

大型多媒体视频教学光盘

DVD

完全自学教程

为3ds Max学习者精心打造的
超值学习套餐

完全的功能讲解

全书细致讲解了中文版3ds Max 2012/VRay制作效果图的全部功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

工具与命令检索

本书制作了中文版3ds Max 2012的工具与命令对照表，涵盖3ds Max 2012全部的功能命令，同时还制作了常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸对照表，读者可以通过索引快速、准确地了解参数和命令的功能，以及物体的相应折射率参数与尺寸。

学习与练习结合

本书专门设计了500多个技巧与提示、58个技术专题、60多个软件常见疑难问答、若干个知识链接、108个实战练习和19个综合实例，便于读者在较短的时间内掌握并巩固中文版3ds Max 2012/VRay的重要命令和主要应用。

视频与图书互补

本书附带了一张DVD教学光盘，内容包含本书所有实例的多媒体教学录像，共127集，读者可以书盘结合轻松上手。

超值的学习套餐

500多页的学习资料、500多个技巧与提示、58个技术专题、60多个软件常见疑难问答、若干个知识链接、108个实战练习、19个综合实例、127集多媒体教学录像、15套赠送的效果图场景、500套赠送的单体模型、5000多张赠送的经典位图贴图和180个赠送的高动态HDRI贴图，海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

中文版

3ds Max 2012/VRay 效果图制作

完全自学教程

时代印象
TIMES IMPRESSION

曹茂鹏 瞿颖健 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中文版

3ds Max 2012/VRay 效果图制作

完全自学教程



时代印象 曹茂鹏 瞿颖健 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max 2012/VRay效果图制作完全自学教程

曹茂鹏, 瞿颖健编著. — 北京: 人民邮电出版社,
2012.9

ISBN 978-7-115-28818-9

I. ①中… II. ①曹… ②瞿… III. ①三维动画软件
—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第165512号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版3ds Max 2012/VRay基本功能及各种常见效果图制作的书。本书完全针对零基础读者而开发,是入门级读者快速而全面掌握3ds Max/VRay效果图制作的必备参考书。

本书从3ds Max的基本操作入手,结合大量的可操作性实例(108个实战+19个大型综合实例),全面而深入地阐述了3ds Max/VRay的建模、灯光、材质、渲染在效果图制作中的运用。

本书共24章,分为4大篇。第1~2章为“基础篇”,主要讲解3ds Max的基本操作以及与效果图相关的学科;第3~9章为“中级篇”,这7章全面介绍了3ds Max的建模、灯光、摄影机、材质与贴图,以及环境和效果技术,同时还全面介绍了VRay渲染技术以及Photoshop后期处理技术;第10~20章为“家装篇”,这11章通过11个不同风格、不同空间的大型家装实例全面讲解了家装效果图的制作流程与各种家装空间灯光的布置方法、材质的制作方法与渲染参数设置方法;第21~24章为“工装篇”,这4章通过4个不同风格、不同空间的大型工装实例全面讲解了工装效果图的制作流程与各种工装空间灯光的布置方法、材质的制作方法与渲染参数设置方法。

本书讲解模式新颖,非常符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带1张DVD9教学光盘,内容包括本书所有实例的实例文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像,同时作者还准备了500套常用单体模型、15套效果图场景、5000多张经典位图贴图和180个高动态HDMI贴图赠送读者,另外作者还为读者精心准备了中文版3ds Max 2012快捷键索引和效果图制作实用速查表(内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸),以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书,尤其是零基础读者。另外,本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写,请读者注意。

中文版 3ds Max 2012/VRay 效果图制作完全自学教程

- ◆ 编 著 时代印象 曹茂鹏 瞿颖健
责任编辑 孟飞飞
- ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 30.75 彩插: 14
字数: 1 093 千字 2012年9月第1版
印数: 1-5 000 册 2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28818-9

定价: 99.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

效果图制作基本功——6大建模技术

使用3ds Max制作效果图时，一般都遵循“建模→材质→灯光→渲染”这四个基本流程。建模是一幅作品的基础，没有模型，材质和灯光就是无稽之谈。在3ds Max中，建模的过程就相当于现实生活中的“雕刻”的过程。

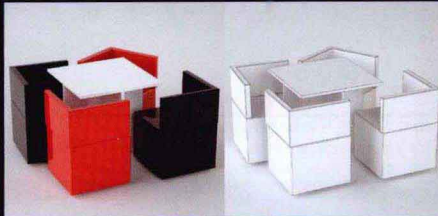
3ds Max中的建模方法大致可以分为内置几何体建模、复合对象建模、二维图形建模、网格建模、多边形建模、面片建模和NURBS建模7种。确切地说它们不应该有固定的分类，因为它们之间都可以交互使用。



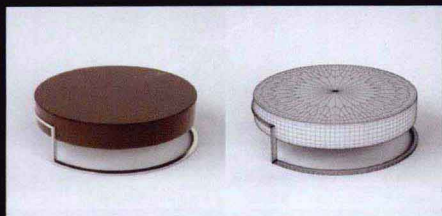
实例名称 实战——用长方体制作组合桌子
技术掌握 长方体工具、圆柱体工具、移动复制功能、旋转复制功能
视频长度 00:01:32 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 103



实例名称 实战——用管状体和球体制作简约台灯
技术掌握 管状体工具、FFD2×2×2修改器、圆柱体工具、球体工具、移动复制功能
视频长度 00:02:03 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 107



