

第1章

综合实例： 电商促销广告

本章学习要点：

- 本章主要讲解电商促销广告的制作，制作的重点在于文字材质的渐变效果和手机屏幕的贴图文件的添加。



本案例在设置完渲染器之后，主要讲解【灯光】和【区域灯光】的创建，接着为场景中的模型添加适当的材质，在这里主要讲解【样条线挤压材质】【文字渐变材质】和【手机屏幕材质】，最后在适当的位置创建摄像机并进行参数设置，最终渲染效果如图 1-1 所示。



图 1-1

1.1

设置渲染器

01 执行【文件】|【打开】命令，打开本案例的场景文件，如图 1-2 所示。

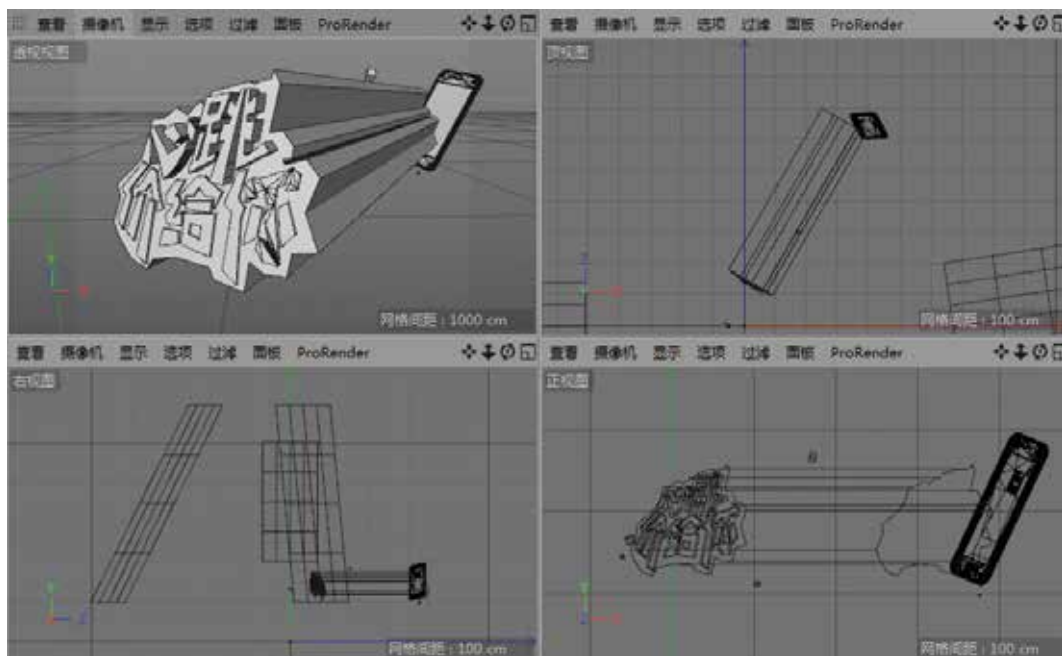


图 1-2


02 单击工具栏中的（编辑渲染设置）按钮，打开【渲染设置】对话框，设置【渲染器】为【物理】，然后单击【效果】按钮，添加【环境吸收】，如图 1-3 所示。



图 1-3

03 单击【输出】，设置输出尺寸的【宽度】为 2000，【高度】为 1500，【起点】为 90F，【终点】为 90F，如图 1-4 所示。单击【抗锯齿】，设置【过渡】为 Mitchell，如图 1-5 所示。



