

VRay

精细渲染

培训讲座实录

CG时代 鲍超 编著

DVD光盘包括

77

个渲染课堂实践实例
5个大型商业渲染案例

- 52 个基础练习，引领您快速掌握VRay渲染器基础操作
 - 25 个提高练习，全面解读VRay渲染器核心命令的使用方法
 - 5 个深入练习，深入掌握VRay渲染器的应用技术
-  超值赠送10套高精度室内模型和1000个单体模型



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

VRay

精细渲染 培训讲座实录

CG时代 鲍超 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

VRay精细渲染培训讲座实录 / 鲍超编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009.9
ISBN 978-7-115-20707-4

I. V… II. 鲍… III. 三维—动画—图形软件, VRay
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第118858号

内 容 提 要

本书是根据效果图设计专业老师多年教学和设计经验编写而成的。全书共4大篇, 19章内容。基础入门篇介绍了VRay 1.5的软件操作基础; 进阶提高篇讲解了VRay的材质、灯光、摄影机、特效等常规制作技能; 深入核心篇讲解了图像采样、全局照明、质感演练、天空光、HDRI与IBL等高级制作技巧; 商业实战篇介绍了场景表现、产品表现、室内表现、室外表现等方面的精彩案例。

本书知识结构系统, 课时安排合理, 动手操作实例丰富, 非常适合效果图设计爱好者、产品表现设计等人员作为自学教材, 也适合电脑辅助设计、效果表现设计、工业造型表现设计等专业作为教材使用。

VRay 精细渲染培训讲座实录

- ◆ 编 著 CG 时代 鲍 超
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 22.75 彩插: 10
字数: 733 千字 2009 年 9 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2009 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-20707-4

定价: 79.00 元 (附 1 张 DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

教学大纲

适用专业：广告设计、工业设计、建筑设计、动漫、动画、多媒体等专业

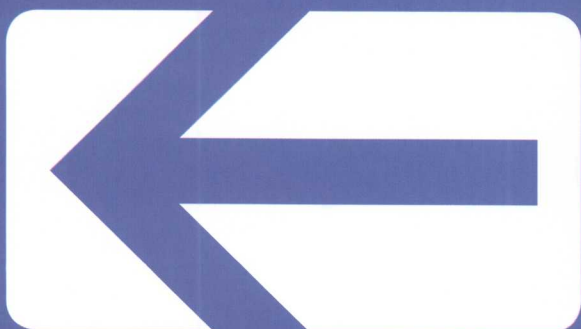
总课时：90课时

学 制：4个月

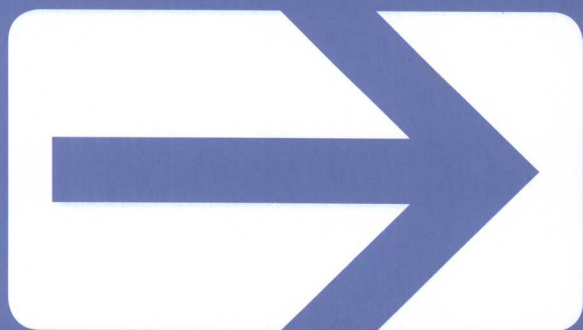


教学计划						
章 节		内 容	课 时	授 课 类 型	要 求	难 易 度
基础入门篇	第1章 认识 VRay渲染器	1.1 VRay渲染器的特性	1	理论	了解	★
		1.2 VRay渲染器的优势			了解	★
		1.3 VRay渲染器的安装	1	理论+实践	熟悉	★
		1.4 VRay渲染器的卸载			熟悉	★
	第2章 VRay 渲染器的界面	2.1 VRay渲染器的加载	2	理论+实践	熟悉	★
		2.2 VRay渲染器控制面板概述			熟悉	★★

