第一图书网, tushu007.com

<<探索>>

图书基本信息

书名：<<探索>>

13位ISBN编号：9787122148209

10位ISBN编号：7122148203

出版时间：2012-9

出版时间：袁琼 化学工业出版社 (2012-09出版)

作者：袁琼 编

页数：259

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

第一图书网, tushu007.com

前言

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《探索：VRay for SketchUp设计师高级渲染实践（附光盘）》虽然是全面介绍SketchUp内置渲染器VRay for SketchUp的全新应用，但也是为BIM可视化打好坚实的基础。
设计和表现在某种程度上来说，应该是“两手都要硬、两手都要抓”。
而VRay for SketchUp也会在SketchUp成功转型后有更大的发展，支持GPU渲染也是必然的结果。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

袁琼，从事城市规划设计工作，精通SketchUp、VRay等系列软件，酷爱渲染，并在实际工作中积累大量渲染经验和窍门。

书籍目录

第1章 VRay for SketchUp 概述 1.1 关于SketchUp 1.1.1 SketchUp 1.0 1.1.2 SketchUP 6.0 1.1.3 SketchUP 7.0 1.1.4 SketchUp 8.0 1.1.5 Trimble SketchUp 1.2 VRay for SketchUp的历史阶段 1.2.1 第一阶段——崭露头角 1.2.2 第二阶段——转折蜕变 1.2.3 第三阶段——新的希望 1.3 VRay for SketchUp的特征概述 1.3.1 优秀的全局照明 1.3.2 超强的渲染引擎 1.3.3 支持高动态贴图 1.3.4 强大的材质系统 1.3.5 便捷的布光方法 1.3.6 超快的渲染速度 1.3.7 简单易学 第2章 SketchUp进阶教学 2.1 SketchUp基础优化 2 1.1 初识SketchUp 8.0 2.1.2 自定义快捷键 2.1.3 优化SketchUp操作环境 2.2 SketchUp进阶利器：Ruby插件 2.2.1 SUTool速图 2.2.2 SUAPP中文建筑插件 2.2.3 PowerCEMF封面工具 2.2 4 其他插件 2.3 解析：群组&组件 2.3.1 群组 2.3.2 组件 2.4 专题：布尔运算 2.4.1 布尔运算的概念 2.5 高级曲面建模实例：植物大战僵尸 2 5.1 布尔运算：头部 2.5.2 路径跟随：唇部和牙齿 2.5.3 路径跟随和布尔运算：花茎和叶子 2.5.4 布尔运算：舌头 2.6 材质贴图 2.6.1 什么是UVW 2.6.2 UVW工作原理 2.6.3 调整UV贴图 2.7 专题：详解LayOut布局 2.7.1 工具介绍 2 7.2 实用案例：LayOut伟作室内彩平 第3章 室内建模实例 3.1 创建轮廓 3.2 门窗辅助线 3.3 创建门窗 3.4 调入门窗组件 3.5 专题：动态组件 3 5.1 基本工具介绍 3.5.2 自定义动态组件 3.5.3 激活动态参数 3.5.4 插入函数脚本 3.5.5 动态材质属性 3.5.6 运用组件选项 3.6 调整门窗尺寸 3.7 绘制室内吊顶 3.8 创建其他构件 3.9 导入室内组件 3.10 专题：SketchUp相机 3.10.1 基本功能介绍 3.10.2 动画原理 3.10.3 关键帧动画 3.10.4 漫游动画 3.11 初定场景相机 第4章 掌握VRay for SketchUp 4.1 关于渲染 4.1.1 硬件渲染 4.1.2 软件渲染 4.2 VRayfor SketchUp渲染前的准备 4.2.1 渲染需要什么样的模型 4.2.2 优化MAX模型 4.2.3 导入3DS模型 4.2.4 整理模型 4.2.5 赋予材质 4.2.6 常见问题及其解法 4.3 室内表现的灵魂——灯光 4.3.1 光的属性 4.3.2 点光源 4.3.3 矩形光 4.3.4 聚光灯 4.3.5 IES（光域网）灯光 4.3.6 布光的三个层次 4.3.7 物理现实中的光照分析 4.3.8 经典布光理论：三点照明 4.3.9 阳光系统：VRay Sun Light 4.3.10 专题：HDRI照明 4.3.11 虚化的真实：阴影 4.4 室内表现的核心——材质 4.4.1 材质的本质 4.4.2 物体的颜色 4.4.3 光滑与反射 4.4.4 透明与折射 4.4.5 材质概述 4.4.6 材质编辑器 4.4.7 材质预览区 4.4.8 材质工作区 4.4.9 材质参数控制区 4.4.10 VRay纹理编辑器 4.5 VRay 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 其他参数 4.5.6 选项 4.5.7 贴图 4.5.8 凹凸／置换技术专题 4.5.9 程序贴图 4.6 剖析常用重点材质 4.6.1 各类金属 4 6.2 玻璃、水 4.6 3 水材质的制作 4.6 4 塑料类材质 第5章 小试身手——MINI场景 5.1 小场景的特殊性 5.2 方法论：如何刻画小场景的细节——灯光、材质 5.3 工业产品渲染——iPhone 4 5.3.1 对象分析 5.3.2 调入场景 5.3.3 标准的“ 三点照明 ”应用 5.3.4 初步测试 5.3.5 材质制作 5.3.6 优化VRay参数 5.3.7 最终渲染 5.4“ 杯子们 ”静物写生 5.4.1 模型的导入和测试 5.4.2“ 三点照明 ”举一反三 5.4.3 材质制作 5.4.4 渲染样图修改照度 5.4.5 优化出图参数 5.4.6 最终渲染 第6章 未尽的事业——大进深室内空间 6.1 项目分析 6.2 确定构图 6.3 主流“ 阳光+天光 ”布光法 6.3.1 设置“ 草渲 ”参数 6.3.2 VRay Sun Light 6.3.3“ 夸张 ”的天光 6.3.4 优化物理相机 6.3.5 调整颜色映射 6.4 材质制作 6.4.1 亚光木地板 6.4.2 背漆玻璃 6.4.3 沙发布 6 4.4 地毯 6.4.5 茶几 6 4.6 壁挂电视机 6.4.7 餐桌材质 6.4.8 台灯 6.5 出图参数调节 6.6 最终渣染 第7章 来自MAX的诱惑 7.1 确定构图 7.1.1 敲定画面中心 7.1.2 明确图像纵横比 7.2 材质制作 7.2.1 木地板 7.2.2 铝合金 7.2.3 窗帘 7.3 纯“ 天光 ”演绎 7.3.1 第一光源 7.3.2 物理相机和色彩映射 7.3.3 室外环境的另类做法：自发光窗景 7.4 最终的调试 7.4.1 优化渲染参数 7 4.2 优化材质参数 7.5 最终渲染 第8章 主流商业效果图——客厅 8.1 常见室内空间的特点分析 8.1.1 布光难 8.1.2 材质多 8 1.3 重构图 8.2 室内空间表现的一般步骤 8.2.1 取景构图 8.2.2 场景布光 8.2.3 材质调节 8.3 场景分析、确定构图 8.3.1 案例空间分析 8.3.2 确定构图 8.4 冷暖对比的布光 8.4.1 布光前的准备 8.4.2 矩形光模拟天光 8.4.3 画面外的补光 8.4.4 气氛光锦上添花 8.5 材质制作 8.5.1 玻化砖 8.5.2 背景墙 8.5.3 布艺沙发 8.5.4 木质茶几 8.5.5 茶几金属件 8.5.6 楼梯栏杆 8.5.7 楼梯玻璃钢 8.5.8 精美墙画 8.5.9 灯罩 8.5.10 铝合金 8.5.11 高透玻璃 8.5.12 布艺窗帘 8.6 制作室外环境 8.7 设置渲染参数 8.8 最终渲染 第9章 宁静致远——书房 9.1 项目分析 9.2 确定构图 9.3 场景布光 9.3.1 布光前的准备 9.3.2 VRay Sun Light 9 3.3 优化物理相机 9.3.4 改善环境参数 9.4 材质的制作 9.4.1 大理石地面 9.4.2 烤漆镜面柜门 9.4.3 柜体和茶几 9.4.4 办公桌 9.4.5 百叶窗 9.4.6 电脑屏幕 9.4.7 老板椅底座 9.4.8 塑料花盆 9.4.9 花瓷茶具 9 4.10 专题：另辟蹊径制作局部AO 9.4.11 测试场景效果 9.5 设置渲染参数 9.6 最终渲染 …… 第10章 全封闭空间——珠宝卖场 第11章“ 老外 ”的感觉——阳光工作室 附录：优秀作品欣赏