实例名称 实战——用切角长方体制作简约餐桌椅
技术掌握 切角长方体工具、角度捕捉切换工具、旋转复制功能、移动复制功能
视频长度 00:02:55 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 111



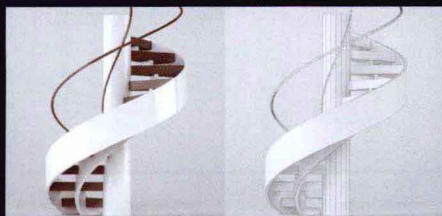
实例名称 实战——用切角圆柱体制作简约茶几
技术掌握 切角圆柱体工具、管状体工具、切角长方体工具、移动复制功能
视频长度 00:01:26 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 112



实例名称 实战——用mental ray代理物体制作会议室座椅
技术掌握 mr代理工具
视频长度 00:02:09 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 116



实例名称 实战——用植物制作垂柳
技术掌握 植物工具、移动复制功能
视频长度 00:02:56 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 120



实例名称 实战——创建螺旋楼梯
技术掌握 螺旋楼梯工具
视频长度 00:02:24 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 124



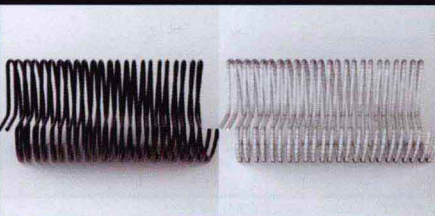
实例名称 实战——用放样制作旋转花瓶
技术掌握 星形工具、放样工具
视频长度 00:03:18 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 127



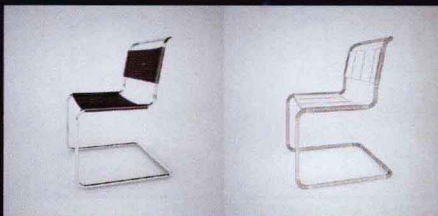
实例名称 实战——用VRay代理物体创建剧场
技术掌握 VRay代理工具
视频长度 00:02:46 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 128



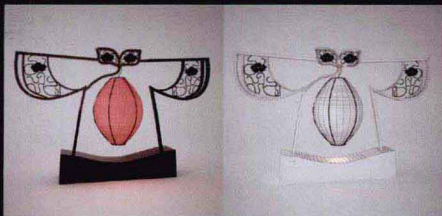
实例名称 实战——用VRay毛发制作毛毯
技术掌握 VRay毛发工具
视频长度 00:00:46 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 131



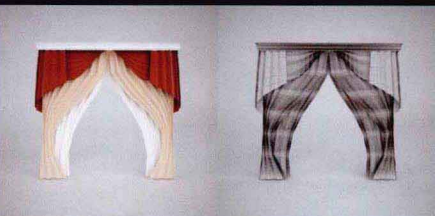
实例名称 实战——用螺旋线制作现代沙发
技术掌握 螺旋线工具、顶点的点选与框选方法
视频长度 00:02:45 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 134



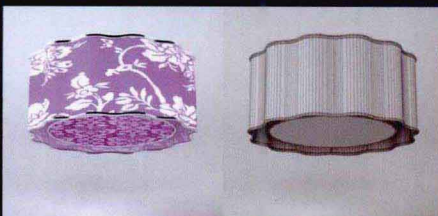
实例名称 实战——用样条线制作简约办公椅
技术掌握 样条线工具、调节样条线的形状、附加样条线、焊接顶点
视频长度 00:02:16 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 139



实例名称 实战——用样条线制作雕花灯
技术掌握 样条线工具、车削修改器、挤出修改器
视频长度 00:02:32 难易指数 ★★★★★ 所在页码 142

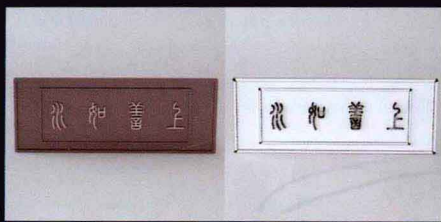


实例名称 实战——用样条线制作窗帘
技术掌握 样条线工具、放样工具、FFD修改器、倒角剖面修改器
视频长度 00:02:21 难易指数 ★★★★★ 所在页码 143



实例名称 实战——用挤出修改器制作花朵吊灯
技术掌握 样条线工具、样条线工具、圆工具、挤出修改器
视频长度 00:02:00 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 149

效果图制作基本功——6大建模技术



实例名称 实战——用倒角修改器制作牌匾
技术掌握 矩形工具、倒角修改器、文本工具、字体的安装方法、挤出修改器
视频长度 00:01:46 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 151



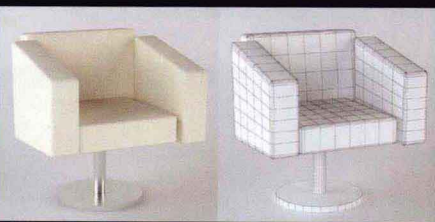
实例名称 实战——用车削修改器制作饰品
技术掌握 线工具、车削修改器
视频长度 00:01:22 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 153



实例名称 实战——用车削修改器制作吊灯
技术掌握 线工具、车削修改器、放样工具、仅影响轴技术、间隔工具
视频长度 00:02:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 153



