

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

图书基本信息

书名：<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

13位ISBN编号：9787115287243

10位ISBN编号：7115287244

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 编

页数：333

字数：649000

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渲染巨匠火星风暴>>

内容概要

《VRay渲染巨匠火星风暴(第2版)》是一部全面讲解VRay 2.0渲染技术的经典之作。

《VRay渲染巨匠火星风暴(第2版)》共8章，内容包括渲染光影基础、VRay参数详解、VRay特效渲染、VRay质感表现、VRay静物渲染、VRay室内渲染、VRay室外渲染和VRay动画渲染。VRay渲染特效内容包括全局光照明、卡通效果、照明贴图、景深效果、焦散效果等，VRay质感表现内容包括金属、玻璃、塑料、木质、布料、瓷器和陶器等的表现技法，VRay静物渲染内容包括香烟、iPod、水晶、灯泡、汽车、皮质沙发和五金厨具的表现技法，VRay室内渲染内容包括展示空间、会议室、私人游泳池、卫生间和餐厅的表现技法，VRay室外渲染内容包括别墅夜景、商业楼日景和规划建筑的表现技法，VRay动画渲染包括动画基础知识和动画渲染案例。即使是第一次接触VRay渲染器的读者，也能通过本书的学习快速掌握VRay的应用方法。

随书附赠1张DVD9光盘，内容包括书中所有实例的素材与场景文件、1000多种VRay材质，以及近17小时的视频教学。

《VRay渲染巨匠火星风暴(第2版)》是三维动画、室内效果图、室外效果图和工业产品设计等相关行业的初中级用户学习VRay渲染技术的自学教程，也可作为高等院校工业设计、室内装潢、环艺设计、数字艺术、影视动画等专业师生的参考用书。

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

作者简介

火星时代，国内创意动漫的龙头企业，自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。

目前火星时代已经成为Autodesk公司在中国认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk授权认证教师培训中心。

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

书籍目录

第1章 渲染光影基础

- 1.1 光影世界
- 1.2 光影魅力
 - 1.2.1 光的起源
 - 1.2.2 光的艺术魅力
 - 1.2.3 光的构成原理
- 1.3 布光基本法则

第2章 VRay渲染器全面解析

- 2.1 3D渲染器概述
 - 2.1.1 3ds Max自带的默认渲染器
 - 2.1.2 mental ray渲染器
 - 2.1.3 finalRender渲染器
 - 2.1.4 Brazil r/s渲染器
 - 2.1.5 VRay渲染器
- 2.2 参数控制面板
 - 2.2.1 VRay选项卡
 - 2.2.2 Indirect illumination [间接照明] 选项卡
 - 2.2.3 Settings [设置] 选项卡
- 2.3 VRay材质面板
 - 2.3.1 VRay2SidedMtl [VRay双面材质]
 - 2.3.2 VRayBlendMtl [VRay混合材质]
 - 2.3.3 VRayFastSSS [VRay快速SSS]
 - 2.3.4 VRayLightMtl [VRay灯光材质]
 - 2.3.5 VRayMtl [VRay标准材质]
 - 2.3.6 VRayMtlWrapper [VRay包裹材质]
 - 2.3.7 VRayOverrideMtl [VRay替代材质]
- 2.4 VRay贴图类型
 - 2.4.1 VRayBmpFilter [VRay凹凸过滤器]
 - 2.4.2 VRayColor [VRay颜色]
 - 2.4.3 VRayCompTex [VRay合成纹理]
 - 2.4.4 VRayDirt [VRay脏化]
 - 2.4.5 VRayEdgesTex [VRay边纹理]
 - 2.4.6 VRayHDRI
 - 2.4.7 VRayMap [VRay标准贴图]
 - 2.4.8 VRaySky [VRay天空]
- 2.5 VRay灯光系统
 - 2.5.1 VRayLight
 - 2.5.2 VRayIES
 - 2.5.3 VRaySun和VRaySky
 - 2.5.4 VRay渲染器的阴影
- 2.6 VRay毛发
- 2.7 VRay置换
- 2.8 VRay物理摄影机
 - 2.8.1 基本参数
 - 2.8.2 Bokeh effects [散景效果]

