

## <<VRay for SketchUp印象 >>

### 图书基本信息

书名：<<VRay for SketchUp印象 快速建模与渲染项目实践>>

13位ISBN编号：9787115291769

10位ISBN编号：7115291764

出版时间：2012-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘翔

页数：341

字数：532000

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 for SketchUp印象 >>

### 内容概要

《VRay for SketchUp印象 快速建模与渲染项目实践》是一本介绍应用SketchUp与VRay制作建筑效果图的案例实战图书。

本书采用理论与实际应用相结合的方式，让读者全面掌握建筑效果图的表现技法。

全书分为10章。

第1章介绍了使用SketchUp进行建模的相关基础知识和技巧；第2章介绍了VRay for SketchUp的功能特点，以及各种材质的制作方法等；第3章介绍了光的应用知识，同时还介绍了影调、色调与构图等内容；第4章至第10章为案例教学，共有7个不同场景和不同表现风格的案例，且在每章中都会通过技术专题讲解一些拓展知识。

读者通过10章的完整阅读和实践可以全面掌握建筑效果图的表现技法。

《VRay for SketchUp印象 快速建模与渲染项目实践》所有案例均由SketchUp 7.0和VRay for SketchUp SR1.5制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习。

另外，本书附带1张光盘，内容包括场景文件和贴图，以方便读者进行学习。

《VRay for SketchUp印象 快速建模与渲染项目实践》适合有一定软件操作基础的，有志于从事建筑效果图表现的人士，以及水平还需要提高的从业人员学习使用。

## <<VRay for SketchUp印象 >>

### 作者简介

刘翔，1990-2005年就职于国有企业，担任计算机工程师。

由于工作上的便利和个人爱好，期间一直专注于艺术设计和电脑图形图像领域。

随着技术水平的不断提高，个人能力逐渐得到业界认可，并先后受聘于多家知名装饰设计公司，担任技术顾问。

2006年开始致力于电脑图形图像类图书的编写工作，至今已有多部图书上市，并取得了不错的效果。

## &lt;&lt;VRay for SketchUp印象 &gt;&gt;

## 书籍目录

## 目 录

- 第01章 SketchUp使用基础与建模技巧 21
  - 1.1 SketchUp基础 22
    - 1.1.1 SketchUp概述 22
    - 1.1.2 SketchUp的工作界面 22
  - 1.2 SketchUp的建模方法与技巧 29
    - 1.2.1 制作椅子类模型 29
      - 实战：制作Adirondack休闲椅 29
    - 1.2.2 制作拱顶结构 37
      - 实战：制作半圆十字拱顶 37
      - 实战：制作十字尖形拱顶 39
    - 1.2.3 制作中式古建屋面 39
      - 实战：制作六角亭 39
    - 1.2.4 制作纸灯 42
      - 实战：制作时尚纸灯模型 42
    - 1.2.5 制作帆船模型 45
      - 实战：制作帆船船身曲面模型 45
    - 1.2.6 制作螺旋状模型 49
      - 实战：制作基本螺旋线 49
      - 实战：制作弹簧 50
      - 实战：制作螺旋类楼梯 51
      - 实战：制作旋转类建筑模型 53
    - 1.2.7 制作多面体 54
      - 实战：制作正八面体和正四面体 55
      - 实战：制作正十二面体和正二十面体 56
      - 实战：制作足球模型 57
      - 实战：制作网格球顶 58
  - 1.3 SketchUp插件的应用 60
    - 1.3.1 插件的获取和安装 60
    - 1.3.2 几个必备的小插件 61
    - 1.3.3 BezierSpline(贝塞尔曲线)插件 64
    - 1.3.4 SoapSkinBubbleTool(起泡泡)插件 67
    - 1.3.5 Joint Push Pull(组合表面推拉)插件 69
    - 1.3.6 ToolsOnSurface(表面编辑工具)插件 70
    - 1.3.7 Subdivide&Smooth(细分/光滑)插件 71
    - 1.3.8 SketchyFFD(自由变形)插件 72
- 第02章 V-Ray for SketchUp SR1.5使用详解 75
  - 2.1 V-Ray for SketchUp SR1.5界面结构及功能特点 76
    - 2.1.1 主界面结构 76
    - 2.1.2 功能特点 76
  - 2.2 V-Ray for SketchUp全局光照明设置 77
    - 2.2.1 V-Ray for SketchUp的默认渲染参数 77
    - 2.2.2 渲染参数的保存与恢复 80
  - 2.3 V-Ray材质介绍 80
    - 2.3.1 SketchUp材质与V-Ray材质 80