实例名称 实战——用扭曲修改器制作大厦
技术掌握 扭曲修改器、FFD 4×4×4修改器、多边形建模技术
视频长度 00:03:05 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 156



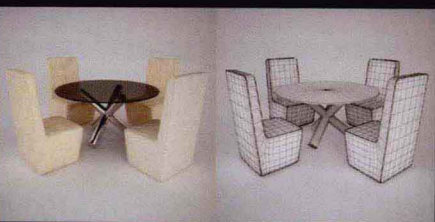
实例名称 实战——用FFD修改器制作沙发
技术掌握 切角长方体工具、FFD 2×2×2修改器、圆柱体工具
视频长度 00:03:21 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 159



实例名称 实战——用晶格修改器制作创意吊灯
技术掌握 细化修改器、晶格修改器
视频长度 00:01:59 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 162



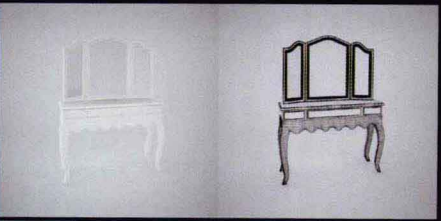
实例名称 实战——用多边形建模制作单人椅
技术掌握 调节多边形的顶点、FFD 3×3×3修改器、涡轮平滑修改器、壳修改器
视频长度 00:02:51 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 175



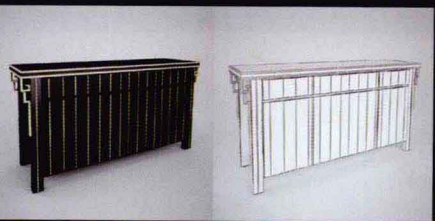
实例名称 实战——用多边形建模制作餐桌椅
技术掌握 仅影响轴技术、调节多边形的顶点、挤出工具、切角工具
视频长度 00:03:29 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 176



实例名称 实战——用多边形建模制作鞋柜
技术掌握 切角工具、插入工具、倒角工具、挤出工具、连接工具、倒角剖面修改器
视频长度 00:04:36 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 178



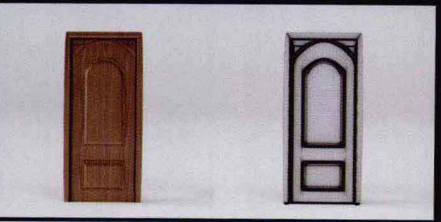
实例名称 实战——用多边形建模制作梳妆台
技术掌握 挤出工具、切角工具、倒角工具、插入工具、倒角剖面修改器
视频长度 00:04:26 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 181



实例名称 实战——用多边形建模制作雕花柜子
技术掌握 插入工具、挤出工具、切角工具
视频长度 00:01:50 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 184



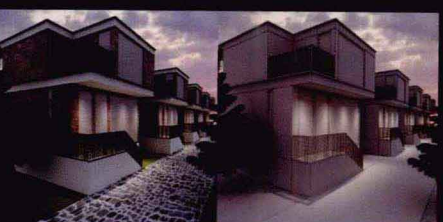
实例名称 实战——用多边形建模制作贵妃浴缸
技术掌握 调节多边形的顶点、插入工具、切角工具
视频长度 00:09:48 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 186



实例名称 实战——用多边形建模制作实木门
技术掌握 切角工具、倒角工具、连接工具、移除边技术
视频长度 00:06:26 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 188



实例名称 实战——用多边形建模制作酒柜
技术掌握 倒角工具、挤出工具、切角工具、插入工具、连接工具
视频长度 00:03:18 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 191



实例名称 实战——用多边形建模制作简约别墅
技术掌握 挤出、连接、插入、倒角、焊接、切片平面、分离和栏杆工具
视频长度 00:08:38 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 194

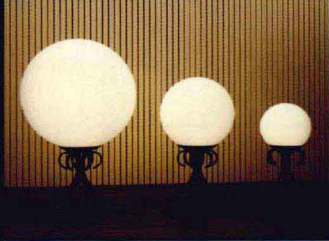
效果图制作基本功——灯光与摄影机技术

没有灯光的世界将是一片黑暗，在三维场景中也是一样，即使有精美的模型、真实的材质以及完美的动画，如果没有灯光照射也毫无作用，由此可见灯光在三维表现中的重要性。有光才有影，才能让物体呈现出三维立体感，不同的灯光效果营造的视觉感受也不一样。灯光是视觉画面的一部分，其功能主要有3点：提供一个完整的整体氛围，展现出影像实体，营造空间的氛围；为画面着色，以塑造空间和形式；让人们集中注意力。

3ds Max中的摄影机在制作效果图时非常有用。3ds Max中的摄影机只包含“标准”摄影机，而“标准”摄影机又包含“目标摄影机”和“自由摄影机”两种。安装好VRay渲染器后，摄影机列表中会增加一种VRay摄影机，而VRay摄影机又包含“VRay穹顶像机”和“VRay物理像机”两种。



实例名称 实战——制作工业产品灯光
技术掌握 用VRay面光源模拟三点照明
视频长度 00:01:31 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 214



实例名称 实战——制作台灯照明
技术掌握 用VRay球体光源模拟台灯
视频长度 00:01:15 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 216



实例名称 实战——制作射灯照明
技术掌握 用目标灯光模拟射灯
视频长度 00:01:50 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 218



