



——3ds max/VRay

温馨时尚设计篇



王秀峰 阎河 编著
飞思数码产品研发中心 监制

- 7个高清晰教学视频（配有同步语音讲解，播放时间100分钟）
- 精选了7个不同设计风格的温馨时尚综合设计范例（水果静物、浪漫小屋、暖色客厅渲染、阳光客厅渲染、厨房一瞥、艺术茶座渲染、汽车展厅）以满足读者掌握多种渲染方法与技巧的需要
- 配套光盘中提供了书中7个案例的场景文件、贴图及最终渲染文件
- 赠送贴图库，包括3584张精美贴图素材

多个典型的温馨时尚案例，轻松掌握灯光、材质和渲染的设置



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>





——3ds max/VRay

温馨时尚设计篇

王秀峰 阎河 编著
飞思数码产品研发中心 监制



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING



内容简介

3ds max是功能强大的三维设计软件,它广泛应用于影视动画设计、室内外装潢设计表现等领域。VRay渲染器是3ds max的外挂渲染插件,能够无缝镶嵌在渲染模块中,是目前最热门的渲染器之一。在CG图像的制作过程中,最重要的是灯光、材质与渲染的综合运用。本书根据作者在CG制作领域多年教学与创作的经验,通过多个温馨时尚的实例表现,结合各种精彩的场景空间由浅入深、循序渐进地帮助读者学习如何控制灯光、材质和渲染的设置技巧。只要根据本书中的这些实例进行制作,都能够达到较高的制作水准。本书配套光盘中赠送了范例的场景、贴图文件和视频教程录像,供读者学习。

本书特别适合CG制作人员阅读,也可作为高等院校相关专业师生的参考书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

超写实艺术. 3ds max/VRay温馨时尚设计篇/王秀峰, 阎河编著. 北京: 电子工业出版社, 2009.1
(3D传奇)

ISBN 978-7-121-07349-6

I. 超… II. ①王…②阎… 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(2008)第136922号

责任编辑: 杨 鸽

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 889×1194 1/16 印张: 16.75 字数: 662.5千字 彩插: 4

