

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

图书基本信息

书名：<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

13位ISBN编号：9787121105333

10位ISBN编号：7121105330

出版时间：2010-5

出版时间：电子工业出版社

作者：王瑞东，杨伟 编著

页数：307

字数：530000

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>

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

前言

随着以计算机为主要工具进行视觉设计的一系列相关产业的不断成熟，CG（Computer Graphics的缩写）这个新鲜而时尚的单词越来越为我们所熟悉。

我们身边随处可见各种各样的CG产品，从电影特效、三维动画、建筑表现、电视广告、片头，到我们的手机游戏画面、彩信、电脑桌面图案、数码照片，甚至简单到超市中的宣传海报，都是CG产品。

我们已经真正进入了CG时代。

VRay for 3ds max是3ds max的超级渲染器，是专业渲染引擎公司Chaos Software公司设计完成的拥有Raytracing（光线跟踪）和Global Illumination（全局照明）渲染器，用来代替max原有的Scanline.render（线性扫描）渲染器。

VRay还包括了其他增强性能的特性，包括真实的3D Motion Blur（三维运动模糊）、MicroTriangle Displacement（极细三角面置换）、Caustic（焦散）、通过V-Ray材质的调节完成Sub-surface scattering（次表面散射）的SSS效果和Network Distributed Rendering（网络分布式渲染）等。

目前世界上出色的渲染器为数不多，如Chaos Software公司的VRay、SplutterFish公司的Brail、Cebas公司的：Finalrender、Autodesk公司的Lightscape，还有运行在Maya上的Renderman等。

这几款渲染器各有所长，但VRay的灵活性、易用性更见长，并且VRay还有焦散之王的美誉。

VRay可以说是目前最优秀的渲染插件之一。

尤其在室内外效果图制作中，VRay几乎可以称得上是速度最快、渲染效果极好的渲染软件精品。

随着VRay的不断升级和完善，其在越来越多的效果图实例中向人们证实了自己强大的功能。

本书是一本初学者快速自学VRay 1.5的经典教程和参考指南。

全书共分13章，细致介绍了VRay 1.5的每一个功能面板，每一个参数命令。

同时，本书通过大量测试渲染和实例对VRay的重点功能模块进行了专题式讲解，如金属质感产品级渲染、光影追踪、HDRI高动态范围图像、物理相机、景深、运动模糊、置换、SSS效果、焦散等。

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

内容概要

本书是一本帮助初学者快速掌握VRay渲染器的经典教程，以讲解VRay渲染器的材质和渲染方法为主，通过对各种参数的测试及应用，详细讲解VRay渲染器的所有命令，并以大量的测试渲染和实例对VRay的重点功能模块进行了专题式讲解，如金属质感、玻璃质感、木纹理、产品级渲染、光影追踪、HDRI高动态范围图像、物理相机、景深、运动模糊、置换、SSS效果、焦散等。书中还安排了多个不同风格、不同类型的经典案例，内容涉及到工业渲染、室内空间表现、建筑外观表现等诸多设计表现应用领域。