实例名称 实战——制作落地灯照明
技术掌握 用VRay球体光源模拟落地灯、用目标灯光模拟射灯
视频长度 00:01:48 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 220



实例名称 实战——制作浴室柔和自然光
技术掌握 用VRay天空和VRay面光源模拟天光
视频长度 00:01:33 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 223



实例名称 实战——制作休息室柔和阳光
技术掌握 用VRay太阳模拟阳光、用VRay面光源模拟天光
视频长度 00:03:19 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 225



实例名称 实战——制作客厅清晨阳光
技术掌握 用VRay太阳模拟阳光、用VRay面光源模拟天光
视频长度 00:01:58 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 227



实例名称 实战——制作餐厅柔和灯光
技术掌握 用VRay面光源模拟室内夜景灯光、用目标灯光模拟射灯
视频长度 00:02:36 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 229



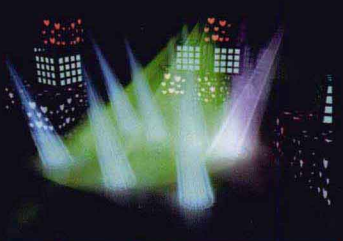
实例名称 实战——制作客厅夜景灯光
技术掌握 用VRay面光源模拟夜景天光和室内辅助光源
视频长度 00:02:28 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 233



实例名称 实战——制作卧室夜景灯光
技术掌握 用VRay模拟天花板光源、用目标灯光模拟射灯
视频长度 00:02:26 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 235



实例名称 实战——制作室外一角夜景灯光
技术掌握 用目标灯光模拟射灯、用VRay面光源模拟辅助光源
视频长度 00:02:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 237



实例名称 实战——制作舞台灯光
技术掌握 用目标聚光灯模拟舞台灯光（投影贴图灯光和体积光）
视频长度 00:02:46 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 239



实例名称 实战——制作室外高架桥阳光
技术掌握 用VRay太阳模拟室外阳光
视频长度 00:01:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 241



实例名称 实战——制作体育场日光
技术掌握 用VRay太阳模拟室外阳光
视频长度 00:01:25 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 242



实例名称 实战——用目标摄影机制作玻璃杯景深
技术掌握 用目标摄影机制作景深特效
视频长度 00:01:41 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 250

效果图制作基本功——材质与贴图技术

材质主要用于表现物体的颜色、质地、纹理、透明度和光泽等特性，依靠各种类型的材质可以制作出现实世界中的任何物体。

通常，在制作新材质并将其应用于对象时，应该遵循这个步骤：指定材质的名称→选择材质的类型→对于标准或光线追踪材质，应选择着色类型→设置漫反射颜色、光泽度和不透明度等各种参数→将贴图指定给要设置贴图的材质通道，并调整参数→将材质应用于对象→如有必要，应调整UV贴图坐标，以便正确定位对象的贴图→保存材质。



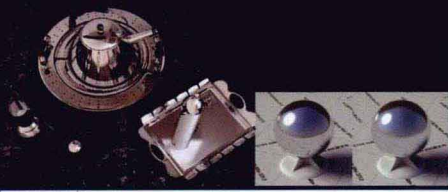
实例名称 实战——制作地砖拼花材质
技术掌握 用多维/子对象材质和VRayMtl材质模拟拼花材质
视频长度 00:02:24 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 273



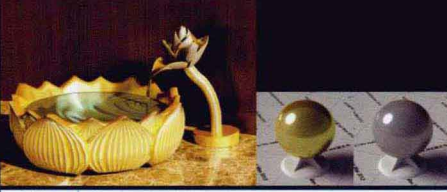
实例名称 实战——制作木纹材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟木纹材质
视频长度 00:03:03 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 275



实例名称 实战——制作地板材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟地板材质
视频长度 00:01:15 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 276



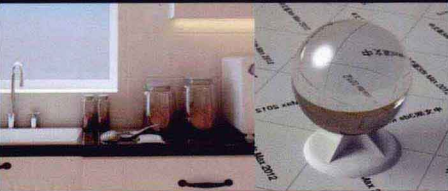
实例名称 实战——制作不锈钢材质
技术掌握 用VRayMtl模拟不锈钢材质和磨砂不锈钢材质
视频长度 00:01:13 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 277



实例名称 实战——制作金银材质
技术掌握 用多维/子对象材质和VRayMtl材质模拟金银材质
视频长度 00:01:28 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 278



实例名称 实战——制作镜子材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟镜子材质
视频长度 00:02:53 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 278



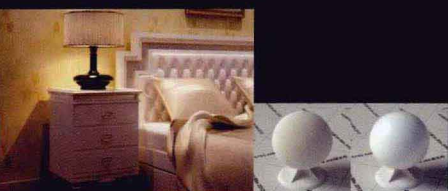
实例名称 实战——制作玻璃材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟玻璃材质
视频长度 00:01:19 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 279



实例名称 实战——制作水材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟水材质和红酒水材质
视频长度 00:01:38 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 280



实例名称 实战——制作水晶灯材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟水晶材质
视频长度 00:00:55 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 281



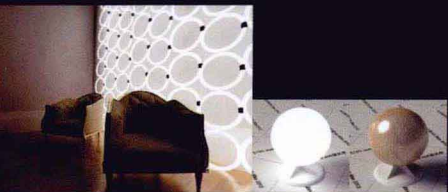
实例名称 实战——制作灯罩和橱柜材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟灯罩材质和橱柜材质
视频长度 00:01:50 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 281