印 次: 2009年1月第1次印刷

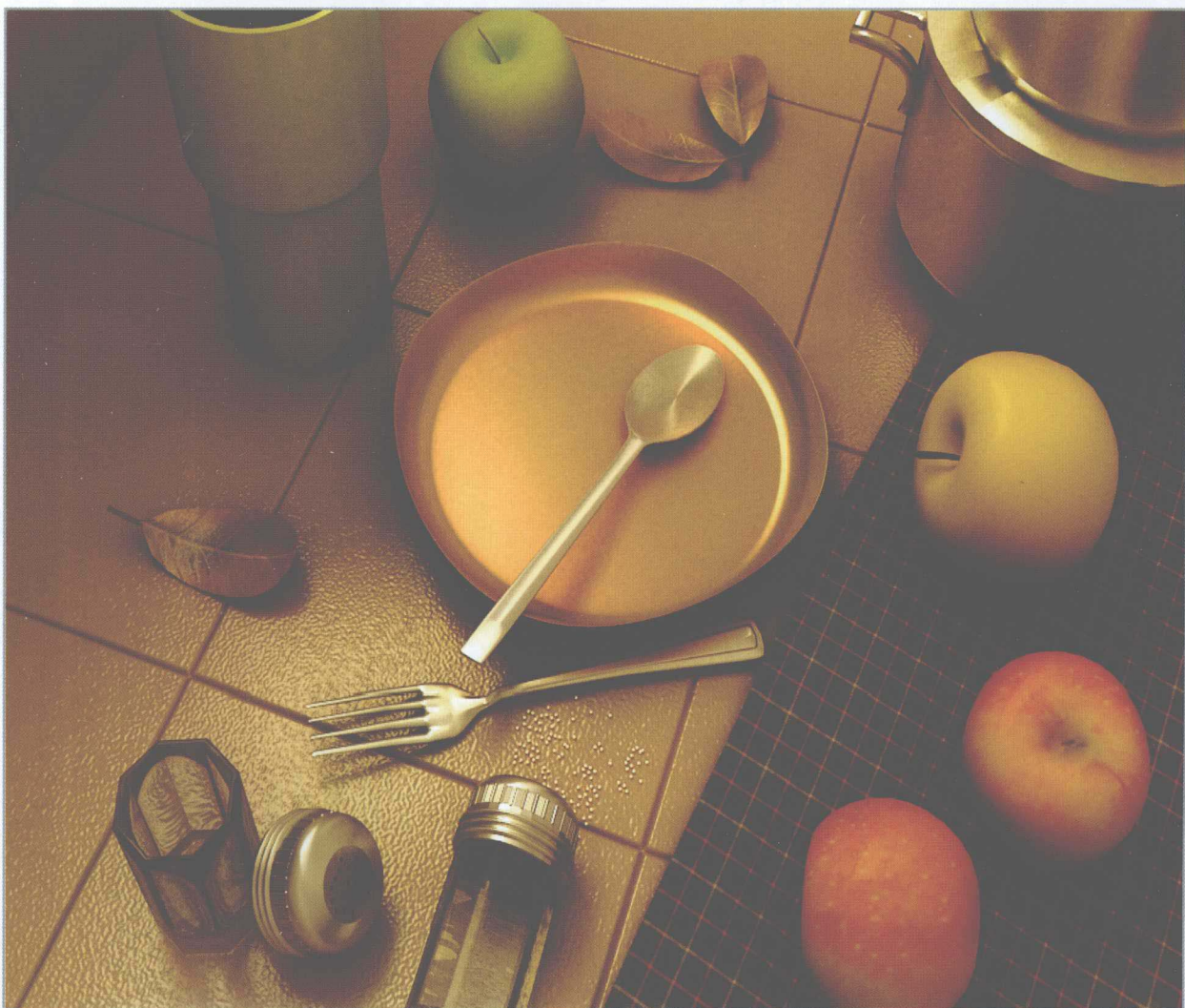
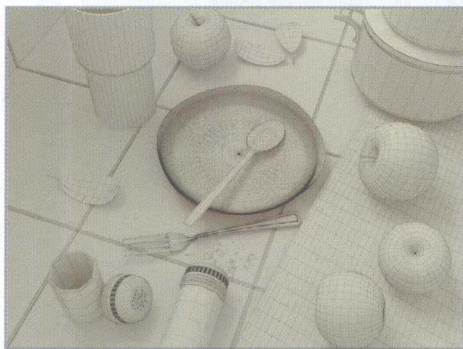
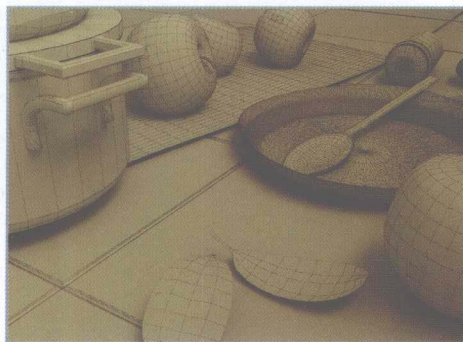
印 数: 5 000 定价: 76.00元 (含光盘2张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

