第一图书网, tushu007.com

<<VRay超级使用手册>>

图书基本信息

书名：<<VRay超级使用手册>>

13位ISBN编号：9787302227861

10位ISBN编号：7302227861

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王萍　等编著

页数：596

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

第一图书网, tushu007.com

前言

VRay是一款体积较小却功能强大的全局光照计算渲染器，是目前最优秀的插件渲染器之一。
因其涉及范围较广、功能强大、易于操作和掌握等特点，而深受广大用户的喜爱。
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 lllumination（全局照明）的渲染器，可以代替3ds Max原有的Scanline render（三维运动模糊）、Micro Triangle Displacement（极细三角面置换）和caustic（焦散）功能。
通过VRay材质的调节完成Sub-suface scattering（次表面散射）的SSS效果和Network Distributed Rendering（网络分布式渲染）等。
VRay渲染器有Basic Packge和Advanced Package两种包装形式。
Basic Package具有适当的功能和较低的价格，适合学生和业余艺术家使用。
Advanced Package包含有几种特殊功能，适合专业人员使用。
本书采用的软件是VRay 1.5 sp2，内容涵盖了渲染器的全局设置、采样和抗锯齿设置、间接光照、光子贴图、焦散、环境设置、准蒙特卡罗渲染引擎与采样器、置换效果、相机等内容。
随着电脑硬件的不断升级，VRay在设计、动画、多媒体等各个领域都有着广泛的应用。
VRay具有操作简捷、渲染速度快、渲染图像品质好等特点。
随着软件版本的不断升级，VRay渲染器的功能也更趋于完善，并在更多领域向人们展示了其强大的功能。
通过对本书的学习，读者可以在最短的时间内上手工作。
即使是对软件一无所知的初学者也可以做到这一点。
因为书中在讲述软件功能时，全部是通过实例操作形式进行讲述的。
读者只要跟随书中的操作进行演练，即可直观的理解和掌握软件的所有功能。
本书对于VRay的讲解非常全面，内容包含了关于软件的所有知识。
通过本书目录，读者可以快速检索到自己所需要学习的所有内容。
此外书中对于诸如建模功能、材质贴图功能、渲染功能，以及动画设置等，一些较为复杂的软件功能进行了专项的讨论和讲解，务必使读者能够全面、深入的掌握这些知识。
对于想要深入掌握软件功能的初中级用户，在本书可以找到解决问题的答案。
本书采用了3ds Max 2009与V-Ray 1.5 SP2进行教学，建议读者使用相关的软件版本。
本书附带了1张DVD光盘，内容包括案例模型、贴图源文件，以及部分相关的教学素材，方便读者进行学习。
由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，还请广大读者包涵，同时也希望读者能够对本书提出宝贵的意见。

第一图书网, tushu007.com

<<VRay超级使用手册>>

内容概要

本书是关于VRay的超级学习手册。
全书共分为7章，涵盖了VRay渲染器的全局设置、材质与贴图、物理摄像机、灯光、阴影、对象、环境、渲染元素等内容。
在完成基本部分的讲解后，书中还提供了若干个实例场景，用以加深读者对VRay渲染器的理解。
本书适合作为VRay初中级使用者深入掌握VRay各种功能和设置命令的工具书，效果图制作人员作为提升效果图制作水平的参考书，也可以作为高等院校、技能培训学校的教学培训用书。

