

<<VRay关键技术完全图解教程>>

图书基本信息

书名：<<VRay关键技术完全图解教程>>

13位ISBN编号：9787802482418

10位ISBN编号：7802482410

出版时间：2008-11

出版时间：兵器工业出版社，北京科海电子出版社

作者：万志成 编著

页数：338

字数：535000

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关键技术完全图解教程>>

前言

3ds Max已经成为当今三维行业的主流制作软件之一，随着3ds Max各种版本的不断更新，以及各种插件的相继推出，使3ds Max的功能更加强大，涉及到现代计算机应用的各个行业。而本书着重介绍了3ds Max这一强大的软件与如今应用最广的渲染插件VRay相结合使用，详细讲解了作为三维制作最具点睛之笔的渲染环节所涉及到的各个细节及问题，为已经初步接触和认识3ds Max并且希望加强渲染方面的各种知识点和技巧的读者群提供良好的学习条件。

本书从最基础的各种界面和参数面板进行介绍，并且对如何控制渲染图像的好坏、如何达到真实的效果、如何表现物体的质感和肌理以及各种效果所需要的各种参数进行详细对比、讲解和分析，并通过实例让读者从理论走向实践，掌握最有效的实战技巧。

全书共分为11章，第1章和第2章主要介绍3ds Max和VRay渲染器的一系列界面和面板等基础知识以及渲染的流程；第3章到第5章着重讲解VRay灯光与阴影、画面质量参数以及渲染引擎参数的设置；第6章和第7章主要讲解利用HDR制作环境效果及如何制作VRay材质；第8章到第10章则是讲解如何制作焦散、置换以及摄影机的景深和运动模糊效果；第11章主要为读者提供经验指导，避免读者在学习过程中遇到问题时不知道如何解决。

本书在讲解基础知识的同时，还通过对比对各个参数进行不同的设置，并且针对各个知识点来讲解相应的综合实例，力求让读者用最少的的时间学到最多的知识，并且熟练掌握。本节最后一章还为读者提供了经验指导，作者结合多年实战经验编写出一系列实际运用中常见的误区，以及渲染过程中的常用参数设置，相信对读者是相当有用的学习参考。

本书为读者提供了大量的实例和素材，书中涉及到的各种基础知识和综合实例都配有光盘文件，以方便读者在学习本书各知识点的同时还可以动手进行操作，做到学以致用。

由于作者水平有限，加之时间仓促，难免会有不足之处，敬请广大读者指正。

<<VRay关键技术完全图解教程>>

内容概要

本书结合3ds Max 9和VRay渲染器，来着重讲解渲染方面的各种知识点，从主工具栏、创建面板、渲染面板和材质面板的介绍到各种特殊效果的制作，都进行了详细的分析。

本书共分为11章，每章都有各自的侧重点，条理清晰，并且由浅入深地进行讲解和分析。其内容涉及渲染过程中的各种问题，内容丰富，并且为读者提供大量光盘文件，使读者在学习中得到更多的练习，在练习中找到学习的捷径，是已经初步接触和认识3ds Max并且希望加强渲染方面的各种知识点和技巧的读者进一步提高的必备参考用书。

<<VRay关键技术完全图解教程>>

书籍目录

动力之源——VRay基础知识 1.1 VRay简介 1.2 VRay的安装 1.3 界面了解 让平淡“渲”起来——VRay渲染的流程 视频：让平淡“渲”起来——VRay渲染和流程.avi 2.1 创建场景的灯光 2.2 制作场景材质 2.3 测试渲染 2.4 设置最终渲染参数 “渲”、“耀”——VRay灯光 3.1 VRay的灯光类型 3.2 设置VRay灯光属性 3.3 产品宣传打光方式 好与坏的尺度——画面质量参数 4.1 Frame buffer（帧缓存器） 4.2 Global switches（全局开关） 4.3 Image Sampler（图像采样器）玩转光影——渲染引擎参数设置 5.1 Indirect Illumination（间接照明） 5.2 Irradiance map（发光贴图） 5.3 Photon map（光子贴图） 5.4 Quasi-Monte Carlo（准蒙特卡罗）引擎 5.5 Light cache（灯光缓存）引擎 5.6 rQMC Sampler（准蒙特卡罗采样）以假乱真的环境魔术——环境与HDR贴图 6.1 环境光和环境贴图的开启 6.2 环境光与环境贴图的应用 6.3 HDR贴图的强大功能 通往真实世界的阶梯——VRay材质 7.1 VRay材质 7.2 VRay双面材质 7.3 VRay包裹材质 7.4 VRay灯光材质 特殊的光影效果——焦散 优秀的肌理质感——VRay置换贴图 贴近真实的视角——VRay摄像机 站在经验的肩膀

章节摘录

动力之源——VRay基础知识 1.1 VRay简介 VRay渲染器是由保加利亚的Chaos Group公司于2001年底开发出来的一款能够模拟真实世界光线照射的一个全局渲染器，而全局照明是一种使用间接照明来模拟真实的光影效果的一项技术。

它拥有强大的功能和简单的操作设置，并且其效果相当真实。

VRay渲染器（见下图）能够真实地表现出反射和折射效果，对于焦散特效、景深特效、运动模糊等也有很好的表现效果。

如今VRay渲染器已经逐渐融入到了各个三维制作行业中，不仅是在虚拟产品制作、三维动画制作中得到了广泛的应用，在影视广告和室内外效果图表现中也逐渐占据到极其重要的位置。

.....

<<VRay关键技术完全图解教程>>

编辑推荐

凝聚国内一线效果图设计师数年的实战经验，为读者提供完整的VRay渲染解决方案。全面覆盖灯光、材质、焦散、摄像机等关键技术点，深入剖析VRay核心渲染技法。精选20个典型范例，全部通过图解与多媒体教学相结合的方式进行讲解，真实再现VRay渲染全过程。

学完本书您町以： 01 全面认识并掌握VRay渲染器的安装、调用和制作。

02 充分认识并了解VRaY渲染器各项参数的布局及含义。

03 通过对各项参数的调节来制作出真实的环境效果。

04 充分地了解、学习至ZJVRaY材质的特性和优势。

05 使用VRay摄像机制作景深等特效。

06 利用VRay置换贴图等特性制作出纹理清晰的凹凸特效。

07 深入体验称做“焦散王”的VRaY渲染器制作焦散效果的优势。

08 掌握帧缓存器、伞局开关等画面质量参数的设置。

09 掌握渲染引擎的间接照明、发光贴图、光子贴图等参数的设置。

10 学习运用VRay自带的灯光，模拟出真实的光照效果。

11 通过最后的常用参数参考，能够更快捷地选择满意效果所对应的参数，节省了大量调试时间，加快了工作效率。

<<VRay关键技术完全图解教程>>

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>