

- 17 个技术针对性练习引导您快速入门
- 10 个完整的综合 CG 案例帮助您顺利进阶
- 6 个小时的 V-Ray 基础视频教学录像
- 2 个多小时的案例视频教学录像

3ds Max/V-Ray 光与材质表现技法

印象家



时代印象
TIMES IMPRESSION

曹茂鹏 瞿颖健 编著



DVD 视频教学光盘

包含书中所有案例视频教学录像
以及 6 个小时的 V-Ray 基础视频教学



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

3ds Max/V-Ray

光与材质渲染技巧解密



VP
视觉表现

第1版 2008年10月第1次印刷



中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

3ds Max/VRay

光与材质表现技法

印象



时代印象
TIMES IMPRESSION

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

3ds Max/VRay印象. 光与材质表现技法 / 曹茂鹏, 瞿颖健编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 4
ISBN 978-7-115-19723-8

I. 3… II. ①曹…②瞿… III. 三维—动画—图形软件, 3ds Max, VRay IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第013849号

内 容 提 要

本书是一本专门介绍3ds Max/VRay光与材质的书。

目前, 国内的VRay图书很多都是以建模、灯光、材质、渲染、动画等多个部分综合进行讲解的, 或是专门介绍室内外效果图的制作方法, 而专门讲解光与材质的图书较少, 本书就是基于这个出发点而编写的。

本书共有12章, 第1章和第2章为“基础+实践”部分, 这两章主要讲解灯光和材质在CG中的应用; 第3章~第12章为大型案例部分, 其中每个案例的制作流程都讲解得非常详细, 读者可以根据书中的制作流程轻松地创作出与本书案例效果相同的作品。

本书教学模式新颖, 非常符合读者学习新知识的思维习惯, 同时本书附赠1张DVD教学光盘, 内容包括案例源文件、贴图、素材、效果图, 以及所有案例的视频教学和基础视频教学录像。读者可以一边学习书中案例的制作方法, 一边观看视频演练。

本书所有案例均由3ds Max 2008和VRay 1.5RC3制作, 建议读者采用相应版本的软件来学习。

本书适合3ds Max初、中级读者, 以及从事CG工作的读者阅读。

3ds Max/VRay 印象 光与材质表现技法

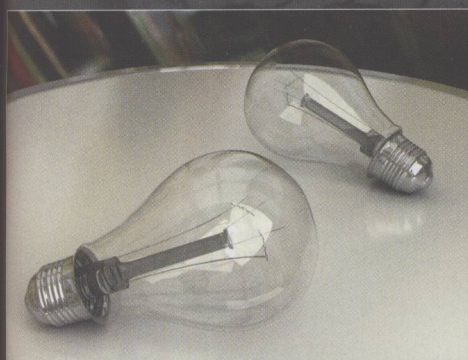
- ◆ 编 著 时代印象 曹茂鹏 瞿颖健
责任编辑 孟 飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.75 彩插: 6
字数: 755千字 2009年4月第1版
印数: 1-4 000册 2009年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-19723-8/TP

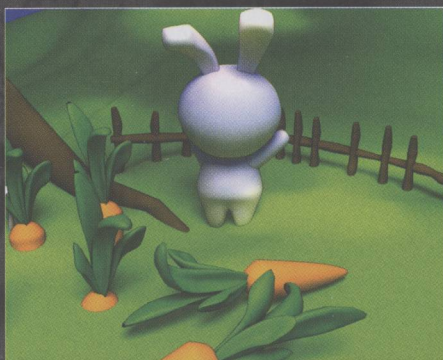
定价: 88.00元(附光盘)

