

<<渲染王>>

图书基本信息

书名：<<渲染王>>

13位ISBN编号：9787302183020

10位ISBN编号：7302183023

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：博艺智联

页数：375

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>

前言

VR效果图制作技术是当前效果图制作领域最热门的技术点，因为此软件上手容易、学习简单、出图速度较快，最关键的一点是得到的效果图光影真实，效果精美，这也是为什么国内学习VR渲染技术不断升温的原因。

在上面对VR渲染的描述中，需要特别提示读者的就是VR真实的光影与材质效果，这依赖于VR先进的光影计算方法，但计算方法是软件本身的问题，我们无法改变，而对VR灯光与材质参数的控制，则是每一个效果图人员特别要关注的问题，这也是本书讲解的重点。

本书特色市场中讲解如何使用VR对效果图进行渲染的图书已经不少了，但本书与这些图书相比仍然有不少值得关注的亮点。

1．版式特色全新的混合型双栏排版，大幅度提升了图书的内容量，使本书的内容量相当于1．5本常规图书容量。

2．无基础型全书没有讲解建模、简单后期处理等方面的知识，首先是因为室内效果图对建模的要求并不高，其次是因为这些知识是学习高品质效果图渲染的必备常识。

3．超多案例与其他同类图书仅有10个左右案例相比，本书的案例量多达16个，单纯从数量方面就已经能够傲视群书。

<<渲染王>>

内容概要

本书讲解了如何使用VRay渲染器，渲染逼真的室内家居效果图。

书中既有对VRay软件技术的全面讲解，更讲解16个完整的家居效果图渲染案例，这些案例的类型非常丰富，从空间方面区分包括了客厅、卧室、厨房等空间，从风格方面区分包括了现代、时尚、简约、欧式、中式等不同风格。

在讲解这些案例时，不仅展示了如何设置合理的材质、如何进行布光、如何调整渲染参数，同时展示了后期处理技术，使本书的技术丰富全面。

本书光盘包含书中案例模型、贴图等源文件，丰富的贴图素材以及精品模型库。

本书特别适合希望快速在建筑效果图渲染方面提高渲染质量的人员阅读，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。

<<渲染王>>

书籍目录

第1章 V-Ray简介及渲染参数详解 1.1 V-Ray渲染器简介 1.2 设置V-Ray渲染器 1.3 V-Ray渲染器参数详解第2章 简洁现代办公空间表现 2.1 简洁现代办公空间简介 2.2 办公室测试渲染设置 2.3 设置场景材质 2.4 最终渲染设置 2.5 Photoshop后期处理第3章 欧式厨房表现 3.1 欧式厨房简介 3.2 欧式厨房测试渲染设置 3.3 设置场景材质 3.4 最终渲染设置第4章 欧式卧室表现 4.1 欧式卧室简介 4.2 欧式卧室测试渲染设置 4.3 设置场景材质 4.4 最终渲染设置第5章 LOFT现代风格客厅表现 5.1 LOFT现代风格客厅简介 5.2 工业客厅测试渲染设置 5.3 设置场景材质 5.4 最终渲染设置 5.5 Photoshop后期处理第6章 现代风格客厅表现 6.1 现代风格客厅空间简介 6.2 客厅空间测试渲染设置 6.3 设置场景材质 6.4 最终渲染设置第7章 古朴风格浴室表现 7.1 古朴风格浴室空间简介 7.2 浴室空间测试渲染设置第8章 古典卧室空间表现第9章 黄色调客厅表现第10章 灰色调卧室表现第11章 灰色调餐厅表现第12章 黑白浴室表现第13章 蓝色调起居室表现第14章 红色调餐厅表现第15章 红白黑三色调客厅表现第16章 夜景客厅表现第17章 夜景卧室表现

<<渲染王>>

章节摘录

插图：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、精力限制，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。

而出图速度快正是VRay渲染器的一大特点，作为使用核心Quasi—Montecarlo算法的渲染器，其渲染速度本身比采用Radiosity算法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（IrradianceMap）供使用者调用。

简单地说，发光贴图就是可以对低像素（例如640×480）图像的光源照射进行运算，加载到高像素（例如3200×2400）的图像中去，从而高像素图像无需再进行复杂的光照运算，使渲染速度以几何倍提高。

前两年非常流行的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。

Lightscape渲染器无法直接识别3dsMax的文件，必须通过3dsMax导出成Lightscape渲染器特定的文件，这无疑大大增加了工作时间。

而且Lightscape渲染器对于3dsMax制作的模型要求非常严格，模型之间不允许有交叉、重叠，在建模时要做到非常精细。

不但如此，渲染好的图像如果需要更改，或者增添/减少模型，就要再回到3dsMax工作环境中，更改模型后，再次进入Lightscape进行材质、布光和渲染，这无疑是非常麻烦的。

VRay渲染器是直接作为3dsMax的一个插件开发成型，所以和3dsMax中的模型、材质、灯光等都可以非常好地兼容，即可以直接在3dsMax软件中建立模型，然后激活VRay渲染器开始渲染，非常方便。

<<渲染王>>

编辑推荐

《渲染王:3DS Max+Vray室内家居效果图表现技法》：16个完整的案例文件，39个VRay渲染中的常见问题解答，100个精品模型文件，3000多个相关素材文件。

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>