实例名称 实战——制作食物材质
技术掌握 用多维/子对象材质和VRayMtl材质模拟食物材质，用法线凹凸贴图模拟凹凸效果
视频长度 00:02:19 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 282



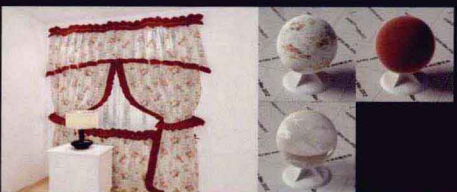
实例名称 实战——制作陶瓷材质
技术掌握 用VRayMtl材质模拟单色陶瓷材质，用混合材质和VRayMtl材质模拟花纹材质
视频长度 00:02:46 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 284



实例名称 实战——制作自发光材质
技术掌握 用VRay发光材质模拟自发光材质、VRayMtl材质模拟地板材质
视频长度 00:01:05 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 285



实例名称 实战——制作毛巾材质
技术掌握 用VRayMtl材质、置换贴图和凹凸贴图模拟毛巾材质
视频长度 00:01:53 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 286



实例名称 实战——制作窗帘材质
技术掌握 用标准材质、混合材质和VRayMtl模拟窗帘材质
视频长度 00:02:59 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 287

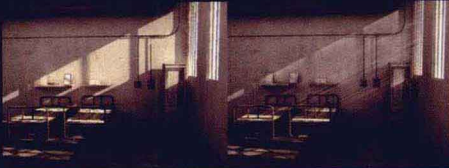
效果图制作基本功——环境和效果技术

在现实世界中，所有物体都不是独立存在的，周围都存在相对应的环境。身边最常见的环境有闪电、大风、沙尘、雾、光束等。环境对效果图场景的氛围起到了至关重要的作用。在3ds Max 2012中，可以为场景添加云、雾、火、体积雾和体积光等环境效果。

在3ds Max 2012中，可以为场景添加Hair和Fur（头发和毛发）、“镜头效果”、“模糊”、“亮度和对比度”、“色彩平衡”、“景深”、“文件输出”、“胶片颗粒”、“运动模糊”和“VRay镜头特效”效果。



实例名称 实战——为效果图添加室外环境贴图
技术掌握 加载室外环境贴图
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 291



实例名称 实战——用体积光为场景添加体积光
技术掌握 用体积光制作体积光
视频长度 00:02:13 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 296



实例名称 实战——用亮度/对比度效果调整场景的亮度与对比度
技术掌握 用亮度/对比度效果调整场景的亮度与对比度
视频长度 00:01:09 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 302



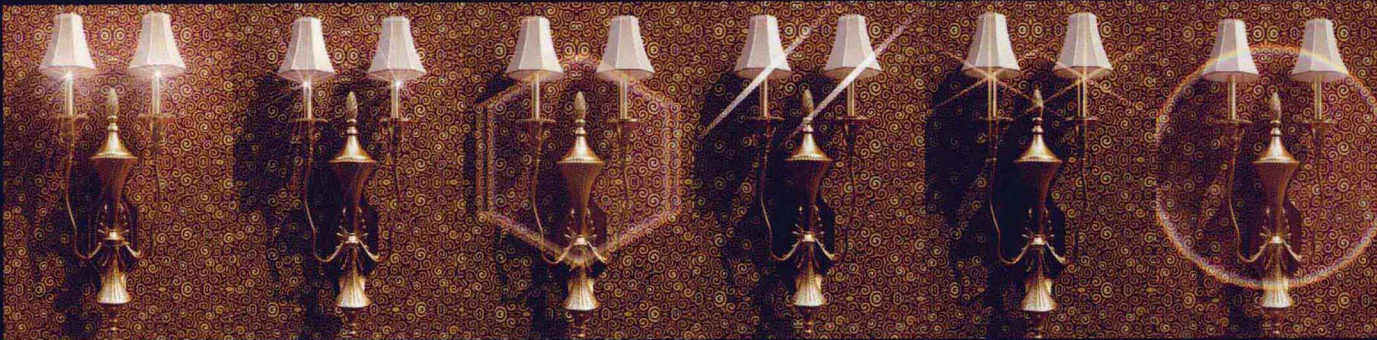
实例名称 实战——测试全局照明
技术掌握 调节全局照明的染色及级别
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 291



实例名称 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调
技术掌握 用色彩平衡效果调整场景的色调
视频长度 00:01:38 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 303



实例名称 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调
技术掌握 用色彩平衡效果调整场景的色调
视频长度 00:01:38 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 303



实例名称 实战——用镜头效果制作镜头特效
技术掌握 用镜头效果制作各种镜头特效
视频长度 00:04:40 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 299

效果图制作基本功——Photoshop 后期处理

后期处理是效果图制作中非常关键的一步，这个环节相当重要。在一般情况下都是使用Adobe公司的Photoshop来进行后期处理。所谓后期处理就是对效果图进行修饰，将效果图在渲染中不能实现的效果在后期处理中完美地体现出来。



实例名称 实战——用曲线调整效果图的亮度
技术掌握 用曲线命令调整效果图的亮度
视频长度 00:01:09 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 348



实例名称 实战——用亮度/对比度调整效果图的亮度
技术掌握 用亮度/对比度命令调整效果图的亮度
视频长度 00:01:01 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 349