图 1-4



图 1-5

04 单击【物理】，设置【采样器】为【递增】，然后单击【环境吸收】，设置【最大光线长度】为 150cm，【对比】为 -10，如图 1-6 所示。

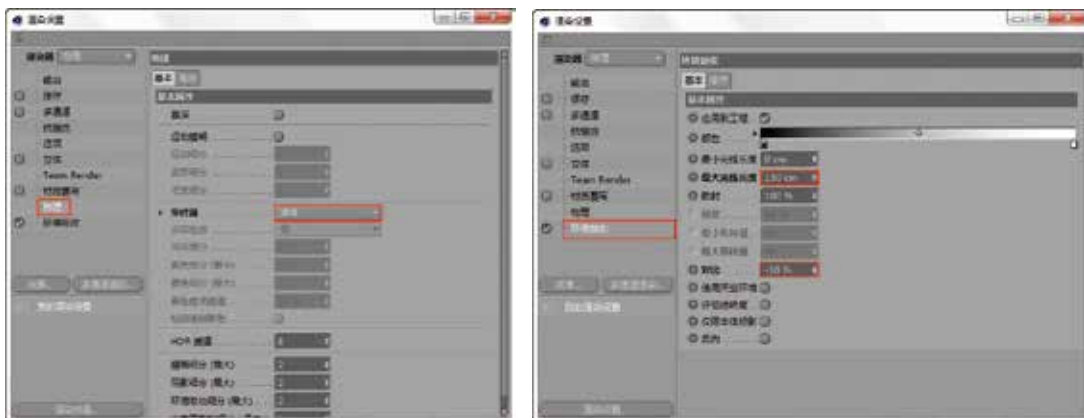


图 1-6

1.2 创建灯光

1.2.1 灯光 1


01 在工具栏中长按  (灯光) 按钮, 在灯光工具组中选择【灯光】, 如图 1-7 所示。



图 1-7

02 选择【常规】选项卡, 设置 H 为 199°, S 为 12.598 %, V 为 87.097 %, 【强度】为 62%, 选中【环境光照】复选框, 并取消选中【高光】复选框, 如图 1-8 所示。

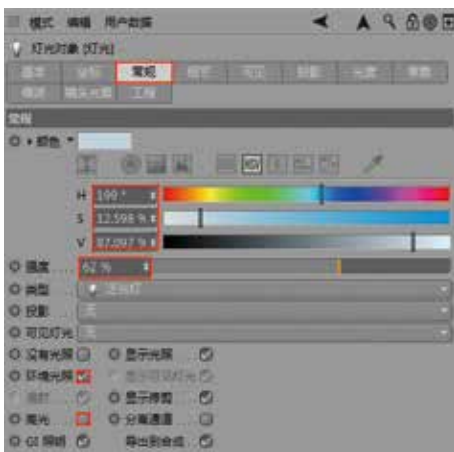


图 1-8

03 设置完成后, 将灯光放置在合适的位置, 如图 1-9 和图 1-10 所示。

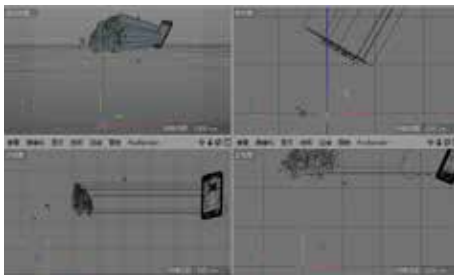


图 1-9

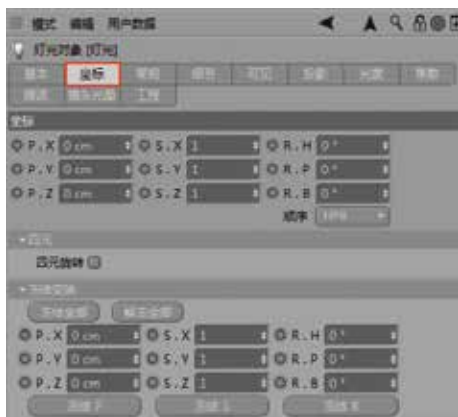


图 1-10

04 在工具栏中单击  (渲染到图片查看器) 按钮, 如图 1-11 所示。

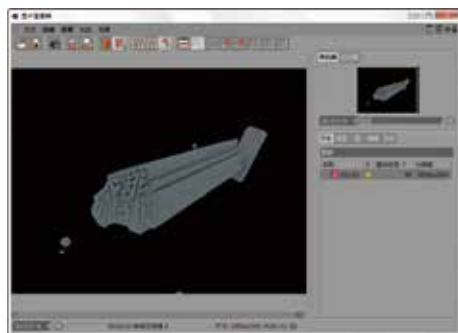



图 1-11

1.2.2 区域灯光 1

01 在工具栏中长按  (灯光) 按钮, 在灯光工具组中选择【区域光】, 如图 1-12 所示。

02 灯光创建完成后, 选择【基本】选项卡, 设置【编辑器可见】为【开启】, 如图 1-13 所示。选择【常规】选项卡, 设置 H 为 199°, S 为 0%, V 为 100%, 【强度】为 85%, 【投影】为【区域】, 如图 1-14 所示。