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

反盗版热线: (010)67171154



玻璃与金属材质



胡萝卜特写镜头



鸟蛋特写镜头



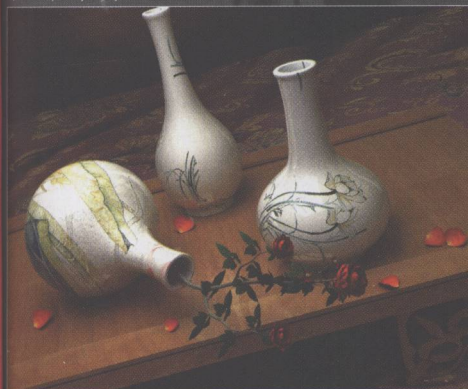
水晶材质



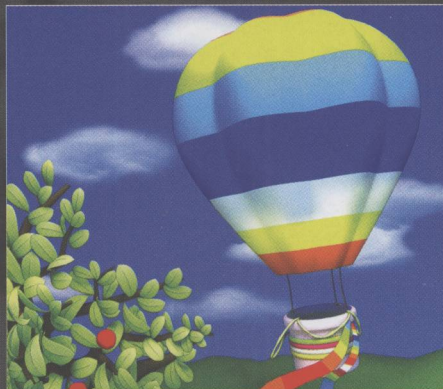
娃娃特写镜头



小房子特写镜头



陶瓷与布纹材质



热气球特写镜头



蘑菇特写镜头



透明度衰减材质



