

<<超写实艺术>>

图书基本信息

书名：<<超写实艺术>>

13位ISBN编号：9787121071935

10位ISBN编号：7121071932

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：阎河 编著

页数：258

字数：497

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

VRay渲染器的开发是在1999年，早期出了一些测试版本，名字也不叫VRay。GI全局照明技术除了LightScapel以外，在3ds max中也属于初级阶段，基本上是个空白，一些用调制解调器上网的网友，经常会在国外的几个论坛中讨论这些不为人知的小插件。电影中的MentalRay、RenderMan渲染器的应用让国内读者看到了CG的未来。在全局照明领域，大家只有在SoftImage|3D、Maya等软件中能够“享受”到全局光的效果，但付出的代价是漫长的渲染时间。直到2001年上半年，电脑图像技术产生了革命性的突破，Brazil r/s、finalRender和VRay渲染器相继问世，虽然VRay是最后推出的，但它凭借着稳定的发挥和良好的兼容性，仅1.093这个版本就让广大用户如醉如痴、爱不释手。目前VRay推出了重要的1.5版本（里程碑式的版本），在向2.0版本冲刺的阶段中，1.5版的功能基本上已经定型。大致功能包括：全局光照、各种抗锯齿引擎、发光贴图、灯光贴图、光子贴图、灯光类型、环境光（包括HDRI功能）、阳光、天光、毛发、地面、置换、各种材质效果，如卡通、反射/折射模糊、阴影遮罩、控制色溢等，各种光子特效，如焦散、次表面散射等。VRay渲染器的最大特点是功能稳定、易上手。笔者观察了国内最大的火星CG网站，每天在室内渲染论坛上实时在线用户约500人，访问量是其他板块的几十倍，而讨论的热点问题几乎就是全局光照。VRay在这里堪称最受欢迎的大明星了，VRay技术是最热门的话题。在《超写实艺术——VRay完全剖析篇（含DVD光盘2张）》编写过程中也曾遇到了一些难题，是给读者介绍笔者自己的制作流程，还是对VRay技术做一个完整的技术讲解。当然，笔者这几年有一套习惯的制作方法，不一定完全符合其他人的制作习惯，但也是屡试不爽。最后还是决定两者结合，将VRay进行一个全面的技术讲解，然后用合理的实例安排来介绍各种成熟的制作方法。

<<超写实艺术>>

内容概要

VRay渲染器是3ds max的外挂渲染插件，能够无缝镶嵌在渲染模块中，是目前最热门的渲染器之一。它广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计等领域。

本书作者是目前国内第一线渲染高手，他将VRay的各个功能用大量的实例方式进行分类精讲，附有大量精美的参数对比图例，对VRay的所有技术点进行全面的剖析。

本书中的实例是目前一流水平的照片级效果，实例题材广泛、选例精练，涵盖了工业造型展示、商业产品展示、室内效果图设计、建筑效果图设计及珠宝展示等领域，从布光、材质调试、渲染等方面向读者展示当今最时尚的渲染技术。

真正做到一书在手，材质渲染技巧一网打尽。

本书旨在提高读者的材质渲染水平，开拓读者的创作思路，适合有一定3ds max操作经验的用户学习使用。

本书配套光盘中赠送了所有范例的场景、贴图文件和视频教学录像，供读者参考和学习。

本书特别适合CG制作人员阅读，也可作为相关专业的教师和大、中专院校的学生作为参考书使用。

<<超写实艺术>>

书籍目录

第1章 V-Ray渲染器基础	1.1 V-Ray渲染器概述	1.2 设置V-Ray渲染器	第2章 V-Ray渲染设置精讲
2.1 V-Ray::Frame buffer帧缓存	2.2 V-Ray::Global switches全局转换	2.3 V-Ray::Image sampler (Antialiasing) 图像采样器 (抗锯齿)	2.4 V-Ray::Indirect illumination (GI)间接光照 (全局光照)
2.5 GI渲染引擎设置	2.5.1 Irradiance map发光贴图设置	2.5.2 Global photon map全局光子贴图设置	2.5.3 Quasi-Monte Carlo GI准蒙特卡罗GI设置
2.5.4 Light cache灯光贴图设置	2.6 Caustic焦散参数	2.7 Environment环境	2.8 Camera摄像机
2.9 rQMC Sampler准蒙特卡罗采样器	2.10 Color Mapping色彩贴图	2.11 System系统	第3章 游戏人物的渲染
3.1 灯光设置	3.2 渲染设置	3.3 设置地面材质	3.4 设置游戏人物材质
第4章 戒指的渲染	4.1 灯光设置	4.2 置信封材质	4.3 设置戒指的材质
第5章 翡翠龙的渲染	5.1 灯光设置	5.2 渲染设置	5.3 辅助物的材质
5.4 设置龙的材质	5.5 AO效果设置	第6章 阳光下的静物	第7章 设计师的舞台
第8章 汽车的渲染	第9章 喝醉的瓶子	第10章 一触即发	第11章 烛光榻榻米
第12章 浪漫客厅渲染			

章节摘录

第一章 V-Ray渲染器基础 本章带你领略V-Ray渲染器的强大功能。
介绍如何设置V-Ray渲染器。

V-Ray渲染器是著名Chaos Group公司开发的产品（该公司开发了Phoenix和SimCloth等插件），V-Ray主要用于渲染一些特殊的效果，如次表面散射、光迹追踪、散焦、全局照明等。V-Ray的特点在于“快速设置”而不是快速渲染，所以要合理地调节其参数。V-Ray渲染器控制参数并不复杂，完全内嵌在才智编辑器和渲染设置中，这与finalRender、Brazil等渲染器很相似。

V-Ray的天光和反射效果非常好，真实度几乎达到了照片级别。

V-Ray目前在使用上比finalRender更容易上手些，这也是它能和finalRender竞争的主要资本。

目前很多制作公司使用V-Ray来制作建筑动画和效果图，就是看中了它使用快捷、渲染速度快的优点。

V-Ray渲染器有Basic Package和Advanced Package两种版本。

Basic Package有基础功能和较低的价格，适合学生和业余艺术家使用。

Advanced Package包含几种特殊功能（全局照明、软阴影、毛发、卡通、快速的金属和玻璃材质等），非常适合专业做图人员使用。

<<超写实艺术>>

编辑推荐

10个高清晰教学视频（配有同步语音讲解，播放时间100分钟），精选了10个不同设计风格的时尚综合设计范例（游戏人物、戒指、翡翠龙、静物、设计师舞台、汽车、酒瓶、灯泡及插板、烛光榻榻米、浪漫客厅），提供多种渲染方法与技巧。

配套光盘中提供90张贴图及最终渲染文件，21个案例场景文件。

本书所带的DVD光盘包括书中案例的全部视频教学录像和所有案例的场景文件、贴图及最终渲染文件。

光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能让学习者从渲染思路和方法技巧上达到一个新的高度。

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>