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

- 2.8.3 Sampling [采样]
- 2.9 VRay其他部分
 - 2.9.1 VRayProxy [VRay代理物体]
 - 2.9.2 VRayPlane [VRay平面物体]
- 第3章 VRay渲染特效
 - 3.1 全局照明(GI)的运用
 - 3.1.1 VRay全局照明场景
 - 3.1.2 VRay全局照明灯光
 - 3.1.3 VRay全局照明材质
 - 3.1.4 VRay草图全局照明渲染
 - 3.1.5 VRay最终全局照明渲染
 - 3.2 VRay渲染器的卡通效果
 - 3.2.1 灯光与材质设置
 - 3.2.2 VRayToon设置
 - 3.2.3 草图渲染
 - 3.2.4 最终渲染
 - 3.2.5 最终渲染效果
 - 3.3 VRayHDRI照明贴图
 - 3.3.1 初始场景
 - 3.3.2 设置场景材质
 - 3.3.3 设置HDRI
 - 3.3.4 复制HDRI到天光环境
 - 3.3.5 设置草图的渲染参数
 - 3.3.6 设置最终出图的参数
 - 3.4 VRay渲染器的景深效果
 - 3.4.1 灯光设置
 - 3.4.2 材质与环境设置
 - 3.4.3 景深设置
 - 3.4.4 最终渲染设置
 - 3.5 VRay渲染器的焦散效果
 - 3.5.1 初始场景
 - 3.5.2 材质设置
 - 3.5.3 焦散设置
 - 3.5.4 HDRI设置
 - 3.5.5 最终出图设置
 - 3.5.6 文字焦散效果设置
- 第4章 VRay质感表现
 - 4.1 VRay金属质感
 - 4.1.1 初始场景
 - 4.1.2 灯光设置
 - 4.1.3 背景设置
 - 4.1.4 金属材质设置
 - 4.1.5 最终渲染设置
 - 4.2 VRay玻璃质感
 - 4.2.1 初始场景
 - 4.2.2 材质设置
 - 4.2.3 最终渲染设置

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

- 4.3 VRay塑料质感
 - 4.3.1 初始场景
 - 4.3.2 灯光设置
 - 4.3.3 背景设置
 - 4.3.4 材质设置
 - 4.3.5 草图渲染设置
 - 4.3.6 最终渲染设置
- 4.4 VRay木质质感
 - 4.4.1 初始场景
 - 4.4.2 创建摄影机并检查模型
 - 4.4.3 木质材质设置
 - 4.4.4 VRay照明设置
 - 4.4.5 最终渲染设置
 - 4.4.6 实例总结
- 4.5 VRay布料质感
 - 4.5.1 初始场景
 - 4.5.2 灯光设置
 - 4.5.3 HDRI设置
 - 4.5.4 关联HDRI到背景环境
 - 4.5.5 VRay布料材质设置
 - 4.5.6 最终渲染设置
 - 4.5.7 其他几种布料的设置
- 4.6 VRay瓷器质感
 - 4.6.1 初始场景
 - 4.6.2 模型检查
 - 4.6.3 灯光设置
 - 4.6.4 背景设置
 - 4.6.5 材质设置
 - 4.6.6 最终渲染设置
- 4.7 VRay陶器质感
 - 4.7.1 初始场景
 - 4.7.2 场景摄影机设置
 - 4.7.3 场景灯光设置
 - 4.7.4 场景HDRI贴图设置
 - 4.7.5 场景材质设置
 - 4.7.6 渲染设置
 - 4.7.7 其他陶瓷材质效果设置
- 第5章 VRay静物渲染
 - 5.1 香烟的渲染表现
 - 5.1.1 初始场景
 - 5.1.2 场景灯光设置
 - 5.1.3 VRayHDRI设置
 - 5.1.4 复制HDRI到背景环境
 - 5.1.5 香烟材质设置
 - 5.1.6 VRay草图渲染设置
 - 5.1.7 VRay最终渲染设置
 - 5.2 iPod的渲染表现

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

- 5.2.1 初始场景
- 5.2.2 场景灯光设置
- 5.2.3 VRayHDRI设置
- 5.2.4 iPod材质设置
- 5.2.5 保存光子图
- 5.2.6 调用光子图渲染大图
- 5.3 水晶的渲染表现
 - 5.3.1 初始场景
 - 5.3.2 环境设置
 - 5.3.3 水晶材质设置
 - 5.3.4 VRay天光和VRayHDRI设置
 - 5.3.5 VRay最终渲染设置
- 5.4 灯泡的渲染表现
 - 5.4.1 初始场景
 - 5.4.2 场景灯光设置
 - 5.4.3 HDRI和背景设置
 - 5.4.4 灯泡材质设置
 - 5.4.5 VRay最终渲染设置
- 5.5 汽车的渲染表现
 - 5.5.1 初始场景
 - 5.5.2 场景灯光设置
 - 5.5.3 场景材质设置
 - 5.5.4 VRay最终的渲染设置
- 5.6 皮质沙发的渲染表现
 - 5.6.1 初始场景
 - 5.6.2 VRay Physical Camera [VRay物理摄影机] 设置
 - 5.6.3 模型检查
 - 5.6.4 室内夜景材质设置
 - 5.6.5 室内夜景灯光设置
 - 5.6.6 VRay最终渲染设置
- 5.7 五金厨具的渲染表现
 - 5.7.1 初始场景
 - 5.7.2 场景摄影机及背景板设置
 - 5.7.3 场景灯光设置
 - 5.7.4 HDRI贴图设置
 - 5.7.5 场景物体材质设置
 - 5.7.6 VRay最终渲染设置
- 第6章 VRay室内渲染
 - 6.1 展示空间的渲染表现
 - 6.1.1 初始场景
 - 6.1.2 灯光分析
 - 6.1.3 背景和天光设置
 - 6.1.4 材质设置
 - 6.1.5 草图渲染设置
 - 6.1.6 最终渲染设置
 - 6.2 会议室的渲染表现
 - 6.2.1 初始场景