1 水果静物



2 浪漫小屋

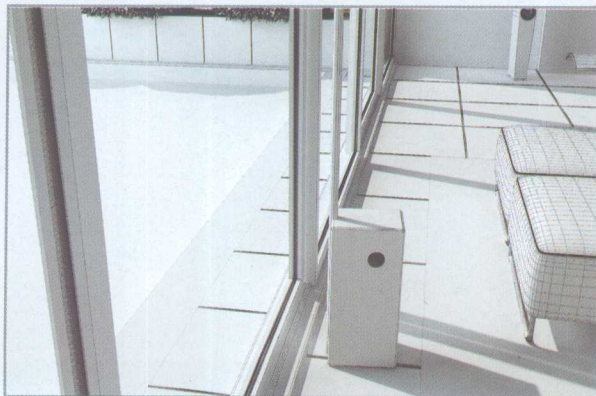
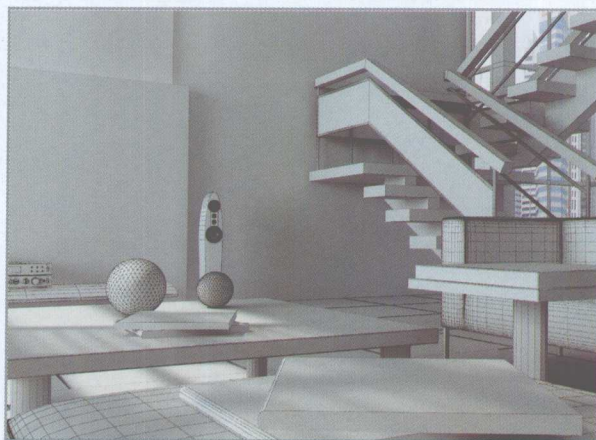


3 暖色客厅渲染

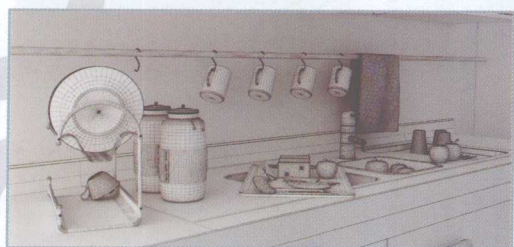
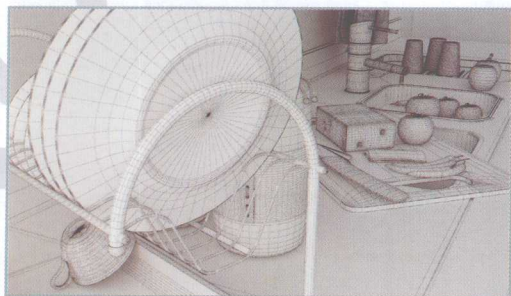