实例名称 实战——用正片叠底模式调整过亮效果图
技术掌握 用正片叠底模式调整过亮效果图
视频长度 00:01:08 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 350

效果图制作基本功——Photoshop 后期处理



实例名称 实战——用选色调整效果图的过暗区域
技术掌握 用选色模式调整效果图的过暗区域
视频长度 00:01:16 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 350



实例名称 实战——用色阶调整效果图的层次感
技术掌握 用色阶命令调整效果图的层次感
视频长度 00:01:04 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 351



实例名称 实战——用曲线调整效果图的层次感
技术掌握 用曲线命令调整效果图的层次感
视频长度 00:01:03 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 351



实例名称 实战——用智能色彩还原调整效果图的层次感
技术掌握 用智能色彩还原调整效果图的层次感
视频长度 00:00:53 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 352



实例名称 实战——用明度调整效果图的层次感
技术掌握 用明度模式调整效果图的层次感
视频长度 00:00:49 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 352



实例名称 实战——用USM锐化调整效果图的清晰度
技术掌握 用USM锐化滤镜调整效果图的清晰度
视频长度 00:01:06 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 353



实例名称 实战——用自动修图调整效果图的清晰度
技术掌握 用自动修图滤镜调整效果图的清晰度
视频长度 00:00:56 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 353



实例名称 实战——用自动颜色调整偏色的效果图
技术掌握 用自动颜色命令调整偏色的效果图
视频长度 00:00:26 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 354



实例名称 实战——用色相/饱和度调整色彩偏淡的效果图
技术掌握 用色相/饱和度命令调整色彩偏淡的效果图
视频长度 00:01:28 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 354



实例名称 实战——用智能色彩还原调整色彩偏淡的效果图
技术掌握 用智能色彩还原调整色彩偏淡的效果图
视频长度 00:00:44 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 355



实例名称 实战——用照片滤镜统一效果图的色调
技术掌握 用照片滤镜调整图层统一效果图的色调
视频长度 00:01:15 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 355



实例名称 实战——用色彩平衡统一效果图的色调
技术掌握 用色彩平衡调整图层统一效果图的色调
视频长度 00:01:01 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 356



实例名称 实战——用叠加增强效果图光域网的光照
技术掌握 用叠加模式增强效果图的光域网光照
视频长度 00:02:23 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 357



实例名称 实战——用叠加为效果图添加光晕
技术掌握 用叠加模式为效果图添加光晕
视频长度 00:01:20 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 358



实例名称 实战——用柔光为效果图添加体积光
技术掌握 用柔光模式为效果图添加体积光
视频长度 00:02:35 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 358



实例名称 实战——用色相为效果图制作四季光效
技术掌握 用色相模式为效果图制作四季光效
视频长度 00:02:20 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 359



实例名称 实战——用魔棒工具为效果图添加室外环境
技术掌握 用魔棒工具为效果图添加室外环境
视频长度 00:01:21 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 360



实例名称 实战——用透明通道为效果图添加室外环境
技术掌握 用透明通道为效果图添加室外环境
视频长度 00:00:49 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 360



实例名称 实战——为效果图添加室内配饰
技术掌握 室内配饰的添加方法
视频长度 00:03:29 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 361



实例名称 实战——为效果图增强发灯带环境
技术掌握 用高斯模糊滤镜和叠加模式为效果图增强发灯带环境
视频长度 00:01:50 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 362



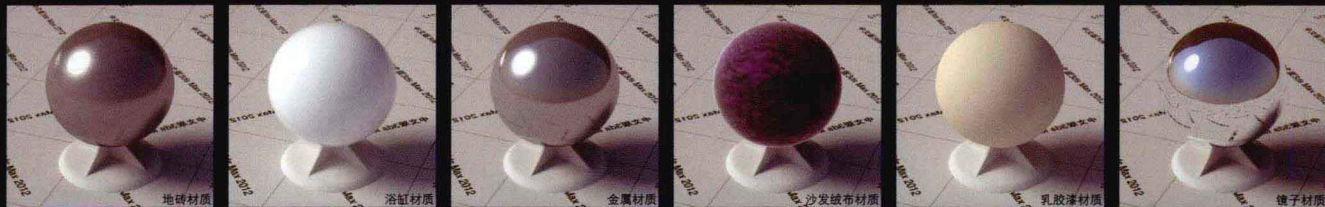
实例名称 实战——为效果图增强地面反射环境
技术掌握 用快速选择工具和动感模糊滤镜制作地面反射环境
视频长度 00:01:19 难易指数 ★★☆☆ 所在页码 363

效果图渲染利器——VRay 渲染技术

使用3ds Max创作效果图时，一般都遵循“建模→灯光→材质→渲染”这个最基本的步骤，渲染是最后一道工序（后期处理除外）。渲染的英文为Render，翻译为“着色”，也就是对场景进行着色的过程，它是通过复杂的运算，将虚拟的三维场景投射到二维平面上，这个过程需要对渲染器进行复杂的设置。

3ds Max 2012默认的渲染器有“iray渲染器”、“mental ray渲染器”、“Quicksilver硬件渲染器”、“默认扫描线渲染器”和“VUE文件渲染器”，在安装好VRay渲染器之后也可以使用VRay渲染器来渲染场景。

