

图书基本信息

书名：<<图解VRay for 3ds Max超级渲染完美手册>>

13位ISBN编号：9787030209597

10位ISBN编号：7030209591

出版时间：2008-5

出版时间：科学出版社

作者：韩涌

页数：468

字数：754000

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>

内容概要

本书以“读图时代的图解VRay”这一全新概念为核心，利用图像特有的高信息量，让学习VRay渲染器的读者从此可以摆脱生涩难懂的文字解释和专业术语，进入“读图时代”的快车道，从而提高学习效率，增强学习效果。

全书共14章，包含近2000张插图。

第1~3章介绍了VRay渲染器的特色、界面和渲染图形学理论知识，以及经过高度提炼的VRay渲染器5大操作流程。

第4~11章用1200余张彩色图例解释了VRay渲染器各项参数和选项作用，再现了不同参数变化对渲染效果的影响。

第12~14章为综合案例教程，除了介绍VRay渲染器重要的应用技巧之外，还提供了两个完整的室内效果图表现案例，详细全面地介绍了效果图制作的流程和室内照明、材质编写、后期处理方面的实用技术，并披露了作者多年从事室内设计和表现积累下来的宝贵经验。

除了精美绝伦的全彩图书之外，本书还配有2张DVD光盘，内容包括室内效果图案例的完整视频教程，书中案例所使用的场景、贴图等范例文件，以及VRay、Brazil、finalRender、mental ray这几种渲染器的“快速上手”视频教程。

本书可以作为学习VRay渲染器的入门教材，同时适合有一定基础、期望提高渲染技术和应用技法的读者，也适合作为职业效果图制作的渲染师随手查阅的工具书。

作者简介

韩涌：1995年从事3D动画和电脑艺术设计，后来从事建筑表现工作。

1999年开始编写CG图书至今。

主要图书作品有《犀牛之舞》系列、《光与材质的艺术》等近20本图书，其中《VRay应用技法精粹》一书创下了2007年1月全国图形图像类销售排行前10名的好成绩。

韩涌的CG创作有着较

书籍目录

第一章 认识VRay渲染器 1.1 渲染器介绍 1.1.1 Brazil r/s渲染器 1.1.2 finalRender渲染器 1.1.3 Maxwell渲染器 1.1.4 mental ray渲染器 1.1.5 VRay渲染器 1.2 VRay渲染器的特色 1.2.1 Global Illumination[全局光] 1.2.2 Caustics[焦散] 1.2.3 Sub-Surface Scattering[次表面散射] 1.2.4 VrayDisplacementMod[VRay置换器] 1.2.5 VRayToon[卡通渲染] 1.2.6 VRayFur[VRay毛发] 1.2.7 Distributed Rendering[分布式渲染] 1.2.8 VRay对软件的支持 1.3 安装VRay渲染器 1.4 VRay界面导航 1.4.1 VRay对象 1.4.2 VRay修改器 1.4.3 VRay材质 1.4.4 VRay纹理 1.4.5 VRay渲染器 1.4.6 VRay卡通效果第2章 渲染图形学理论 2.1 光线传播的方法 2.2 追踪算法 2.2.1 初始的追踪光线 2.2.2 照明模型分量 2.2.3 光线追踪阴影 2.2.4 隐藏面的消除 2.2.5 七条光线的旅程 2.2.6 分布式光线追踪 2.2.7 双向光线追踪 2.3 明暗处理技术 2.3.1 平面明暗器 2.3.2 平滑明暗器 2.3.3 镜面明暗器 2.3.4 表面明暗器 2.4 蒙特卡罗技术第3章 VRay的5大操作 3.1 布置场景 3.2 切换渲染器 3.3 设置全局光 3.4 编辑材质 3.5 采样控制第4章 从VRay的灯光开始 4.1 VRayLight 4.1.1 通用参数 4.1.2 Plane灯光第5章 使用VRay相机第6章 再造质感传奇第7章 VRay其他材质和纹理第8章 VRay渲染选项 - GI引擎第9章 VRay渲染选项 - 采样器第10章 VRay渲染和其他选项第11章 VRay其他特性第12章 渲染技术综合实例第13章 室内装饰效果图第14章 办公空间效果图

章节摘录

1 认识VRay渲染器 概述 本章从介绍目前3ds Max最具代表性的几个优秀渲染器插件入手，让读者在一开始就对渲染器的主流技术和特色有比较全面的了解，然后介绍VRay渲染器的关键特色和新增界面，这对于图形界面的软件来说，是非常重要的。

本章的重点就是让读者了解渲染器的主流技术和VRay的关键特色。

图1 - 1是VRay官方的宣传作品，环境的照明使用了全局光照。

1.1 渲染器介绍 现在流行的渲染器有很多种，本节先对这些常用渲染器的工作原理与主要的特点进行大体的介绍，使读者可以更好地理解渲染器的作用，并根据自己的需要选择最适合的渲染器。

这些主流的渲染器包括Brazil r/s、finalRender、Maxwell、mental ray以及本书的主角——VRay渲染器。

1.11 Brazil r/s渲染器 Brazil r/s是为那些希望利用渲染器获得高质量图像的CG艺术家而设计的，正式版于2001年11月推出，在此之前，开发者一直利用互联网公开测试版，并收集使用者的反馈意见用于功能的改进。

笔者当年就是通过测试版开始接触 Brazil r/s的，并在国内率先推出了旨在介绍GI渲染技术的图书《光与材质的艺术》，其中就详细介绍了 Brazil r/s的使用。

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>