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

- 6.2.2 材质设置
- 6.2.3 灯光设置
- 6.2.4 网络联机渲染
- 6.2.5 最终渲染设置
- 6.3 办公室案例表现
 - 6.3.1 检查模型
 - 6.3.2 场景中主要物体的材质设定
 - 6.3.3 设置灯光
 - 6.3.4 设置渲染参数
 - 6.3.5 Photoshop后期处理
- 6.4 私人游泳池的夜晚表现
 - 6.4.1 初始场景
 - 6.4.2 主要材质设置
 - 6.4.3 灯光设置
 - 6.4.4 背景和天光设置
 - 6.4.5 最终渲染设置
- 6.5 卫生间的渲染表现
 - 6.5.1 场景分析
 - 6.5.2 摄影机设置
 - 6.5.3 场景灯光创建
 - 6.5.4 材质设置
 - 6.5.5 渲染场景设置
 - 6.5.6 Photoshop后期处理
- 6.6 餐厅夜景的渲染表现
 - 6.6.1 场景分析
 - 6.6.2 摄影机设置
 - 6.6.3 场景灯光创建
 - 6.6.4 场景主要材质设置
- 第7章 VRay室外渲染
 - 7.1 别墅夜景的渲染表现
 - 7.1.1 初始场景
 - 7.1.2 场景灯光设置
 - 7.1.3 场景材质设置
 - 7.1.4 VRay草图全局光的渲染设置
 - 7.1.5 VRay最终渲染设置
 - 7.1.6 VRay色彩通道渲染
 - 7.1.7 后期处理
 - 7.2 日景建筑的渲染表现
 - 7.2.1 初始场景
 - 7.2.2 场景灯光设置
 - 7.2.3 场景材质设置
 - 7.2.4 VRay草图渲染测试
 - 7.2.5 VRay最终渲染设置
 - 7.3 规划建筑的渲染表现
 - 7.3.1 初始场景
 - 7.3.2 场景摄影机设置
 - 7.3.3 VRay草图全局光的渲染设置

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

7.3.4 场景灯光设置

7.3.5 场景材质设置

7.3.6 VRay最终渲染设置

第8章 VRay动画渲染

8.1 动画基础知识

8.1.1 动画概论

8.1.2 动画制作应注意的问题

8.2 动画渲染案例

8.2.1 初始场景

8.2.2 灯光和环境设置

8.2.3 场景的材质设置

8.2.4 VRay全局光的渲染设置

8.2.5 VRay动画的渲染设置

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

章节摘录

版权页：插图：（2）Min leaf size（最小树叶尺寸）：定义树叶节点的最小尺寸。

通常，该值设置为0，意味着VRay将不考虑场景尺寸来细分场景中的几何体。

通过设置不同的值，如果节点尺寸小于该设置的参数值，VRay将停止细分。

（3）Face / level coef.（表面系数）：控制一个树叶节点中的最大三角形数量。

如果这个参数取值较小，渲染将会很快，但是BSP树会占用更多的内存，直到某些临界点（每一个场景不一样），超过临界点以后就开始减慢。

（4）Dynamic memory limit（动态内存限定）：定义动态光线发射器使用的全部内存的界限，注意这个极限值会被渲染线程均分。

举个例子，假设这个极限值为400MB，如果用户使用了两个处理器的机器并启用了多线程，那么每一个处理器在渲染中使用动态光线发射器的内存占用极限就只有200MB，此时如果这个极限值设置得太低，会导致动态几何学不停地导入导出，反而会比使用单线程模式渲染速度更慢。

（5）Default geometry（默认几何）：控制内存的使用方式，VRay提供以下两种方式。

Static（静态）：在渲染过程中采用静态内存会让渲染速度加快，同时在复杂场景中，由于需要的内存资源较多，经常出现3ds Max跳出的情况。

这是因为系统需要更多的内存资源，这时应该选择动态内存。

Dynamic（动态）：它使用内存资源交换技术，当渲染完一个块，就会释放占用的内存资源，同时开始下一个块的计算。

02：Render region division（渲染区域划分）该选项组允许用户控制渲染区域（块）的各种参数。

渲染块的概念是VRay分布式渲染系统的精华部分，一个渲染块就是当前渲染帧中被独立渲染的矩形部分，它可以被传送到局域网中其他空闲机器中进行处理，也可以被几个CPU进行分布式渲染，Render region division。

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

编辑推荐

全面的参数讲解全面的特效渲染全面的质感表现全面的渲染应用17小时高品质专业视频教学帮助读者：
零基础学习VRay渲染器快速了解VRay使用流程全面掌握VRay高级应用

<<VRay渲染巨匠火星风暴>>

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>