在以上渲染器之中，VRay渲染器是制作效果图最重要的渲染器，也是本书的主角之一。VRay渲染器是保加利亚的Chaos Group公司开发的一款高质量渲染引擎，主要以插件的形式应用在3ds Max、Maya、SketchUp等软件中。由于VRay渲染器可以真实地模拟现实光照，并且操作简单，可控性也很强，因此被广泛应用于建筑表现、工业设计和动画制作等领域。VRay的渲染速度与渲染质量比较均衡，也就是说在保证较高渲染质量的前提下也具有较快的渲染速度，所以它是目前效果图制作领域最为流行的渲染器。



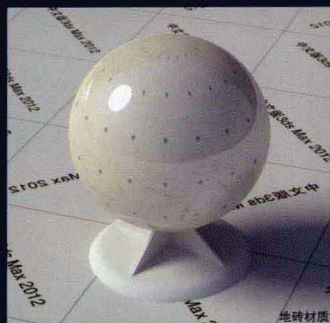
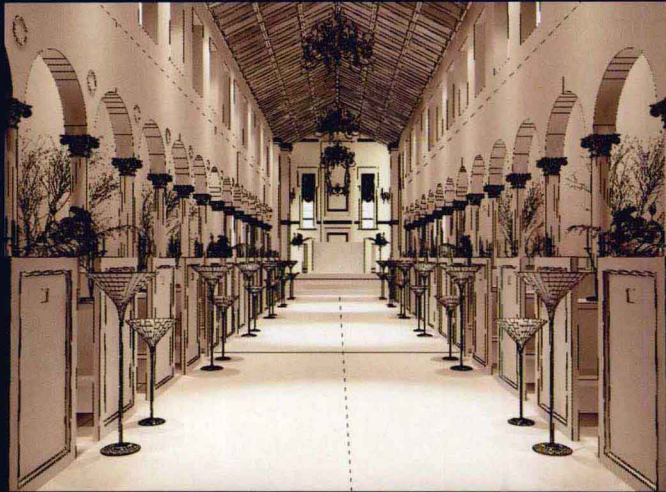
VRay 综合实例——欧式客厅夜景表现