卡通树白模



小鸟特写镜头



透明度贴图材质



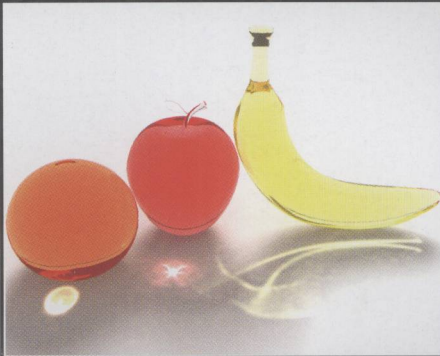
VRay Mtl材质



雪特写镜头



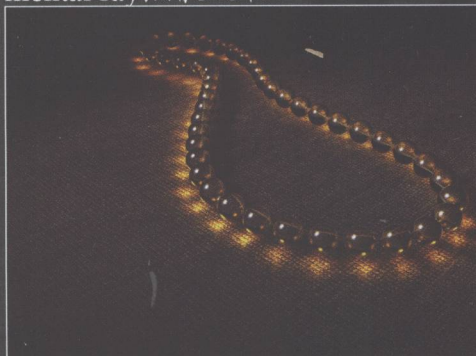
mental ray焦散效果



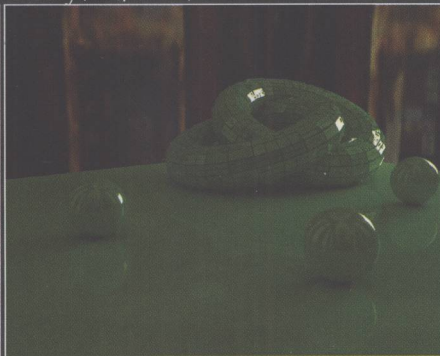
VRay焦散效果



阵列泛光灯



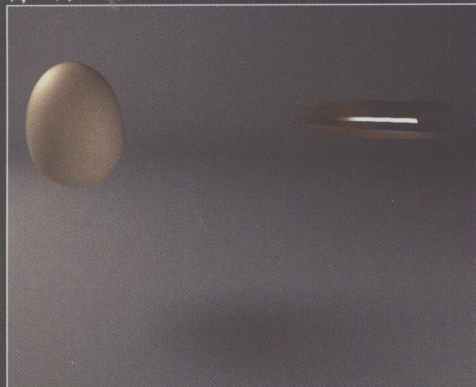
自由点灯