4 阳光客厅渲染

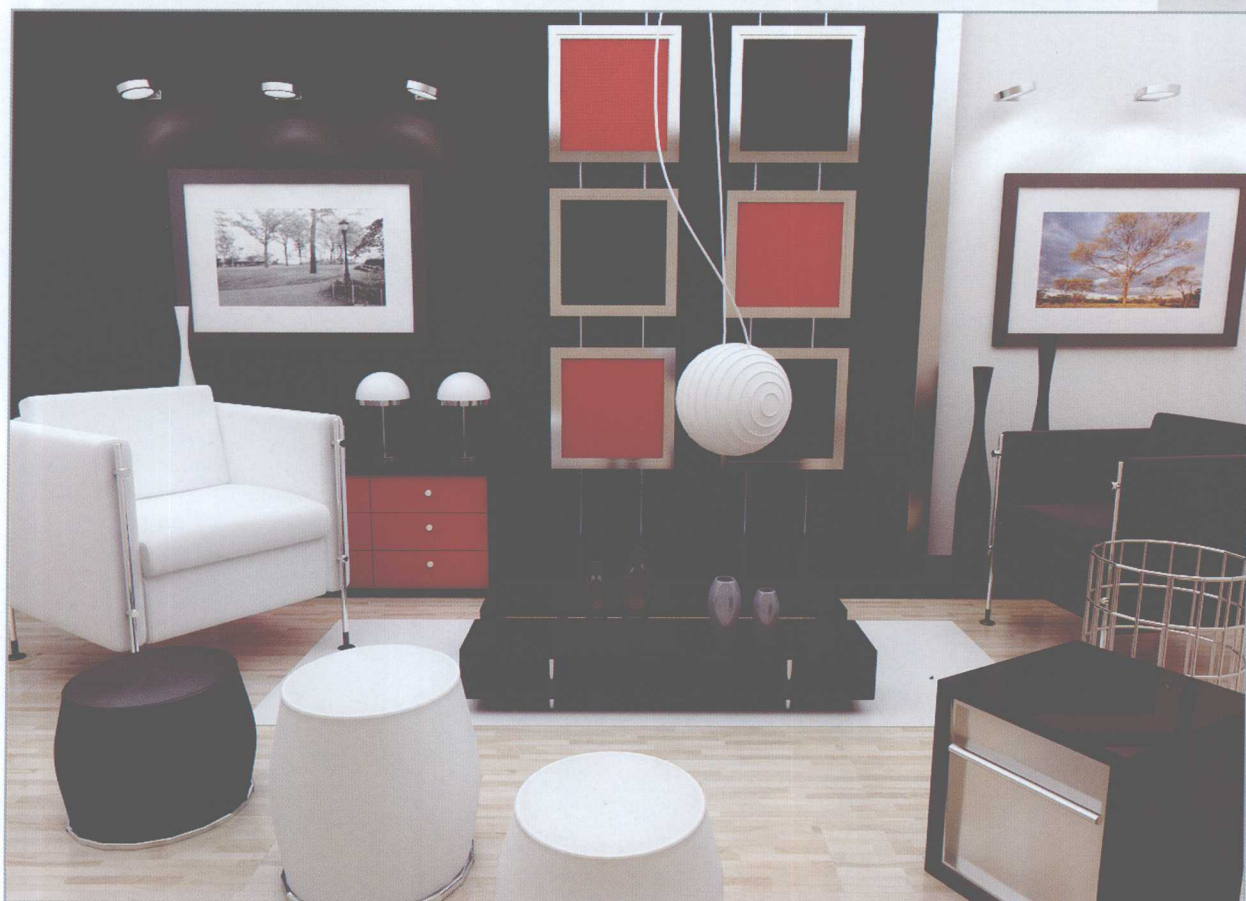
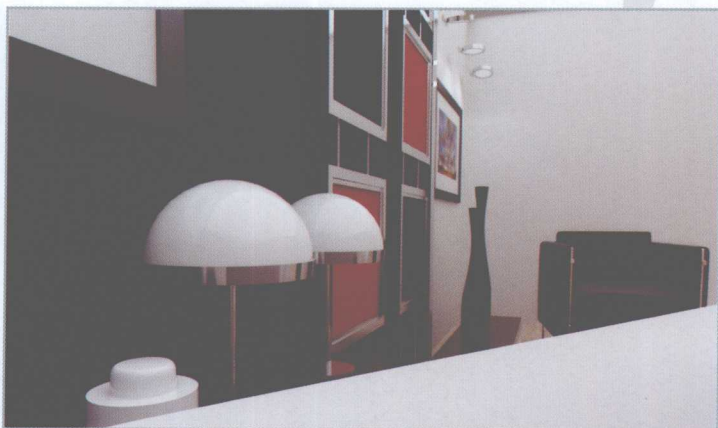
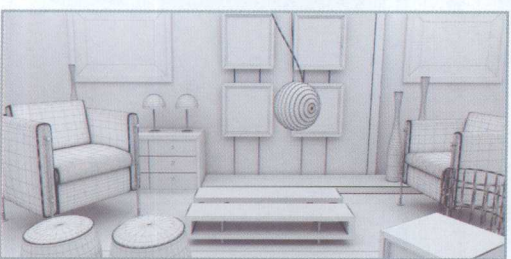
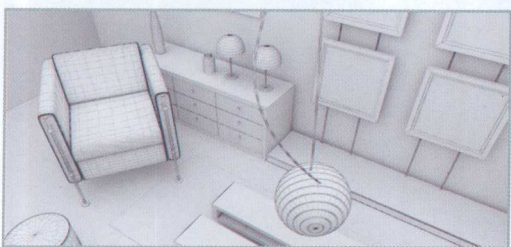
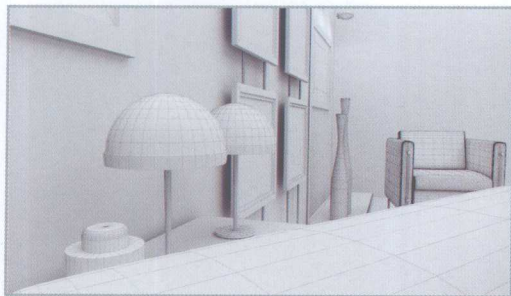