实例概述：本例是一个欧式客厅空间，地砖材质、沙发绒布材质和室内明亮灯光的表现是本例的学习要点。

技术掌握：地砖材质、沙发绒布材质的制作方法；客厅夜景明亮灯光的布置方法。

视频长度：00:05:35 难易指数：★★★★☆ 所在页码：322

效果图渲染利器——VRay 渲染技术



地砖材质



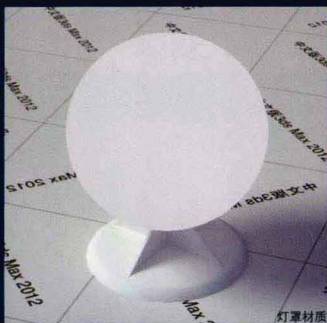
木纹材质



墙体材质



玻璃材质



灯罩材质



金属材质



花叶材质

VRay 综合实例——教堂日光表现

实例概述：本例是一个大型教堂空间，地砖材质、木纹材质、玻璃材质、花叶材质以及日光表现是本例的学习要点。

技术掌握：地砖材质、木纹材质、玻璃材质、花叶材质的制作方法；教堂日光的布置方法。

视频长度：00:06:58 难易指数：★★★★☆ 所在页码：328

效果图渲染利器——VRay 渲染技术



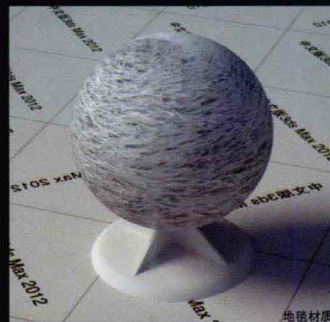
白漆材质



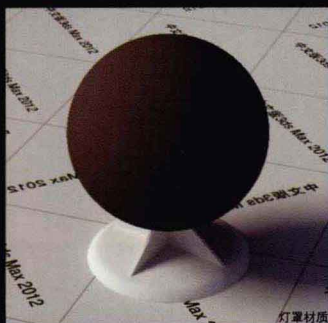
木纹材质



地面材质



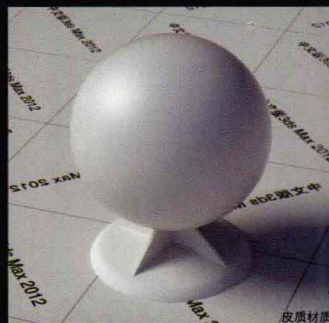
地毯材质



灯罩材质



衣服材质



皮质材质

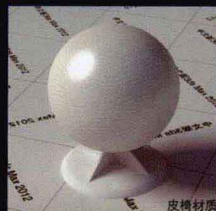
VRay 综合实例——更衣室阳光表现

实例概述：本例是一个更衣室空间，地毯材质、衣服材质、皮质材质以及阳光的表现方法是本例的学习要点。

技术掌握：地毯材质、衣服材质、皮质材质的制作方法；更衣室阳光的布置方法。

视频长度：00:05:50 难易指数：★★★★☆ 所在页码：333

效果图渲染利器——VRay 渲染技术



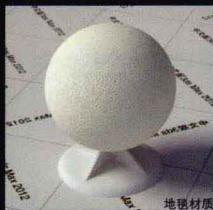
VRay 综合实例——简约餐厅日景表现

实例概述：本例是一个简约餐厅空间，水晶灯材质、窗纱材质、皮椅材质以及日光的表现方法是本例的学习要点。

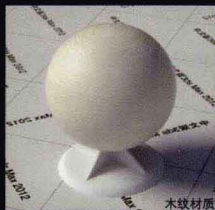
技术掌握：水晶灯材质、窗纱材质、皮椅材质的制作方法；简约餐厅日光的布置方法。

视频长度：00:06:15 难易指数：★★★★☆ 所在页码：339

综合实例——家装篇



地毯材质



木纹材质



窗纱材质



环境材质



灯罩材质



白漆材质



躺椅模型-渲染



躺椅模型-线框

综合实例——简约卧室柔和阳光表现

实例概述：本例是一个简约卧室空间，地毯材质、窗纱材质和环境材质的制作方法以及柔和阳光的布置方法是本例的学习要点。

技术掌握：地毯材质、窗纱材质和环境材质的制作方法；卧室柔和阳光的布置方法。

难点模型：躺椅模型。

视频长度：00:05:29 难易指数：★★★★☆ 所在页码：364

综合实例——家装篇



地毯材质



床单材质



镜面材质



软包材质



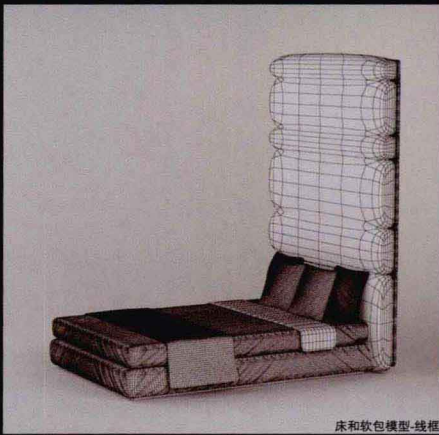
窗帘材质



水晶灯材质



床和软包模型-渲染



床和软包模型-线框

综合实例——现代卧室朦胧日景表现

实例概述：本例是一个现代卧室空间，床单材质、镜面材质、软包材质、窗帘材质、水晶灯材质的制作方法以及朦胧日景灯光的表现方法是本例的学习要点。

技术掌握：床单材质、镜面材质、软包材质、窗帘材质和水晶灯材质的制作方法；卧室朦胧日景的表现方法。

难点模型：床和软包模型。

视频长度：00:11:05 难易指数：★★★★☆ 所在页码：372

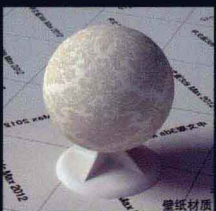
综合实例——家装篇



地毯材质



地毯材质



壁纸材质



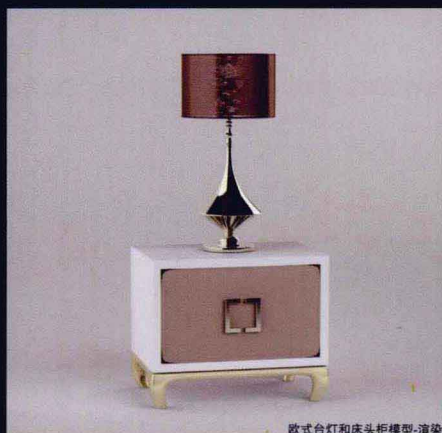
床单材质



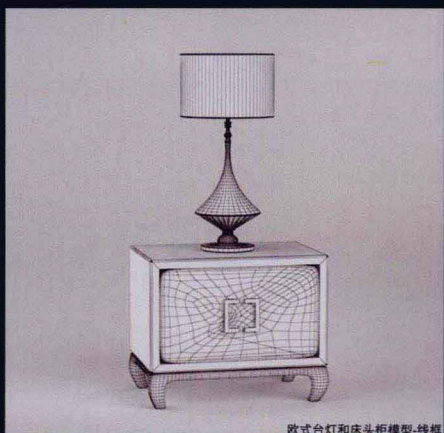
窗帘材质



灯罩材质



欧式台灯和床头柜模型-渲染



欧式台灯和床头柜模型-线框

综合实例——欧式卧室夜晚灯光表现

本例是一个欧式豪华卧室空间，地板材质、床单材质、窗帘材质、灯罩材质以及欧式卧室夜景灯光的表现方法是本例的学习要点。

技术掌握：地板材质、床单材质、窗帘材质和灯罩材质的制作方法；欧式卧室夜景灯光的表现方法。

难点模型：欧式台灯和床头柜模型。

视频长度：00:08:23 难易指数：★★★★☆ 所在页码：384

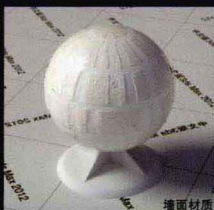
综合实例——家装篇



灯管材质



镜子材质



墙面材质



金属材质



白漆材质



白瓷材质



洗手台模型-渲染



洗手台模型-线框

综合实例——卫生间日光灯表现

实例概述：本例是一个卫生间空间，灯管材质、墙面材质、金属材质、白漆材质和白瓷材质的制作方法以及卫生间日光灯效果的表现方法是本例的学习要点。

技术掌握：灯管材质、墙面材质、金属材质、白漆材质和白瓷材质的制作方法；卫生间日光灯效果的表现方法。

难点模型：洗手台模型。

视频长度：00:08:03 难易指数：★★★★☆ 所在页码：394