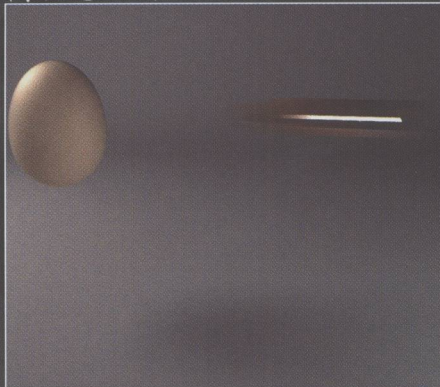
高动态贴图HDRI



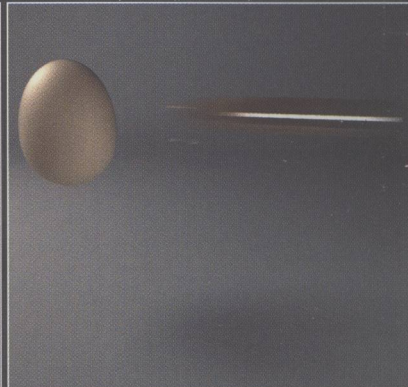
灯光遮罩与模糊特效



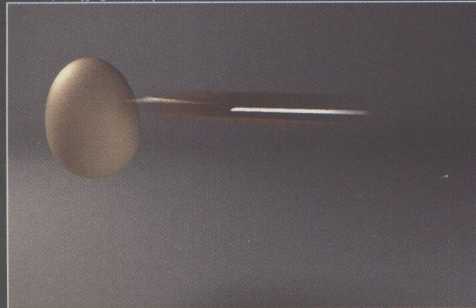
运动模糊第1帧



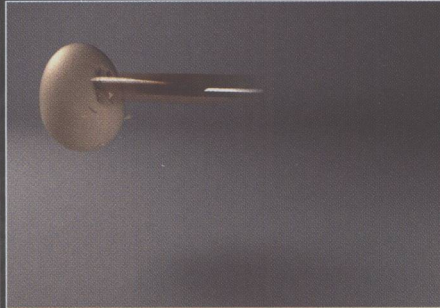
运动模糊第5帧



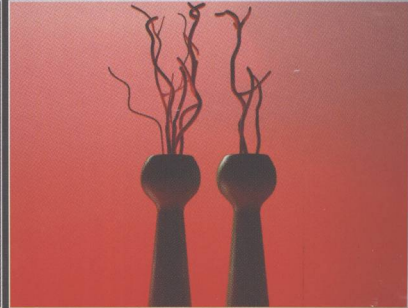
运动模糊第10帧