## &lt;&lt;VRay for SketchUp印象 &gt;&gt;

- 2.3.2 V-Ray-Material Editor(V-Ray-材质编辑器) 81
- 2.3.3 V-Ray的标准材质 85
- 2.3.4 V-Ray的高级材质 100
- 实战:制作SSS材质 100
- 实战:制作车漆材质 102
- 实战:制作拉丝金属材质 105
- 实战:制作布料材质 107
- 实战:制作灯箱材质 109
- 实战:制作V-Ray-Skp2SideMtl(Skp双面材质) 112
- 实战:制作V-Ray-AngleBlendMtl(角度混合材质) 113
- 2.4 V-Ray灯光照明 116
- 2.4.1 灯光类型 116
- 2.4.2 Omni Directional Light(点光源)的使用 118
- 2.4.3 Rectangular Light(面光源)的使用 120
- 2.4.4 HDRI和位图照明 122
- 2.4.5 V-Ray-Sun(V-Ray太阳光)的使用 124
- 2.5 V-Ray渲染参数设置 127
- 2.5.1 Indirect Illumination(间接照明)卷展栏 128
- 2.5.2 Irradiance Map(发光贴图)卷展栏 129
- 2.5.3 Deterministic Monte Carlo GI(蒙特卡罗GI)卷展栏 132
- 2.5.4 Light Cache(灯光缓存)卷展栏 133
- 2.5.5 Camera(相机)卷展栏 136
- 2.5.6 Image Sampler(图像采样器)卷展栏 139
- 2.5.7 DMC Sampler(DMC采样器)卷展栏 140
- 2.5.8 Color Mapping(色彩映射)卷展栏 141
- 2.5.9 Global Switches(全局开关)卷展栏 142

## 第03章 渲染的视觉基础 143

- 3.1 自然光和人工光 144
- 3.1.1 光线与色彩、质感的关系 144
- 3.1.2 色温与白平衡 145
- 3.1.3 自然光 147
- 3.1.4 室内照明和人工光 150
- 3.2 影调、色调与构图 154
- 3.2.1 影调与构图 154
- 3.2.2 色彩的几个概念 155
- 3.2.3 色调与构图 156

## 第04章 简约厨房——现代风格表现 159

- 4.1 场景分析 160
- 4.2 模型制作 160
- 4.2.1 前期准备工作 160
- 4.2.2 制作房间结构 162
- 4.2.3 家具建模 164
- 4.2.4 整理模型 171
- 4.3 设置测试渲染参数和灯光效果 173
- 4.3.1 设置测试渲染参数 173
- 4.3.2 调整Physical Camera(物理相机)的参数 175