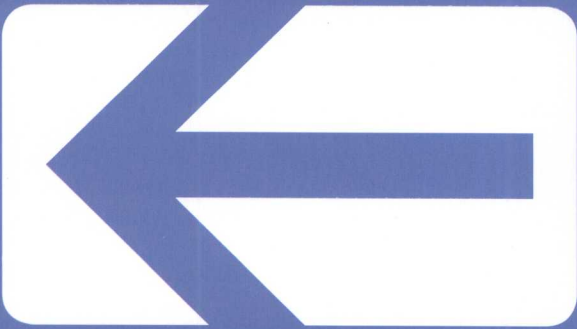
进阶提高篇	第3章 V-Ray 的材质与贴图	3.1 V-Ray专用材质	4	理论+实践	掌握	☆☆
		3.2 V-Ray专用贴图			掌握	☆☆
		3.3 V-Ray不支持的3ds Max材质			熟悉	☆
		3.4 V-Ray不支持的3ds Max贴图			熟悉	☆
	第4章 V-Ray 的灯光与阴影	4.1 V-Ray专用灯光	2	理论+实践	掌握	☆☆
		4.2 V-Ray专用阴影	1	理论+实践	掌握	☆☆
		4.3 V-Ray支持的3ds Max灯光	1	理论+实践	熟悉	☆
		4.4 V-Ray支持的3ds Max阴影			熟悉	☆
	第5章 V-Ray 摄影机	5.1 摄影知识	4	理论+实践	了解	☆
		5.2 V-Ray物理摄影机			掌握	☆
		5.3 V-RayDomeCamera (V-Ray圆顶摄影机)			掌握	☆☆
	第6章 V-Ray 物体对象	6.1 V-RayProxy (V-Ray代理)	1	理论+实践	掌握	☆☆
		6.2 V-RaySphere (V-Ray球)	1		掌握	☆☆
		6.3 V-RayPlane (V-Ray平面)	1		掌握	☆☆
		6.4 V-RayFur (V-Ray毛发)	1		掌握	☆☆
		6.5 V-RayISO	1		掌握	☆☆
	第7章 V-Ray 大气特效	7.1 V-RayToon (V-Ray卡通)	2	理论+实践	掌握	☆☆
		7.2 V-RaySphereFade (V-Ray衰减球)			掌握	☆☆
	第8章 V-Ray 修改器与菜单命令	8.1 V-RayDisplacementMod (V-Ray置换修改器)	3	理论+实践	掌握	☆☆
		8.2 V-Ray菜单命令			熟悉	☆
	第9章 V-Ray 图像采样	9.1 V-Ray的图像采样	3	理论+实践	掌握	☆☆
		9.2 V-Ray的抗锯齿过滤器			掌握	☆☆



深入核心篇	第10章 V-Ray 全局照明	10.1 什么是局部照明	1	理论+实践	熟悉	★
		10.2 什么是全局照明			熟悉	★
		10.3 V-Ray全局照明渲染流程	3		掌握	★★★★
	第11章 质感 演练	11.1 金属质感	4	理论+实践	掌握	★★★★
		11.2 亚光金属			掌握	★★★★
		11.3 玻璃质感	2		掌握	★★★★
	第12章 V-Ray 天空光	12.1 传统天光照明	2	理论+实践	熟悉	★★
		12.2 高品质天光照明	2		掌握	★★
		12.3 使用脚本工具制作天光	1		熟悉	★★
	第13章 HDRI 与IBL	13.1 HDRI照明技术	2	理论+实践	掌握	★★★★
		13.2 IBL照明技术	2		掌握	★★★★
	第14章 深入 学习V-Ray特 性	14.1 金属焦散	2	理论+实践	掌握	★★★★
		14.2 玻璃焦散			掌握	★★★★
		14.3 摄影机镜头类型	3		熟悉	★★
		14.4 景深特效			掌握	★★★★
		14.5 运动模糊特效			掌握	★★★★
		14.6 Sub-Surface Scattering (3S) 特效	2		掌握	★★★★
		14.7 毛发特效	2		掌握	★★★★
第15章 场景 表现1	15.1 制作材质	1	理论+实践	掌握	★★★★★	
	15.2 照明场景	1		掌握	★★★★★	
	15.3 场景渲染	1		掌握	★★★★	
	15.4 纹理烘焙	1		掌握	★★★★★	
	15.5 烘焙后的场景渲染	1		掌握	★★★★	