5 厨房一瞥



6 艺术茶座渲染



7 汽车展厅



前言

3ds max这款软件发展至今已经是2009版本了,从5.0版本开始就引入了全局光照渲染技术,这种技术可以使渲染图像更加真实,但渲染速度却一直是广大用户所关心的。3ds max的兼容性非常好,可以融入过去的很多插件,比如VRay渲染器。本书介绍的技术是3ds max与VRay的完美结合,无论从质感的体现还是易用性来讲,都超过了任何同类软件。我们日常进行的3D图像制作工作,讲求的是时间与质量的平衡,一个月制作一幅图和一天制作一幅图的精细程度肯定是不一样的。本书介绍了很多制作方案,可以帮助读者找到时间与质量的平衡点。

作者使用3ds max软件从事CG创作多年,具有十分丰富的3D制作经验,对材质、灯光、渲染的应用有着独特的见解。本书配以丰富而典型的实例,完美地将3ds max材质、灯光、渲染知识与具体实例制作紧密结合。本书采用边讲解边操作的方式,对参数设置命令及应用进行深入细致描述。书中实例题材广泛,涵盖艺术静帧创作、影视片头制作、商业产品设计、室内装饰效果图设计及建筑效果图设计等诸多方面,在收录经典作品的同时,向读者展示了最前沿的技术与解决方案,真正做到技巧、秘技毫无保留。本书旨在帮助读者掌握一项新的操作技能,提高读者的渲染水平,丰富读者的创业手段,使工作更加得心应手。

在本书编写过程中,笔者思考了很多关于读者拿到这本书的感受,也经历了一次学习和成长的过程。对3ds max这款软件有了更高层次的认识:工具的掌握不是唯一重要的,重要的是人的思维方式和观察力。认识物体本身就等于了解了其质感的制作方法,从物体真实属性去考虑制作上的问题,就等于找到了一条通往成功的道路。当然,在这里的成功指的是要表现出物体真实的质感。

有一点读者朋友们一定要了解,物体的质感通过环境、光线的变化,能够产生千变万化的效果,并不是一成不变的参数设置。对于这本书来讲仅能展示很少的一部分较有特色的实例,而不能展示真实世界中的所有物体的制作方法,我们的目的是让读者能够触类旁通、举一反三。希望本书能给大家的是一个良好的制作习惯,而不是几个场景的表现。

本书作者录制了所有案例的视频教学录像,保证了读者能够完全掌握书中的技术点。由于编写时间仓促,错误在所难免,笔者信箱为Lzxbook@263.net,欢迎广大读者朋友不吝批评指正和交流。最后祝愿读者朋友们成功!