运动模糊第15帧



运动模糊第20帧



轮廓光



Mix材质

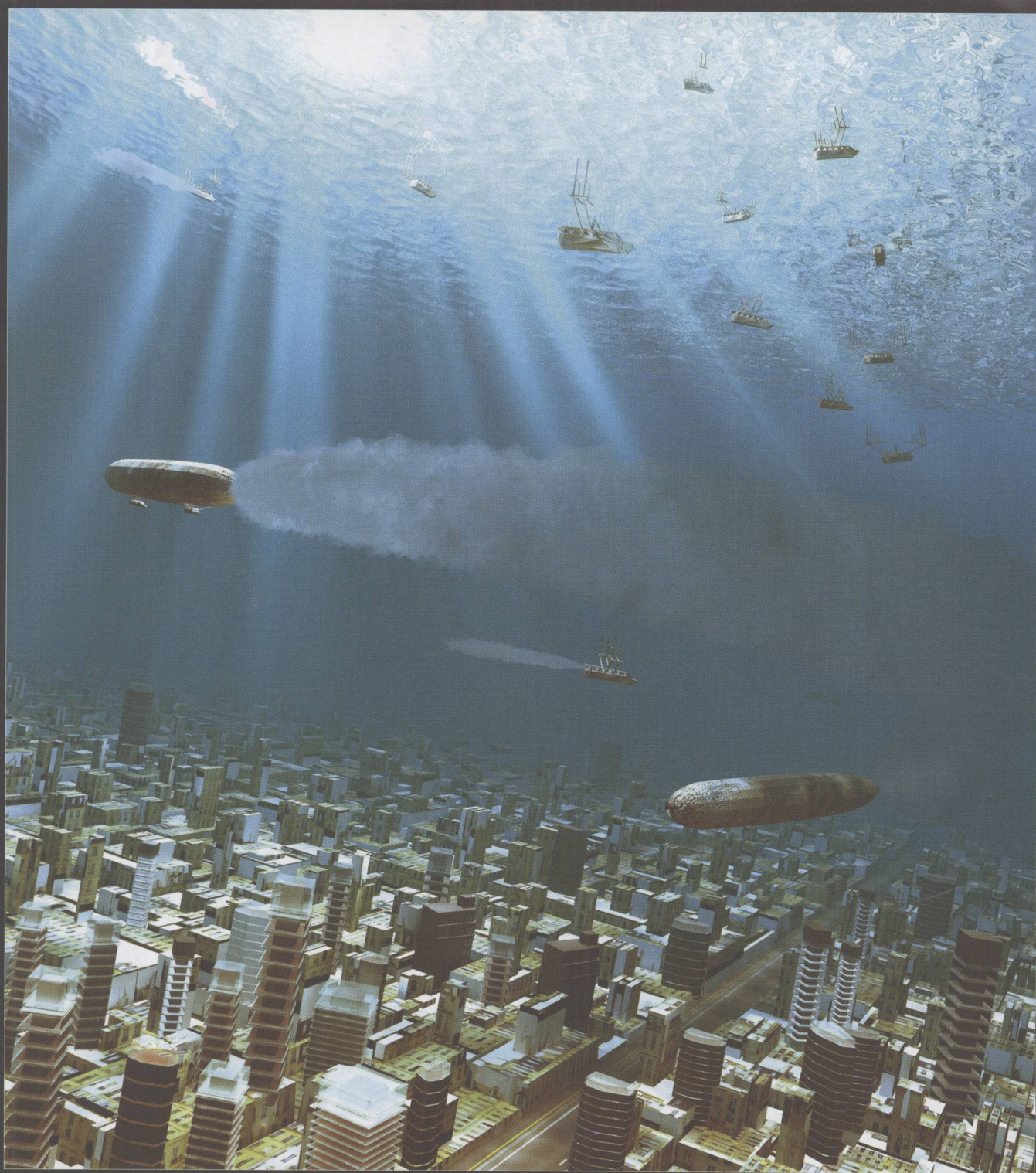


白钢金属材质

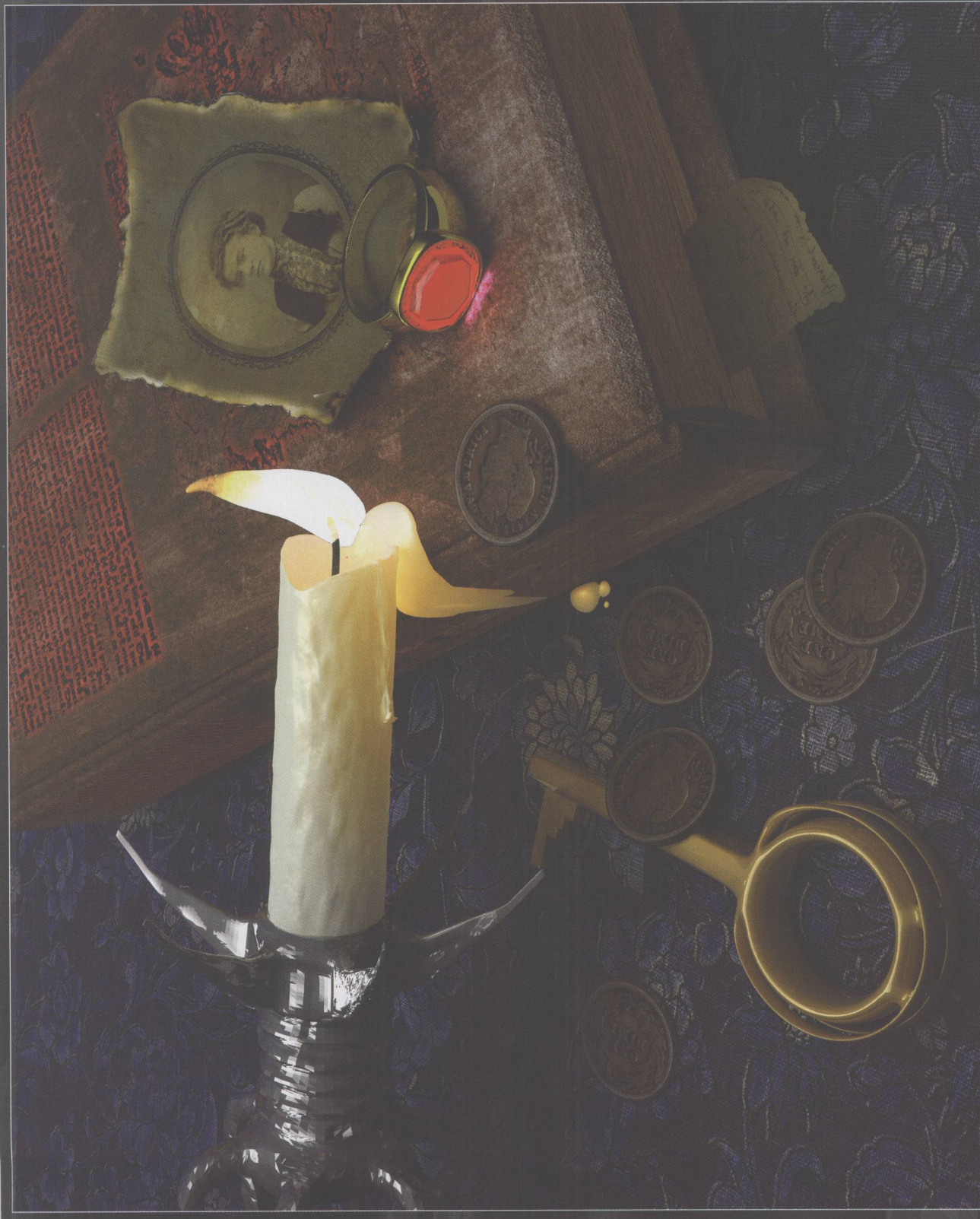
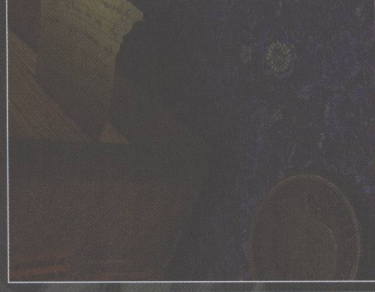


玉石材质



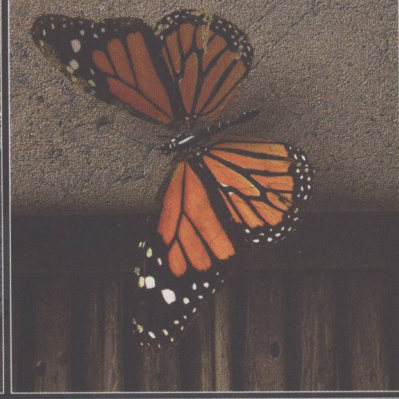
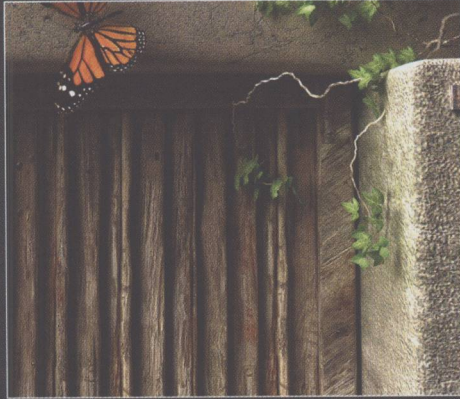