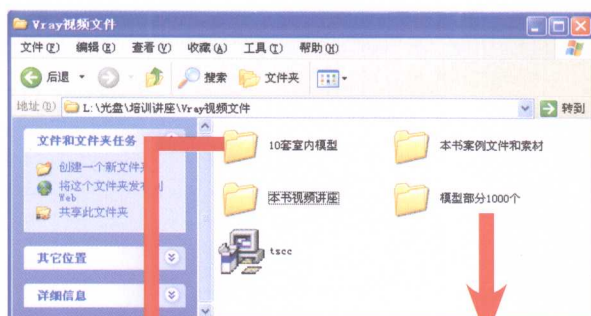


商业实战篇	第16章 场景表现2	16.1 制作材质	1	理论+实践	掌握	★★★★
		16.2 制作灯光			掌握	★★★★
		16.3 创建物理摄影机	1		掌握	★★★
		16.4 设置GI照明	1		掌握	★★★★
		16.5 基本场景的渲染	1		掌握	★★★★
		16.6 运动模糊	2		掌握	★★★★
		16.7 景深	2		掌握	★★★★
	第17章 产品表现	17.1 制作灯光	1	理论+实践	掌握	★★★★
		17.2 设置GI	1		掌握	★★★★
		17.3 制作材质	1		掌握	★★★★
		17.4 测试渲染	1		掌握	★★★
		17.5 最终渲染	1		掌握	★★★
	第18章 室内表现	18.1 制作材质	1	理论+实践	掌握	★★★★
		18.2 创建物理摄影机	1		掌握	★★★
		18.3 制作白天照明效果	2		掌握	★★★★
		18.4 制作晚间照明效果	2		掌握	★★★★
		18.5 制作相机闪光灯效果	2		掌握	★★★★
	第19章 室外表现	19.1 制作材质	1	理论+实践	掌握	★★★
		19.2 制作环境	1	理论+实践	掌握	★★★★
		19.3 合成到背景	1		掌握	★★★★
		19.4 创建IBL照明	1		掌握	★★★★
		19.5 创建阳光	1		掌握	★★★★
		19.6 GI设置	1		掌握	★★★★
		19.7 最终渲染	1		掌握	★★★



光盘使用说明

DVD多媒体视频教学光盘



光盘内容

办公用品配件模型100个
家居室内模型200个
其他家俱及饰品300个
沙发模型100个
卫浴模型130个
椅子模型100个
中式模型100个

1000个
单体高精度模型

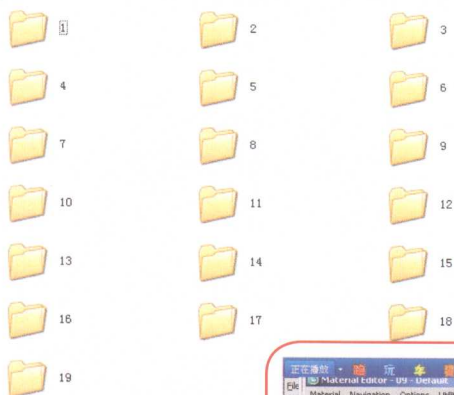
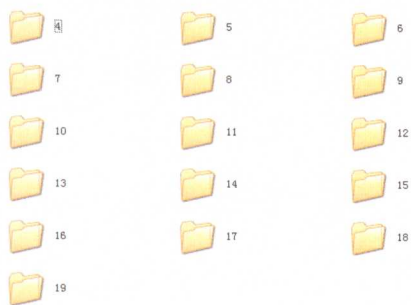
超值奉送



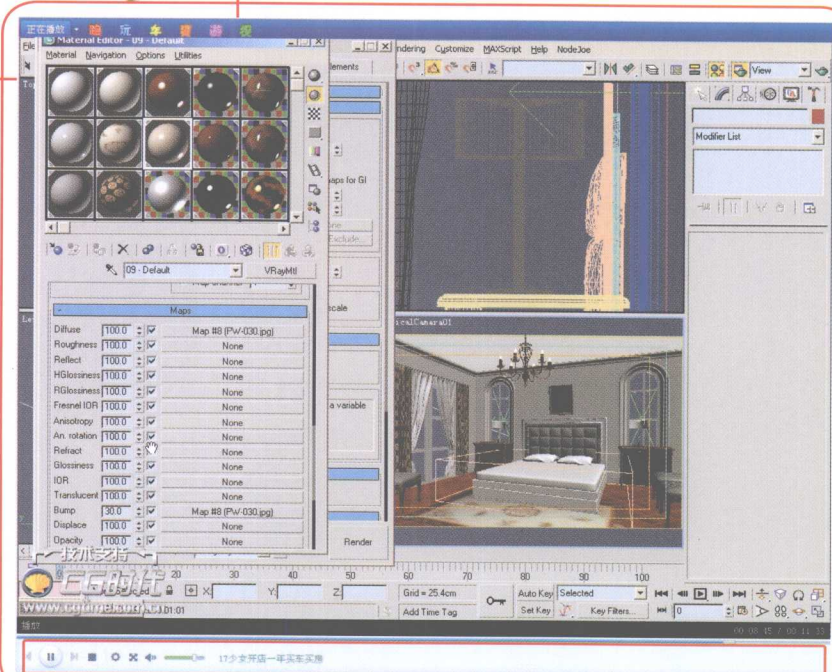
超值奉送

10套
高精度场景文件

本书案例和素材



本书多媒体教学
约**15**个小时





白天效果 (第18章)