编 著 者

联系方式

咨询电话: (010) 88254160 88254161-67

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

关于光盘

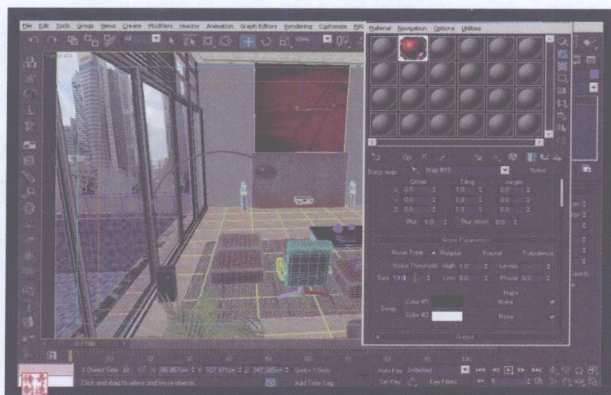


DVD-2张

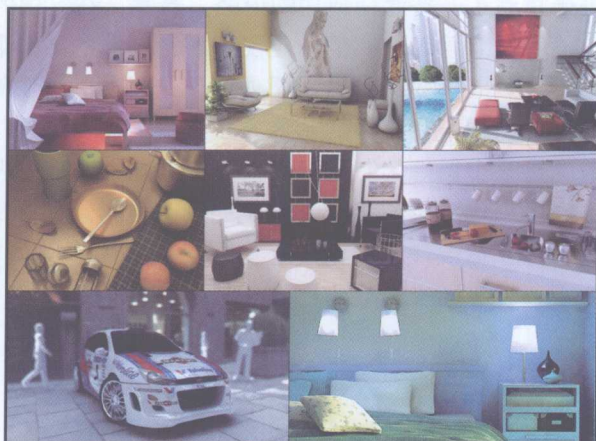
光盘内容为书中案例的场景文件、贴图、最终渲染文件，以及教学视频。

- 100分钟的教学视频
- 7个不同风格的温馨时尚案例
- 3 500张精美贴图素材

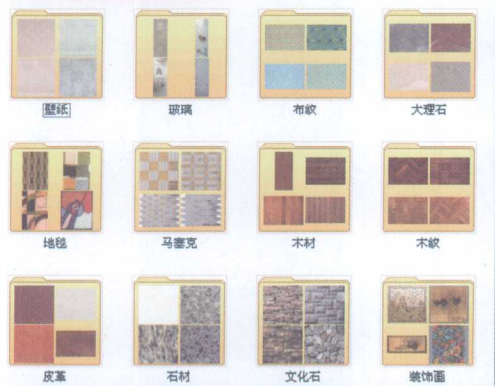
视频



源文件及实例效果



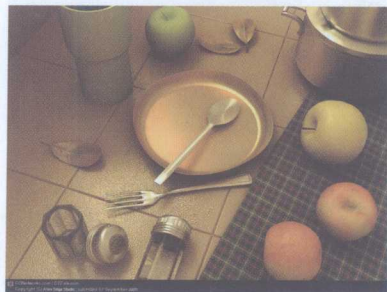
素材



目 录

第1章 3ds max灯光基础 1

- 1.1 真实光理论 2
- 1.2 自然光属性 4
- 1.3 标准灯光类型 6
 - 1.3.1 泛光灯 7
 - 1.3.2 聚光灯 14
 - 1.3.3 自由聚光灯 16
 - 1.3.4 方向光灯 16
 - 1.3.5 模拟照明 17
- 1.4 Photometric光度灯光类型 18
- 1.5 V-Ray渲染器专用灯光类型 20
 - 1.5.1 V-RayLight灯光 21
 - 1.5.2 V-RaySun阳光 22
 - 1.5.3 V-RaySky天空贴图 23
 - 1.5.4 V-Ray阴影设置 24



第2章 水果静物 25

- 2.1 案例分析 26
- 2.2 创建目标摄像机 27
- 2.3 测试渲染设置 29
- 2.4 场景灯光设置 31
- 2.5 场景材质设置 34
 - 2.5.1 设置渲染参数 34
 - 2.5.2 设置地板材质 35
 - 2.5.3 设置餐布材质 37
 - 2.5.4 设置饭盒材质 38
 - 2.5.5 设置碟子材质 39
 - 2.5.6 设置调料瓶及调料材质 40
 - 2.5.7 设置绿色装饰品材质 42
 - 2.5.8 设置红色苹果材质 43
 - 2.5.9 设置绿色苹果材质 44
 - 2.5.10 设置树叶材质 46
- 2.6 高级别渲染设置 48



第3章 浪漫小屋 51

- 3.1 案例分析 52
- 3.2 创建目标摄像机 54





3.3 测试渲染设置	56
3.4 场景灯光设置	59
3.5 场景材质设置	67
3.5.1 设置渲染参数	67
3.5.2 设置墙体材质	68
3.5.3 设置地面材质	69
3.5.4 设置窗帘材质	72
3.5.5 设置窗体材质和床上用品材质	74
3.5.6 设置磨砂玻璃材质	78
3.5.7 设置床头灯材质	80
3.5.8 设置壁画材质	82
3.5.9 设置陶瓷材质	83
3.5.10 设置竹筐材质	85