本书适合初、中级读者阅读，也是大中专院校相关专业和社会各级培训理想的培训教材。

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

书籍目录

- 第1章 初识VRay渲染器 1.1 VRay渲染器发展史与渲染特色 1.2 VRay渲染器的安装与设置方法
 1.3 VRay材质的质感特性 1.4 VRay渲染器的相关术语 1.5 VRay渲染器在3ds max中的位置
 1.5.1 动手操练——找到VRay在材质编辑器中的位置 1.5.2 动手操练——找到VRay在灯光命令面板中的位置 1.5.3 动手操练——找到VRay在修改命令面板中的位置 1.5.4 动手操练——找到VRay在几何体命令面板中的位置 第2章 熟悉VRay渲染器设置面板（一） 2.1 About VRay关于卷展栏 2.2 VRay：Frame buffer帧缓存器卷展栏 2.3 VRay：Global switches全局开关卷展栏 源文件：第2章/源文件/置换.max 素材文件：第2章/素材文件/置换 源文件：第2章/源文件/灯光控制.max 素材文件：第2章/素材文件/灯光控制 源文件：第2章/源文件/灯光控制.max 素材文件：第2章/素材文件/灯光控制 源文件：第2章/源文件/反射折射.max 素材文件：第2章/素材文件/反射折射 源文件：第2章/源文件/反射折射.max 素材文件：第2章/素材文件/反射折射 源文件：第2章/源文件/反射折射.max 素材文件：第2章/素材文件/反射折射 源文件：第2章/源文件/反射折射.max 素材文件：第2章/素材文件/反射折射 源文件：第2章/源文件/反射折射.max 素材文件：第2章/素材文件/反射折射 2.4 VRay：Image sampler（Antialiasing）图像采样器（抗齿）卷展栏 源文件：第2章/源文件/采样器.max 素材文件：第2章/素材文件/采样器 源文件：第2章/源文件/采样器.max 素材文件：第2章/素材文件/采样器 源文件：第2章/源文件/锯齿.max 素材文件：第2章/素材文件/锯齿 2.5 VRay：Indirect illumination（GI）间接照明（全局光照卷展栏 源文件：第2章/源文件/咖啡杯.max 素材文件：第2章/素材文件/咖啡杯 2.6 VRay：Irradiance map发光贴图卷展栏 源文件：第2章/源文件/酒杯.max 素材文件：第2章/素材文件/酒杯 源文件：第2章/源文件/工艺品.max 素材文件：第2章/素材文件/工艺品 2.7 VRay：Global photo map全局光子贴图卷展栏 源文件：第2章/源文件/酒架.max 素材文件：第2章/素材文件/酒架 2.8 VRay：Brute force直接照明卷展栏 源文件：第2章/源文件/罐子.max 素材文件：第2章/素材文件/罐子 2.9 VRay：Light cache灯光缓存卷展栏 源文件：第2章/源文件/椅子.max 素材文件：第2章/素材文件/椅子 第3章 熟悉VRay渲染器设置面板（二） 3.1 VRay：Caustics焦散卷展栏 源文件：第3章/源文件/焦散.max 素材文件：第3章/素材文件/焦散 3.2 VRay：Environment环境卷展栏 源文件：第3章/源文件/GI环境测试.max 素材文件：第3章/素材文件/GI环境测试 源文件：第3章/源文件/QMC.max 素材文件：第3章/素材文件/QMC 3.3 VRay：QMC Sampler准蒙特卡罗采样器卷展栏 源文件：第3章/源文件/QMC.max 素材文件：第3章/素材文件/QMC 源文件：第3章/源文件/QMC.max 素材文件：第3章/素材文件/QMC 3.4 VRay：Color mapping颜色贴图卷展栏 源文件：第3章/源文件/曝光控制.max 素材文件：第3章/素材文件/曝光控制 源文件：第3章/源文件/曝光参数.max 素材文件：第3章/素材文件/曝光参数 源文件：第3章/源文件/曝光参数.max 素材文件：第3章/素材文件/曝光参数 3.5 VRay：Camera摄影机卷展栏 源文件：第3章/源文件/摄像机.max 素材文件：第3章/素材文件/摄像机 3.6 VRay：System系统卷展栏 3.7 VRay：Default displacement默认置换卷展栏 源文件：第3章/源文件/渲染块.max 素材文件：第3章/素材文件/渲染块 源文件：第3章/源文件/渲染块.max 素材文件：第3章/素材文件/渲染块 源文件：第3章/源文件/VRay日志.max 素材文件：第3章/素材文件/VRay日志 源文件：第3章/源文件/模糊测试.max 素材文件：第3章/素材文件/模糊测试 源文件：第3章/源文件/沙发.max 素材文件：第3章/素材文件/沙发 第4章 深入研究VRay的材质 4.1 VRayMtl（VRay材质） 4.1.1 效果描述 4.1.2 知识点链接——参数详解 4.2 VRLightMtl（VRay灯光材质） 4.2.1 效果描述 4.2.2 知识点链接——参数详解 4.3 VRMtlWrapper（VRay材质包裹） 4.3.1 效果描述 4.3.2 知识点链接——参数详解 4.4 VRay2sidedMtl（VRay双面材质） 4.4.1 效果描述 4.4.2 知识点链接——参数详解 第5章 深入研究VRay的贴图 5.1 VRayMap（VRay贴图） 5.1.1 举效果概述 5.1.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例1.max 素材文件：第5章/素材文件/案例1 5.2 VRayHDRI map（VRay HRDI贴图） 5.2.1 效果概述 5.2.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例2.max 素材文件：第5章/素材文件/案例2 5.3 VRayEdgesTex（VRay边纹理贴