晚间效果 (第18章)



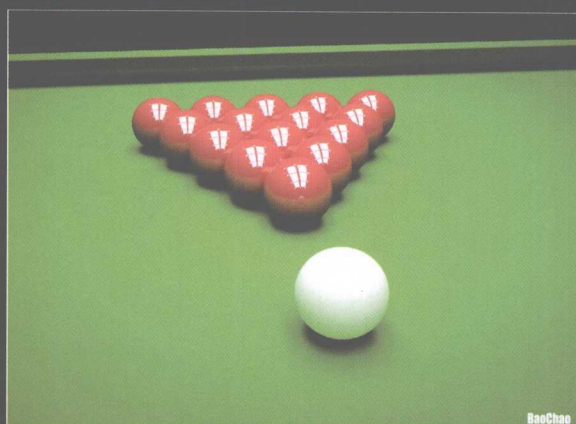
相机闪光灯效果 (第18章)



产品表现之跑车 (第17章)



HDRI照明之越野车 (第13章)



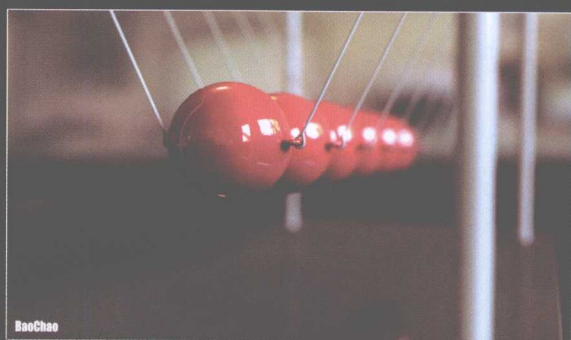
摄影机应用之斯诺克场景1 (第16章)



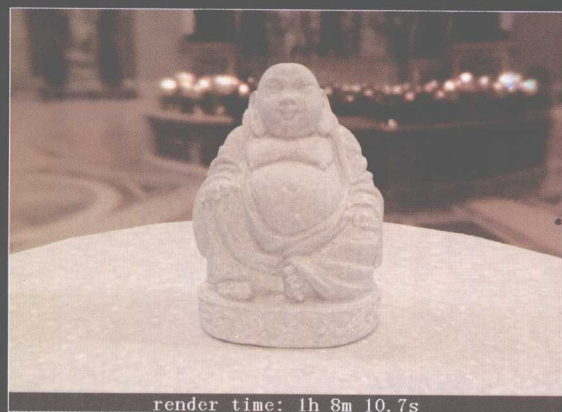
摄影机应用之斯诺克场景2 (第16章)



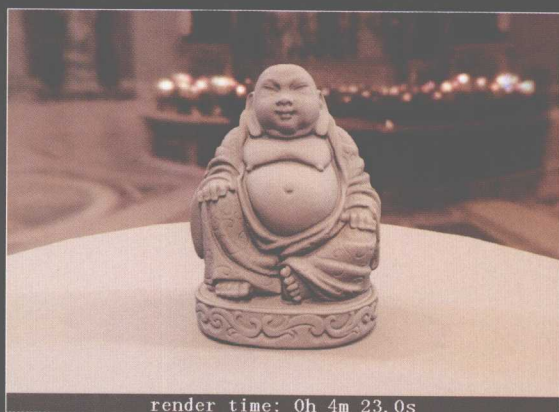
摄影机应用之斯诺克场景3 (第16章)



景深特效之撞球 (第14章)



HDRI照明效果 (第13章)



IBL照明效果 (第13章)



IBL金属效果（第13章）



IBL玻璃效果（第13章）



VRayMtl皮肤效果（第14章）



VRayFastSSS皮肤效果（第14章）



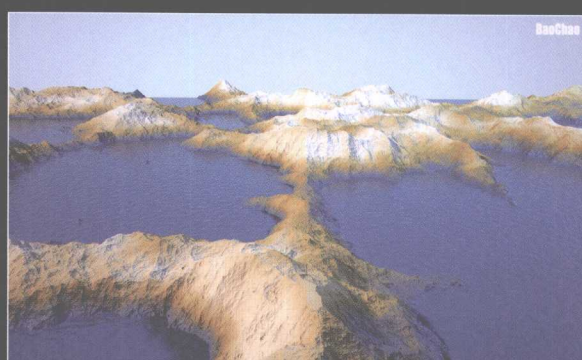
绿色玉石效果（第14章）



蓝色玉石效果（第14章）



2D贴图置换之恐龙化石(第8章)