## &lt;&lt;VRay for SketchUp印象 &gt;&gt;

- 4.3.3 添加人工光源 176
- 4.4 设置VRay材质 178
  - 4.4.1 设置主体材质 178
  - 4.4.2 设置家具和装饰物材质 181
  - 4.4.3 设置金属类材质 183
  - 4.4.4 设置玻璃类材质 184
  - 4.4.5 设置自发光与毛毯材质 185
- 4.5 设置最终渲染参数 187
  - 4.5.1 调整灯光细节 187
  - 4.5.2 最终渲染出图 188
- 4.6 Photoshop后期处理 189
- 第05章 家居餐厅——白色风格表现 195
  - 5.1 场景分析 196
  - 5.2 白色派室内设计的风格特点 196
    - 5.2.1 颜色运用 196
    - 5.2.2 空间和光线 196
    - 5.2.3 材质 197
    - 5.2.4 陈设和配景 197
  - 5.3 模型制作 197
    - 5.3.1 主体空间结构建模 197
    - 5.3.2 制作精细门窗模型 198
    - 5.3.3 制作窗帘模型 199
    - 5.3.4 制作家具模型 201
    - 5.3.5 制作灯具和餐具模型 201
  - 5.4 测试场景灯光效果 202
    - 5.4.1 场景的预处理 202
    - 5.4.2 测试渲染参数的设置 203
    - 5.4.3 设置灯光 204
  - 5.5 设置VRay材质 206
    - 5.5.1 设置主体材质 206
    - 5.5.2 设置窗帘和灯具等材质 209
  - 5.6 设置最终渲染参数 214
  - 5.7 Photoshop后期处理 216
- 第06章 起居室——黄昏效果表现 221
  - 6.1 场景分析 222
  - 6.2 室内黄昏时刻的光影特点 222
    - 6.2.1 黄昏气氛的特征 222
    - 6.2.2 黄昏气氛的处理 223
  - 6.3 模型制作 223
    - 6.3.1 制作沙发简模 224
    - 6.3.2 细分沙发简模 225
  - 6.4 黄昏效果表现 226
    - 6.4.1 使用VRaySun(VRay太阳光)营造室内黄昏气氛 227
    - 6.4.2 使用VRay的标准光源营造室内黄昏气氛 230
  - 6.5 设置VRay材质 233
    - 6.5.1 设置主体材质 233
    - 6.5.2 设置皮革和毛毯材质 234

## &lt;&lt;VRay for SketchUp印象 &gt;&gt;

- 6.5.3 设置瓷器等材质 236
- 6.6 设置最终渲染参数 237
- 6.7 Photoshop后期处理 238
- 第07章 休闲会所——灯光氛围表现 243
  - 7.1 场景分析 244
  - 7.2 室内灯光布置技巧 244
  - 7.3 模型制作 244
  - 7.4 测试渲染参数的设置 245
  - 7.5 布置场景灯光 246
    - 7.5.1 布置主要照明光源 246
    - 7.5.2 布置局部照明光源 246
    - 7.5.3 布置装饰性灯光 249
  - 7.6 设置VRay材质 251
    - 7.6.1 地毯材质 251
    - 7.6.2 水泥材质 252
    - 7.6.3 大理石材质 252
    - 7.6.4 石膏类材质 253
    - 7.6.5 质感涂料材质 253
    - 7.6.6 木门材质 254
    - 7.6.7 地灯材质 254
    - 7.6.8 贴图材质 254
    - 7.6.9 普通金属材质 255
    - 7.6.10 磨砂金属材质 255
  - 7.7 设置最终渲染参数 256
  - 7.8 Photoshop后期处理 257
- 第08章 酒吧——灯光氛围表现 263
  - 8.1 场景分析 264
  - 8.2 模型制作 264
    - 8.2.1 空间主框架建模 264
    - 8.2.2 制作吧台模型 265
    - 8.2.3 制作吧椅模型 267
    - 8.2.4 制作酒瓶模型 271
  - 8.3 测试渲染参数的设置 272
  - 8.4 布置场景灯光 273
    - 8.4.1 布置主要照明光源 273
    - 8.4.2 布置局部照明光源 275
    - 8.4.3 布置装饰性灯光 275
  - 8.5 设置VRay材质 277
    - 8.5.1 设置主要材质 277
    - 8.5.2 设置玻璃和金属材质 279
    - 8.5.3 设置镂空材质和自发光材质 280
  - 8.6 设置最终渲染参数 282
  - 8.7 Photoshop后期处理 283
- 第09章 办公空间——现代风格表现 287
  - 9.1 场景分析 288
  - 9.2 模型制作 288
    - 9.2.1 规划图层 288