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

图) 5.3.1 效果概述 5.3.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例3.max 素材文件：第5章/素材文件/案例3 5.4 V-RayCompTex (V-Ray复合贴图) 5.4.1 效果概述 5.4.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例4.max 素材文件：第5章/素材文件/案例4 5.5 V-RayDirt (V-Ray脏旧贴图) 5.6 V-RayFastSSS (V-Ray快速3S贴图) 5.6.1 效果概述 5.6.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例5.max 素材文件：第5章/素材文件/案例5 5.7 V-RaySky (V-Ray天空贴图) 5.7.1 效果概述 5.7.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例6.max 素材文件：第5章/素材文件/案例6 5.8 V-RayBmpFilter (V-Ray凹凸过滤器) 5.8.1 效果概述 5.8.2 知识点链接——参数详解 源文件：第5章/源文件/案例7.max 素材文件：第5章/素材文件/案例7 第6章 深入研究V-Ray的灯光和阴影 6.1 V-RayLight (V-Ray灯光) 6.1.1 知识点链接——参数详解 源文件：第6章/源文件/沙发.max 素材文件：第6章/素材文件/沙发 6.1.2 客厅夜景场景渲染测试 源文件：第6章/源文件/客厅夜景.max 素材文件：第6章/素材文件/客厅夜景 6.2 V-RaySun (V-Ray日光) 6.2.1 知识点链接——参数详解 6.2.2 日光场景渲染测试 源文件：第6章/源文件/日光.max 素材文件：第6章/素材文件/日光 6.3 V-RayShadow (V-Ray阴影) 6.3.1 知识点链接——参数详解 6.3.2 场景渲染测试 源文件：第6章/源文件/书架.max 素材文件：第6章/素材文件/书架 第7章 应用V-Ray的物体和修改器 7.1 V-RayFur (V-Ray毛发) 7.1.1 效果描述 7.1.2 知识点链接——参数详解 7.1.3 动手操练——场景渲染测试 源文件：第7章/源文件/毛巾.max 素材文件：第7章/素材文件/毛巾 源文件：第7章/源文件/客厅.max 素材文件：第7章/素材文件/客厅 源文件：第7章/源文件/玩具.max 素材文件：第7章/素材文件/玩具 7.2 V-RayProxy (V-Ray代理物体) 7.2.1 效果描述 7.2.2 知识点链接——参数详解 7.2.3 动手操练——场景渲染测试 源文件：第7章/源文件/树.max 素材文件：第7章/素材文件/树 7.3 V-RayDisplacementMod (V-Ray置换修改器) 7.3.1 效果描述 7.3.2 知识点链接——参数详解 7.3.3 动手操练——场景渲染测试 源文件：第7章/源文件/草地.max 素材文件：第7章/素材文件/草地 第8章 夜晚光效应用 8.1 检测模型并创建摄像机 源文件：第8章/源文件/夜晚光效.max 素材文件：第8章/素材文件/夜晚光效 8.2 设置渲染测试参数 8.3 设置场景灯光 8.4 设置场景材质 8.4.1 设置墙面材质 8.4.2 设置地面材质 8.4.3 设置背景材质 8.4.4 设置水面材质 8.4.5 设置玻璃材质 8.4.6 设置不锈钢材质 