

<<VRay渲染风暴>>

图书基本信息

书名：<<VRay渲染风暴>>

13位ISBN编号：9787115215864

10位ISBN编号：7115215863

出版时间：2009-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：（韩）姜日雄 著，李红姬，李明吉 译

页数：240

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渲染风暴>>

前言

笔者以兴奋、激动的心情编写了这本书。

笔者最大的心愿就是告知读者更多有用的内容，所以自始至终都以高涨的热情收集了大量的信息，收录了更多的实用且精彩的内容。

本书的部分读者或许还未接触过VRay渲染器软件，但笔者的目的是让每一位读者都能从容应对实战，所以书中收录了大量不同类型的实例文件。

VRay软件的用途比较广泛。

从建筑设计到产品造型的设计，各个领域都在运用VRay渲染软件。

随着VRay版本的升级，它的功能也有了长足的进步。

我们需要了解VRay渲染软件的功能变化及使用方法，但目前很难找到相关的说明，这也是多数读者犯愁的主要原因。

笔者的目的是让读者轻松、快速理解VRay的效果及功能的用法。

为了这个目的，赋予了图像不同的效果后，对比了设置不同选项的每组图像。

如果使用了VRay软件，即使制作相同的材质，只要环境设置不同，表现效果也会有差异。

所以，如果您所刻画的效果与书中的图例有所差异，这也并不表示您的选项设置出了问题。

图像渲染效果直接受到环境因素的影响，如果材质具有反射或折射等光学特性，图像渲染效果就有可能截然不同。

另外，对于分布在空间上的多个物体，VRay渲染的加速器引擎不同，颜色的表现效果也会不一致。

你如果不理解这种图像变化，很可能用过长的时间去渲染空间物体。

在空间内布局各种物体，应考虑到周围环境的协调效果。

另外，您要知道，材质的反射、折射等特性，会使图像发生变化。

<<VRay渲染风暴>>

内容概要

本书介绍了3ds Max的代表性渲染软件VRay的所有功能及操作方法。书中通过图像对比手法，详细介绍了材质、灯光、摄像机等VRay的核心功能。本书还公开了笔者常用的、最有效的VRay渲染技术，使所有3ds Max的用户都能轻松理解VRay功能及操作技巧。

另外，还介绍了随时间安排场景的方法，这可以帮助读者创作个性化图像。

为了不满足于了解3ds Max渲染器功能的用户，本书详细陈述了摄像机、灯光、材质等VRay的核心功能，并介绍了最有效的场面表现方法，帮助读者创作充满个性色彩的独特图像。

本书适合那些想要通过学习VRay软件创作充满个性色彩的、独特图像的所有VRay用户阅读参考。

。

<<VRay渲染风暴>>

书籍目录

- Chapter 01 VRay基础 01 VRay的基本GI Renderer (全局照明渲染器) 02 VRay的特征和功能
 Chapter 02 渲染场景设置 01 全局开关 02 图像采样(反锯齿) 03 间接照明(GI)
 04 Irradiance map (发光贴图) 05 Light cache (灯光缓存) 06 Global photon map (全局光子贴图)
 07 Caustics (焦散) 08 Environment (环境) 09 rQMC Sampler (rQMC采样器)
 10 Color mapping (颜色映射) 11 Frame buffer (帧缓冲区) 12 Camera (摄影机)
 13 Default displacement (默认置换) 14 System (系统) Chapter 03 VRay创建 01 VRay毛发
 02 VRay置换模式 03 VRay代理 Chapter 04 VRay Property (VRay属性) 01 VRay对象属性
 02 VRay灯光属性 Chapter 05 VRay BasicMaterial (VRay基本材质) 01 基本参数
 02 BRDF 03 Options (选项) 04 Maps (贴图) 05 Interpolation (插值)
 Chapter 06 VRay Advance Material (VRay高级材质) 01 VRay2sidedMtl (VRay双面材质) 02 VRayBlendMtl
 (VRay混合材质) 03 VRayLightMtl (VRay灯光材质) 04 VRayMtlWrapper (VRay材质包裹器)
 05 VRayOverrideMtl (VRay代理材质) 06 VRayFastSSS (VRay快速SSS) 07 VRayEdgesTex
 (VRay边纹理贴图) 08 VRayBmpFilter (VRay位图过滤器) 09 VRayColor (VRay颜色)
 10 VRayCompTex (VRay合成纹理) 11 VRayDirty (VRay污垢) 12 VRayHDRI (VRay高动态范围贴图)
 13 VRayMap (VRay贴图) Chapter 07 VRay Light&Shadow (VRay灯光&阴影) 01 VRayLight
 (VRay灯光) 02 VRayShadow (VRay阴影) 03 实战中的应用——室内场景 04 实战中的应用——室外场景
 Chapter 08 VRay Sun & Sky (VRay阳光&天光) 01 VRay阳光 02 VRay天光 Chapter 09 VRay Physical Camera
 (VRay物理摄影机) 01 VRay物理摄影机 02 VRay的实战应用方法 Chapter 10 Render Elements
 (渲染元素) 01 Render Elements (渲染元素) 实战中的应用 02 AD环境光遮蔽
 Chapter 11 实例应用 01 适用于标准摄影机的灯光变化 02 VRay物理摄影机与灯光的变化
 03 户外建筑物的物理摄影机和VRay阳光

<<VRay渲染风暴>>

编辑推荐

随书光盘中包含书中使用的所有实例文件和完成图像 三个理由使VRay更加有趣！
快速！

书中公开了可以现学现用的VRay应用技法！

优质！

书中公开了获得高品质图像的实用方法！

真实！

书中公开了比现实物体还要真实的渲染设置手法！

了解了VRay, 3ds Max也可以变得很有趣! Point1 适合不满足于3ds Max渲染器的用户! 3ds Max渲染器有很多不足之处, VRay可以填补渲染器的不足, 而本书则详细介绍了VRay的所有功能。由于采用图像对比的方法介绍了各种功能, 谁都可以快速理解VRay软件。

Point2 适合VtLay软件的100%完全用户! 本书详细陈述了摄影机、灯光、材质等VRay的核心功能, 介绍了最有效的场面表现方法。

Point3 适合所有想创作逼真图像的用户! 谁都想创作渲染效果最好的图像, 本书介绍了最优设置操作, 帮助读者创作充满个性色彩的独特图像:

Contents Chapter01 VRay基础 Chapter02
渲染场景设置 Chapter03 VRay创建 Chapter04 VRay Property (VRay属性) Chapter05 VRay
Basic Material (VRay基本材质) Chapter06 VRay Advance Material (VRay高级材质) Chapter07
VRayLight&Shadow (VRay灯光 & 阴影) Chapter08 VRaySun & Sky (VRay阳光 & 天光)
Chapter09 VRay Physical Camera (VRay物理摄影机) Chapter10 Render Elements (渲染元素)
Chapter11 实例应用

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>