第一图书网, tushu007.com

<<VRay超级使用手册>>

书籍目录

第1章 VRay渲染器全局 // 1 1.1 VRay渲染器的载入 3 1.2 Frame buffer帧缓冲器 4 1.2.1 Frame buffer（帧缓冲器）参数 4 1.2.2 Frame buffer（帧缓冲器）工具栏 6 1.2.3 VFB案例 8 1.3 Global Switches（全局开关） 9 1.3.1 Geometry（几何体） 9 1.3.2 Lights（灯光） 9 1.3.3 Material（材质） 11 1.3.4 Indirect Illumination（间接照明） 15 1.4 Image sampler（Antialiasing）图像采样器（抗锯齿） 15 1.4.1 Fixed（固定） 16 1.4.2 Adaptive DMC（自适应确定性蒙特卡洛） 16 1.4.3 Adaptive subdivision（自适应细分） 18 1.4.4 关于抗锯齿 18 1.4.5 Adaptive subdivision（自适应细分） 19 1.4.6 Adaptive DMC（自适应确定性蒙特卡洛） 19 1.4.7 DOF（景深）、Bump（凹凸）和Texture（贴图） 20 1.4.8 无贴图与景深的场景 26 1.4.9 材质与抗锯齿类型 33 1.4.10 Object outline（对象轮廓）和Nrm thresh（法线阈值） 36 1.4.11 随机采样（Randomize samples） 37 1.4.12 Antialiasing filter（抗锯齿过滤器） 38 1.4.13 采样波纹 50 1.5 Environment（VRay环境） 57 1.6 Color mapping（颜色映射） 65 1.7 Camera（相机） 76 1.7.1 Camera type（相机类型） 78 1.7.2 Depth of Field（景深） 87 1.7.3 运动模糊 93 1.8 Indirect Illumination（GI）（间接照明） 99 1.8.1 Brute force（BF算法） 99 1.8.2 Irradiance map（IM）（发光贴图） 100 1.8.3 Photon map（PM）（光子贴图） 100 1.8.4 Light cache（LC）（灯光缓存） 100 1.8.5 GI焦散参数 103 1.8.6 Brute force（BF算法）应用 107 1.8.7 Irradiance map（发光贴图） 113 1.8.8 首次反弹和二次反弹应用 138 1.8.9 Photon Map（光子贴图） 143 1.8.10 Light Cache（LC） 160 1.9 Caustics（焦散） 187 1.9.1 近似方式 187 1.9.2 不近似方式 188 1.9.3 light properties（灯光属性） 189 1.9.4 Object properties（对象属性） 191 1.9.5 Caustics卷展栏参数 192 1.10 DMC Sampler（DMC采样器） 197 1.11 Default Displacement（默认置换） 203 1.12 DisplacementMod（置换模式） 213 1.13 System（系统） 233 1.13.1 Raycaster params（光线计算参数） 234 1.13.2 Render region division（渲染区域分割） 239 1.13.3 Frame stamp（帖标记） 244 1.13.4 Distributed rendering（分布式渲染） 245 1.13.5 VRay log（VRay日志） 248 1.13.6 Miscellaneous options（其他选项） 248 1.13.7 Object settings（对象设置） 250 1.13.8 Objects properties（对象属性） 251 1.13.9 Matte properties（无光属性） 256 1.13.10 Direct light（直射光） 258 1.13.11 Reflection/Refraction/GI（反射/折射/全局光） 259 1.13.12 Lights settings（灯光属性） 260 1.13.13 Presets（预置） 261第2章 VRay材质与贴图 // 263 2.1 VRayMtl（VRay材质） 265 2.1.1 Basic parameters（基本参数） 265 2.1.2 Refraction（折射） 283 2.1.3 Translucency（半透明度）or Subsurface Scattering（SSS） 298 2.1.4 Fog bias（烟雾偏移） 303 2.1.5 BRDF（双向反射分布函数） 308 2.1.6 Anisotropic effects 309 2.1.7 Options（选项） 316 2.2 VRayMtlWrapper（VRay材质包裹器） 320 2.3 VRayLightMtl（VRay灯光材质） 321 2.4 VRay2SidedMtl（VRay双面材质） 325 2.5 VRayBlendMtl（VRay混合材质） 331 2.6 VRayFastSSS（VRay快速SSS） 343 2.7 VRayOverrideMtl（VRay代理材质） 349 2.8 VRayMap（VRay贴图） 353 2.8.1 基本参数 354 2.8.2 Reflection params（反射参数） 357 2.8.3 Refraction params（折射参数） 361 2.9 VRayHDRI贴图 367 2.10 VRayDirt（VRay污垢） 376 2.11 VRayEdgesTex（VRay边纹理） 389 2.12 VRayBmpFilter（VRay位图过滤器） 395 2.13 VRayColor（VRay颜色） 397 2.14 VRayCompTex（VRay合成纹理） 400第3章 VRay物理摄像机 // 405 3.1 Basic parameters 407 3.2 Guess vertical shift 416 3.3 Bokeh effects 425 3.4 Sampling 428 3.5 Miscellaneous 429第4章 3ds Max灯光与VRay阴影 // 431 4.1 3ds Max Light（3ds Max灯光） 432 4.2 VRay Shadow（VRay阴影） 434 4.3 VRay Shadow Map（VRay阴影贴图） 440第5章 VRay灯光 // 443 5.1 VRay灯光具体参数 445 5.1.1 Dome（穹顶）类型 447 5.1.2 Plane（平面）类型 449 5.1.3 Sphere（球体）类型 450 5.1.4 Intensity（强度） 452 5.1.5 Default/image（默认/图像） 454 5.1.6 Luminous Power（lm）（发光率） 457 5.1.7 Luminance（Lm/m2/sr）（亮度） 459 5.1.8 RADIANT POWER（w）（辐射率） 460 5.1.9 Radiance（W/m2/sr）（辐射） 461 5.1.10 Options（选项） 464 5.1.11 Sampling（采样） 471 5.1.12 Texture（纹理） 473 5.1.13 Dome Light（穹顶灯）参数 475 5.2 VRay IES（VRay光域网） 484 5.3 VRay Sun and VRaySky（VRay阳光与VRay天光） 490 5.3.1 VRaySun参数 494 5.3.2 VRaySky参数 501第6章 VRay对象与环境 // 505 6.1 VRayObjects（VRay对象） 506 6.2 VRayProxy（VRay代理） 507 6.2.1 Export（输出） 512 6.2.2 Import（导入） 513 6.3 VRayPlane（VRay平面） 515 6.4 VRayFur（VRay毛发） 517 6.4.1 Vray Fur参数 517 6.4.2 Maps（贴图） 529 6.4.3 Viewport display（视口显示） 537 6.5 VRayToon（VRay卡通） 539