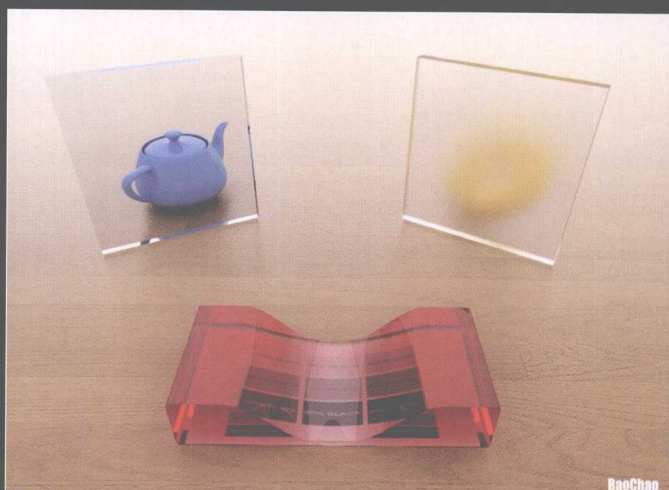
3D贴图置换之雪山(第8章)



VRayISO效果 (第6章)



全局照明渲染流程之艺术走廊 (第10章)



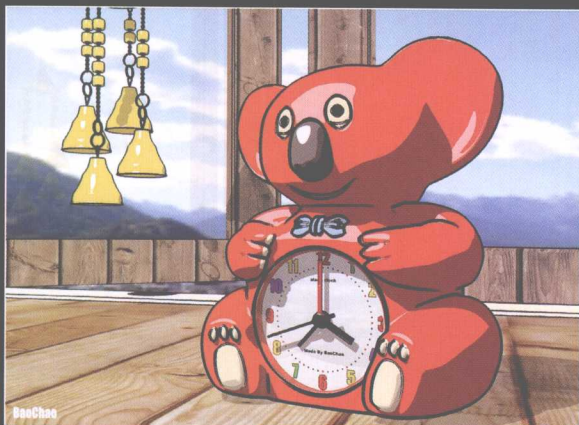
玻璃质感 (第11章)



亚光金属之杯子 (第11章)



金属质感之奖杯 (第11章)



卡通特效之玩具熊闹钟 (第7章)



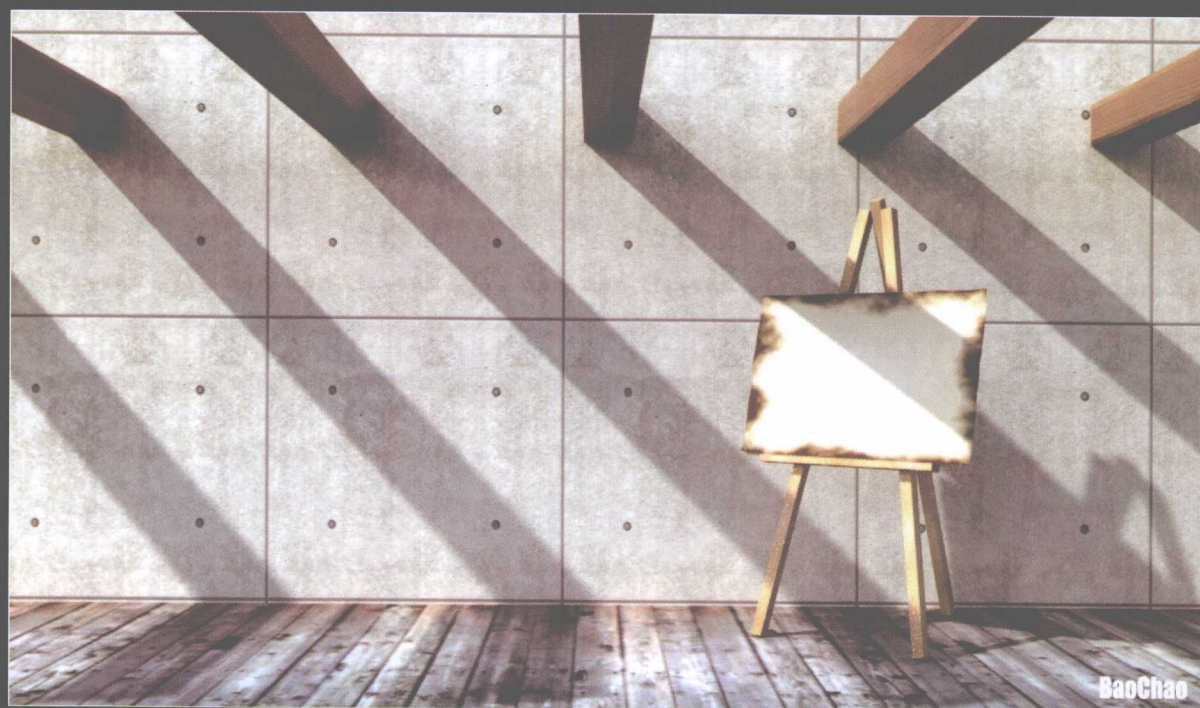
玻璃焦散之水晶苹果 (第14章)