## &lt;&lt;VRay for SketchUp印象 &gt;&gt;

- 9.2.2 更改对象图层 289
- 9.2.3 正确使用群组和组件 290
- 9.2.4 自定义坐标系 290
- 9.2.5 合理利用插件 291
- 9.2.6 书架设计 291
- 9.2.7 善于利用模型资源 292
- 9.3 测试渲染参数的设置 292
- 9.4 布置场景灯光 293
  - 9.4.1 布置主要照明光源 294
  - 9.4.2 布置辅助照明光源 295
- 9.5 设置VRay材质 296
  - 9.5.1 设置主体材质 296
  - 9.5.2 设置其他材质 298
  - 9.5.3 设置皮革材质 301
- 9.6 设置最终渲染参数 303
- 9.7 Photoshop后期处理 304
  - 9.7.1 Lab模式简介 304
  - 9.7.2 利用Lab颜色模式进行后期处理 307
- 第10章 室外建筑——黄昏效果表现 315
  - 10.1 场景分析 316
  - 10.2 模型制作 316
    - 10.2.1 制作主体模型 316
    - 10.2.2 制作建筑周边环境模型 321
  - 10.3 测试渲染场景 323
    - 10.3.1 设置相机 323
    - 10.3.2 设置阳光 324
    - 10.3.3 设置配景模型的材质 324
    - 10.3.4 测试渲染参数的设置 327
  - 10.4 最终渲染 329
    - 10.4.1 合并场景 329
    - 10.4.2 设置主体材质 329
    - 10.4.3 最终渲染参数的设置 331
  - 10.5 Photoshop后期处理 332



## 章节摘录

版权页：插图：窗户光是经常见到的室内自然光，当没有阳光直射入室内时，通过窗户进入室内的光源主要是漫射的天空光，这种光很柔和优美（这时的窗户相当于一个面光源）。

根据窗户面积的大小以及数量，光照的强弱也有所不同。

窗户总面积大，进入室内的光线越多，在视觉上也会显得比较明亮且对比较弱；反之，室内亮度较弱，对比度则会提高，整个室内气氛会有所变化。

根据天气状况的不同，漫射的天空光的色调会有一些变化，在晴天时，由于天空呈现为蓝色，所以室内光线也会偏蓝、偏黄或偏红（比如受朝霞和晚霞的作用）；在阴天时，由于天空偏灰或偏白，室内的照明也会偏灰或偏白，但无论是哪一种情况，它们产生的阴影都非常柔和，即常说的软阴影。

当有阳光进入室内时，整个空间的明暗对比、光影和色调又会发生一些变化。

中午的阳光由于位置较高，通过窗户投射的阴影会比较短，阴影的边缘也比较锐利，亮部和暗部的效果非常强烈，并且阳光直射的位置甚至可能出现耀眼的过度曝光现象。

而早晚的阳光，由于太阳的位置偏低，所以阴影会比较长，且边缘比较“软”，阳光的颜色也会偏向于橙色，空间的对比度相对较弱一些。

另外，当阳光进入室内照射到某一表面时，会有比较强烈的光线反弹，这个表面的颜色决定了反弹光线的颜色，它会影响到室内其他表面的颜色。

## <<VRay for SketchUp印象 >>

### 编辑推荐

《VRay for SketchUp印象快速建模与渲染项目实践》适合有一定软件操作基础的，有志于从事建筑效果图表现的人士，以及水平还需要提高的从业人员学习使用。

《VRay for SketchUp印象快速建模与渲染项目实践》由刘翔编著。

<<VRay for SketchUp印象 >>

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>