第一图书网, tushu007.com

第7章VRay渲染元素 // 551

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

<<VRay超级使用手册>>

编辑推荐

通过对《VRay超级使用手册（附光盘）》的学习，读者可以在最短的时间内上手工作。
即使是对软件一无所知的初学者也可以做到这一点。
因为书中在讲述软件功能时，全部是通过实例操作形式进行讲述的。
读者只要跟随书中的操作进行演练，即可直观的理解和掌握软件的所有功能。
《VRay超级使用手册（附光盘）》对于VRay的讲解非常全面，内容包含了关于软件的所有知识。
通过《VRay超级使用手册（附光盘）》目录，读者可以快速检索到自己所需要学习的所有内容。
此外书中对于诸如建模功能、材质贴图功能、渲染功能，以及动画设置等，一些较为复杂的软件功能进行了专项的讨论和讲解，务必使读者能够全面、深入的掌握这些知识。
对于想要深入掌握软件功能的初中级用户，在《VRay超级使用手册（附光盘）》可以找到解决问题的答案。
《VRay超级使用手册（附光盘）》采用了3ds Max 2009与V-Ray 1.5 SP2进行教学，建议读者使用相关的软件版本。
《VRay超级使用手册（附光盘）》附带了1张DVD光盘，内容包括案例模型、贴图源文件，以及部分相关的教学素材，方便读者进行学习。

第一图书网, tushu007.com

<<VRay超级使用手册>>

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