8.4.7 设置树木材质 8.5 设置最终参数 第9章 景深综合应用(酒吧场景) 9.1 检查模型并创建场景摄像机 源文件：第9章/源文件/景深.max 素材文件：第9章/素材文件/景深 9.2 设置场景灯光 9.3 设置场景材质 9.3.1 设置墙面材质 9.3.2 设置地面材质 9.3.3 设置酒杯材质 9.3.4 设置酒材质 9.3.5 设置吧台材质 9.3.6 设置吧椅材质 9.3.7 设置香烟材质 9.4 景深知识讲解 9.5 设置最终参数 第10章 真实自行车材质渲染 10.1 渲染器参数设置并添加角度摄像机 源文件：第10章/源文件/自行车.max 素材文件：第10章/素材文件/自行车 10.2 为工业产品模型添加灯光 10.3 设置工业场景中的主要材质 10.3.1 设置车身车漆材质 10.3.2 设置不锈钢材质 10.3.3 设置内圈材质 10.3.4 设置轮胎材质 10.4 最终渲染设置及效果 第11章 真实水面折射 11.1 创建摄像机并测试渲染设置 源文件：第11章/源文件/真实水面折射.max 素材文件：第11章/素材文件/真实水面折射 11.2 场景灯光设置 11.3 设置场景材质 11.3.1 设置墙面材质 11.3.2 设置玻璃材质 11.3.3 设置金属框架材质 11.3.4 设置水面材质 11.3.5 设置马赛克材质 11.3.6 设置装饰木纹材质 11.3.7 设置沙发材质 11.3.8 设置茶几腿材质 11.3.9 设置不锈钢材质 11.3.10 设置天空材质 11.4 设置最终参数 11.5 黄昏效果的渲染设置 第12章 工业产品渲染 12.1 渲染器参数设置并添加角度摄像机 源文件：第12章/源文件/汽车.max 素材文件：第12章/素材文件/汽车 12.2 为工业产品模型添加灯光 12.3 设置工业场景中的主要材质 12.3.1 车漆材质 12.3.2 车玻璃材质 12.3.3 轮胎材质 12.3.4 钢圈材质 12.3.5 车灯金属材质 12.3.6 车内材质 12.4 最终渲染的设置以及效果 第13章 游戏场景破旧的厂房 13.1 检查模型并创建场景摄像机 源文件：第13章/源文件/厂房.max 素材文件：第13章/素材文件/厂房 13.2 设置场景灯光 13.3 设置场景材质 13.3.1 设置墙面材质 13.3.2 设置地面材质 13.3.3 设置钢架材质 13.3.4 设置墙砖材质 13.3.5 设置箱子材质 13.3.6 设置窗户材质 13.3.7 设置圆环材质 13.3.8 设置电线材质 13.4 设置最终参数

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

编辑推荐

超值素材：光盘中赠送23类6000余张贴图素材，方便读者调用。

内容丰富：上百种软件知识点汇总讲解和针对知识点的实例剖析，并配合多种大型综合实例加以熟练运用。

技巧荟萃：丰富的知识内容中包含上百种提示和技巧荟萃，随时为学习提供便利。

《VRay1.5R2完全自学攻略》特色：《VRay1.5R2完全自学攻略》除了对Vray软件进行理论讲解外，重点通过案例进行讲解，通过数百个大小案例，巩固所学知识。

超值赠送 1DVD内合超值素材贴图 全面的知识内容：近200个Vray渲染器应用知识点汇总讲解，近100个针对重要知识点的实例剖析；6大类别的实战案例演练用于巩固所学知识。

互动式视频讲解：共计6000余张贴图，其中包含木材、皮革、壁纸、玻璃、瓷砖等23个类别，读者可以直接应用到练习中。

<<VRay1.5R2完全自学攻略>>

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>