第4章 暖色客厅渲染 89

4.1 案例分析	90
4.2 创建目标摄像机	91
4.3 测试渲染设置	94
4.4 场景灯光设置	96
4.5 场景材质设置	101
4.5.1 设置渲染参数	101
4.5.2 设置墙体材质	102
4.5.3 设置地面材质	105
4.5.4 设置镜子材质	108
4.5.5 设置沙发材质	110
4.5.6 设置茶几材质	112
4.5.7 设置壁画材质	114
4.5.8 设置花瓶材质	115
4.5.9 设置射灯材质	117
4.5.10 设置盆景材质	120

第5章 阳光客厅渲染 125

5.1 案例分析	126
5.2 创建目标摄像机	127
5.3 测试渲染设置	129
5.4 场景灯光设置	131
5.5 场景材质设置	136
5.5.1 设置渲染参数	137
5.5.2 设置墙体材质	137
5.5.3 设置地面材质	140
5.5.4 设置沙发材质	142

5.5.5 设置椅子材质.....	143
5.5.6 设置坐垫材质.....	145
5.5.7 设置茶几材质.....	146
5.5.8 设置红色球体材质.....	148
5.5.9 设置玻璃台和碟机材质.....	149
5.5.10 设置泳池材质.....	152
5.5.11 设置室外环境.....	154



第6章 厨房一瞥..... 157

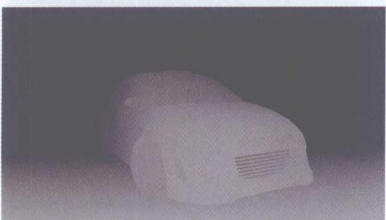
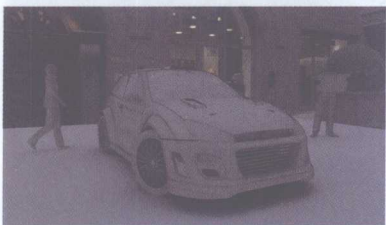
6.1 案例分析.....	158
6.2 创建目标摄像机.....	160
6.3 测试渲染设置.....	162
6.4 场景灯光设置.....	164
6.5 场景材质设置.....	168
6.5.1 设置渲染参数.....	168
6.5.2 设置墙体和洗涤台材质.....	169
6.5.3 设置水杯材质.....	172
6.5.4 设置毛巾材质.....	173
6.5.5 设置碟子材质.....	174
6.5.6 设置咖啡及咖啡瓶材质.....	175
6.5.7 设置刀子及案板材质.....	183
6.5.8 设置蔬菜材质.....	185
6.5.9 设置金属器皿和玻璃杯材质.....	189



第7章 艺术茶座渲染..... 193

7.1 案例分析.....	194
7.2 创建目标摄像机.....	196
7.3 测试渲染设置.....	198
7.4 场景灯光设置.....	201
7.5 场景材质设置.....	205
7.5.1 设置渲染参数.....	205
7.5.2 设置墙体材质.....	205
7.5.3 设置地面材质.....	207
7.5.4 设置沙发材质.....	209
7.5.5 设置凳子材质.....	211
7.5.6 设置柜子材质.....	213
7.5.7 设置茶几上摆设品材质.....	216
7.5.8 设置壁画材质.....	218
7.5.9 设置射灯材质.....	219
7.6 高级别渲染设置.....	221





第8章 汽车展厅 225

8.1 案例分析及灯光设置	226
8.2 渲染设置	227
8.3 设置地面材质	232
8.4 设置车顶及车头材质	235
8.5 设置车身侧面材质	242
8.6 设置汽车尾部材质	247
8.7 设置车轮材质	252
8.8 设置车灯材质	254
8.9 设置车身玻璃材质	256
8.10 其他材质设置	257



CGNetworks.com | CGTalk.com
Copyright (C) Allen Saga Studio, submitted 07 September 2008