金属焦散之指环王 (第14章)

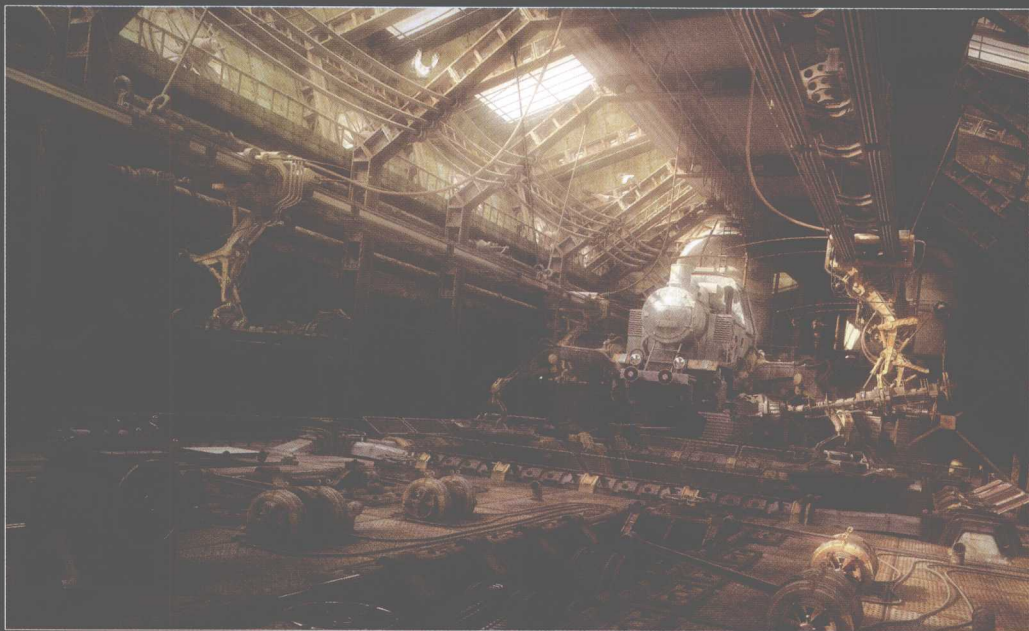


毛发特效之网球（第14章）



纹理烘焙之旧画板（第15章）

破旧的机械加工厂，停止工作的机械表现出一种非常安静的氛围，强烈的明暗对比和大气效果体现了这张画面的氛围。从技术上看，这张作品的灯光运用、贴图绘制、模型细节都是非常完美的。



作品的亮点在于作者奇特的想象力，一架蜻蜓式飞行器在桌上加工而成，随时可以起飞升空。整个画面非常生动，真实感非常强，近乎达到照片级，这得利于优秀的灯光和材质的表现，此外，景深也起到了画龙点睛的作用。





这是一幅写实作品，其效果已逼近照片，作品中的药盒使用了Noise修改器，用来产生不规则模型效果，场景的照明并不复杂，作者使用了一张HDRI作为场景的光源和反射环境，再配合VRay的高品质GI渲染和摄影机景深特效，最终产生了非常完美的画面效果。



这幅作品的氛围表现极其完美，仿佛能让人呼吸到画面中寒冷的空气，感受到清晨温暖的阳光。场景中整体的环境光线、大气效果、表面质感、模型都非常精彩。

