来讲，繁重的绘图工作变得不再枯燥，而且设计过程中三维模型直观地呈现，还能充分满足与客户及时交流的需要，互动性极强。
- 2.操作简单易用 SketchUp的操作非常简单，熟练的设计师掌握鼠标完全可以像拿着画笔一样自由，放任创作思路在设计过程中飞翔，不再受繁杂的操作指令干扰。
- 3.自主二次开发 SketchUp通过Ruby语言进行软件二次开发的能力增加了软件应用的创造性，目前已有多种趋于完善的插件在提升SketchUp的功能范围和使用效率。
- 4.渲染接口支持 SketchUp不仅仅局限于方案设计的草图阶段，更满足了建筑制图精确的要求，而且已经有越来越多的渲染器公司针对SketchUp推出了完美的格式转换接口，使得SketchUp的方案模型有多样的渲染选择。

## <<VRay for SketchUp印象 >>

### 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>