章节摘录

版权页： 插图： 物体呈现什么颜色，决定于它对光的吸收或透射的选择性。
对于不透明体，在阳光或白光之下。
它显示出来的颜色就是它反射的颜色。
例如树叶，主要吸收红、橙、黄、蓝、紫等色光，而反射绿光，于是我们就看到了绿色的树叶。
再如火红的枫叶则是叶红素反射红光而吸收其他色光的结果。
黑色的物体吸收所有的光，因此也就容易接收热辐射；白色物体则反射所有的色光，所以白色的表面不容易接收热辐射。
也就不容易晒热。
对于透明体，在光照射下，显示的则是它所能透过的色光的颜色。
例如蓝色玻璃，吸收了红、橙、黄各色光，而透过蓝光，以及少量绿光和紫光，故而呈现出蓝色。
再如红色玻璃则吸收黄、绿、青、蓝各色光，而透过红光以及少量紫、橙光。
如果把红色玻璃和蓝色玻璃叠起来，则只有紫光能透过；如果把这两块玻璃叠起来对着光观察，就呈现紫色。
总之色彩是光的一种特性，色彩也是光作用于眼睛的结果。
当光线照射到物体上的时候，物体会吸收一些光色，同时也会漫反射一些光色，这些漫反射出来的光色到达人们的眼睛之后，就决定物体看起来是什么颜色，这种颜色常被称为“固有色”。
这些被漫反射出来的光色除了会影响人们的视觉之外，还会影响它周围的物体，这就是“光能传递”。
当然，影响的范围不会像人们的视觉范围那么大，它要遵循“光能衰减”的原理。

编辑推荐

《探索:VRay for SketchUp设计师高级渲染实践》自出版以来获得了极大的成功。
由于VRay for SketchUp程序一直在更新中，新版本较之以前有了许多功能更新，在操作模式上亦有改进，3年前的那《探索:VRay for SketchUp设计师高级渲染实践》已经满足不了许多喜欢VRay for SketchUp的设计师朋友们掌握渲染技术、提高渲染水平的需求。

第一图书网, tushu007.com

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