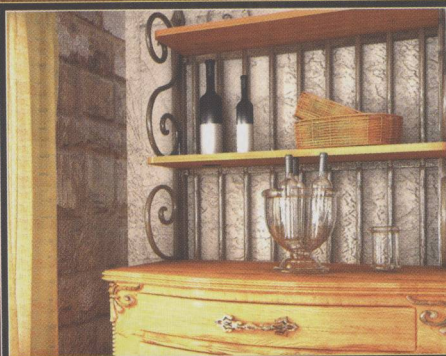














前言

在CG表现艺术中，光感和质感是非常重要的两个因素，也是CG创作技术的核心。人们在欣赏CG作品时，首先是判断作品的光影效果是否真实，然后才会去观察作品的材质细节、模型细节等，所以优秀的CG作品首先应该具有真实的光影效果，同时要具备足够的细节，这是保证作品品质的必要条件。

大部分3ds Max/VRay图书以效果图表现为主，而针对CG创作中的光与材质表现技法进行介绍的图书却比较少。为了满足广大读者的学习需求，成都时代印象文化传播有限公司精心策划并推出《3ds Max/VRay印象光与材质表现技法》一书，本书的重点是介绍CG创作中光和材质的表现艺术，以及如何自制贴图、拆分贴图UV等关键技术，这些都是在CG创作中最常用的技术。

本书定位于CG创作艺术，重点阐述光与材质的表现技法，案例题材所包含的范围比较广，涉及的光效和材质效果也非常丰富。就光表现来说，本书介绍了焦散、HDRI、运动模糊、体积光等常用效果；就材质表现来说，本书介绍了水材质、雪材质、树叶材质、树干材质、皮肤材质、卡通材质等众多材质的做法。读者可以通过本书学到很多比较重要的制作技术。

本书由知名CG艺术家曹茂鹏先生和瞿颖健女士共同编写完成，从开始准备编写工作到最后出版本书，他们付出了很多的心血，在此表示感谢。

本书内容分为12章。第1章和第2章为光和材质的视觉艺术，采用了“理论+实践”模式进行讲解，其中实践部分是重点。第3章以一个漂亮的雪山雄鹰场景为例，详细地讲解了雪材质和烟雾特效的制作方法，以及后期处理技法。第4章以一个海底城市场景为例，详细介绍了海水材质、粒子系统及粒子烟雾特效的制作方法。第5章用一款靓丽跑车为例，讲解了摄像机特殊视角的选择方法，以及汽车材质的制作方法。第6章以一个魔幻桌面的场景为例，介绍了古典氛围的表现手法。第7章用一个可爱的卡通场景详细讲解了黏土动画、二维卡通、VRay卡通特效和漫画速写效果的创作方法。第8章以一个冰川时代的恐龙场景讲解了天光、体积光及景深效果的制作方法。第9章以一个窗台场景讲解了残破气氛的表现方法，本章涉及一款非常实用的小型蔓藤制作软件——IvyGenerator（蔓藤植物生成器），它可以制作出复杂的蔓藤植物模型。第10章通过一个非常美丽的四季场景，讲述了春、夏、秋、冬的表现方法，同时本章还详细讲解了展UV利器Unfold3D的使用方法及如何在Photoshop中绘制贴图。第11章和第12章安排了一个室内场景和一个室外场景，这两章讲解了室内与室外CG氛围的表现方法，同时也是对本书的一个总结。

本书安排了全程视频教学，视频内容包括“VRay基础教学视频+案例教学视频”，希望打好基础的读者可以先看本书的VRay基础教学视频，然后再进入案例教学部分。所以无论读者是否具有VRay操作基础，均不影响对本书的使用，因为本书内容布局已经充分考虑到了不同层次的读者。

就本书而言，无论是文字教程部分，还是多媒体视频教学部分，都充分考虑到读者的实际需求以及接受新知识的思维习惯，尽可能让本书易读易懂，让读者真正从本书中学到实实在在的技术，做出高品质的CG作品。

在学习的过程中碰到一些难解的问题时，我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的阅读服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题，如果大家在学习本书的过程中需要我们的支持，请致信sdyx_press@126.com，或访问www.sdyx.cc网站联系我们。时代印象将一如既往地坚持为读者开发各类高品质图书，希望广大读者能够多多支持我们的工作，你们的支持将是我们前进的动力。

编者
2009.1