

# 《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

出版社：人民邮电出版社

作者：刘翔

页数：341

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.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。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》由刘翔编著。

# 《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。

## 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 VRay for SketchUp SR1.5使用详解	75
2.1 VRay 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 VRay for SketchUp全局光照明设置	77
2.2.1 VRay 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 VRay材质介绍	80
2.3.1 SketchUp材质与VRay材质	80
2.3.2 VRay-Material Editor(VRay-材质编辑器)	81
2.3.3 VRay的标准材质	85

- 2.3.4 VRay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VRaySkp2SideMtl(Skp双面材质) 112
  - 实战：制作VRayAngleBlendMtl(角度混合材质) 113
- 2.4 VRay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 VRaySun(VRay太阳光)的使用 124
- 2.5 VRay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
  - 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
    - 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
    - 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。

## 精彩短评

- 1、一时激动买错了，真不知道学个室内草图干啥
- 2、效果一般，看过其他用su+vray做的图，都比书中的效果好！vray的版本太低啦，网上新版本到处都是，不明白！但是开始部分的建模不错，异性，不用插件！70分吧！
- 3、属于SU的进阶书籍，内容很好。有一定基础的同学买来看的话会相对轻松。
- 4、喜欢，希望对自己有帮助
- 5、此书不是正版，光盘里只有源文件，没有视频教程，相应的插件都没有，强烈呼吁当当网对广大顾客作出相应解释！
- 6、精品·至少现在是·
- 7、还没有用浏览了一下可以
- 8、当当有起色，起码速度上来了，和\*\*有的一拼了。但不知道内容怎么养，还没看
- 9、没有视频教程浪费我钱。垃圾贵的要死
- 10、书给力，买家也给力，快递更给力！不过光盘里的东打不开，可能我电脑有问题，没什么挑剔的了！谢谢，买家！
- 11、快递太慢了快递太慢了。
- 12、内容很详细，也比较全面，适合初学者
- 13、我以为光盘里面有视频教程呢，结果没有。SKETCHUP的插件也得自己去找
- 14、光盘目录跟书里写的不太一样啊
- 15、一点一点学，适合无基础的同学，来学习。特别适合我。
- 16、印刷不错，内容细致实用。
- 17、一直都想要一本varyforsketchup的书籍，现在终于买到了，好好研究与学习！
- 18、里面是英文的，不是8.0，快递了一周
- 19、内容丰富，书的质量也不错。
- 20、目录大致翻阅了下，目录分得挺细的，有彩页配图，书的印刷质量也不错，纸张也好，光盘只有案例模型与材质，没有教学演示，有点可惜。
- 21、书是不错的，可是印刷厂居然错版，到了224页，直接开始241页了然后到了256页又开始241页了，后面的正常，中间却少了第六章的详解。
- 22、气死我了！！我买来就是为了那个视频的！！怎么碟里面没有视频的文件！！！！！！
- 23、需要一点基础来看这本书，内容较深
- 24、刚开始学草图大师，好好研究~
- 25、书还行，慢慢学
- 26、实用，但是书内容一般，样板效果图没有3D真实。
- 27、不错，技术含量很高
- 28、内容很丰富，案例很多，讲解详细，值得入手，算是sketchup书籍里比较出色的一类书。
- 29、普遍性挺强的，非常适合VFS初学者
- 30、这个系列的书都不错，适合入门和想要提高的人一读
- 31、讲得挺细的。
- 32、sketchup
- 33、vray及草图神书
- 34、主要讲的是渲染的知识，适合对sketchup建模有一定了解的人。
- 35、只对建模技法感兴趣，不关心VRay渲染。
- 36、很好！很实惠！！！！
- 37、室内的东西太多了，倾向性太强，不具普适性
- 38、英文版，书上提示有一张光盘。经查看，光盘上只有源文件和贴图文件（总容量700M），没有教学视频。但书中却说有教学视频，并指明视频位置为：光盘—多媒体教学，我找遍了光盘都没有看到多媒体教学，不知是怎么回事？
- 39、光碟没有教程只有混乱的用到的su模型模型名称对不上教程中的名称，要一个个找还缺了好几个

## 《VRay for SketchUp印象》

- 。教程内容不适合初学者，感觉能看懂的人早已经是能掌握vray for su的了
- 40、粗略看了下，书很不错，内容很详细，渲染部分还没仔细看，不过写的很不错，学习吧
  - 41、挺好的 教程
  - 42、可惜我想学习更多室外渲染的知识，这本书偏重室内
  - 43、蠻好的一本書，是我想要的
  - 44、很好的书很专业。
  - 45、大致翻阅一下，赞一个

# 《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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)