图 1-12

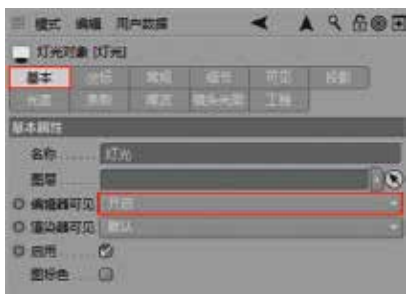


图 1-13

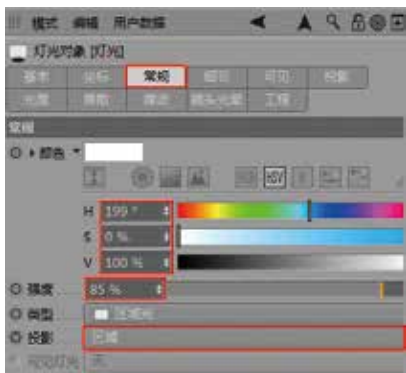


图 1-14

03 选择【细节】选项卡，设置【外部半径】为117.5cm，【垂直尺寸】为703cm，【衰减】为【平方倒数（物理精度）】，【半径衰减】为1031cm，选中【仅限纵深方向】复选框，如图1-15所示。



图 1-15

04 选择【可见】选项卡，设置【内部距离】为7.991cm，【外部距离】为7.991cm，【采样属性】为99.886cm，如图1-16所示。选择【投影】选项卡，设置【投影】为【区域】，【密度】为99%，如图1-17所示。



图 1-16

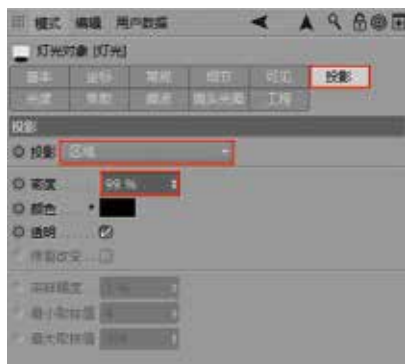


图 1-17

05 参数设置完成后，将灯光调整到合适的位置，如图1-18和图1-19所示。

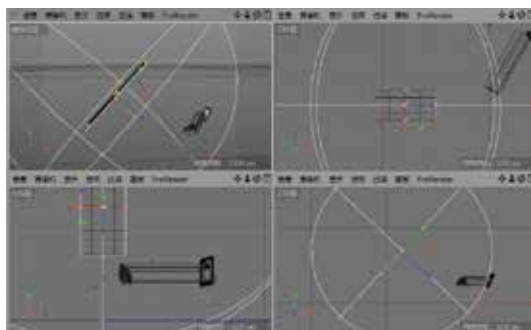


图 1-18

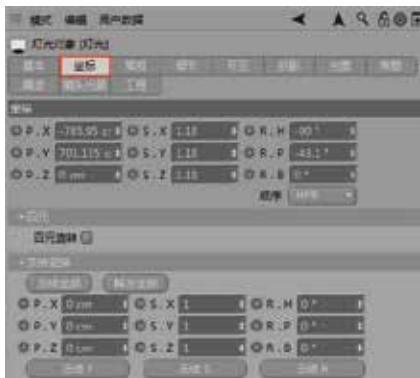



图 1-19

06 在工具栏中单击  (渲染到图片查看器) 按钮, 如图 1-20 所示。

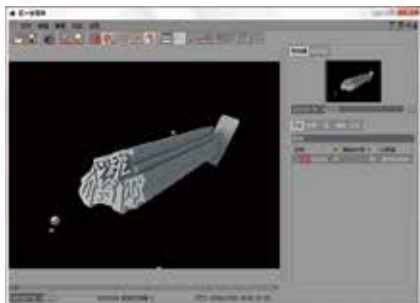


图 1-20

1.2.3 区域灯光 2

01 再次创建一盏区域灯光, 选择【基本】选项卡, 设置【编辑器可见】为【开启】, 如图 1-21 所示。选择【常规】选项卡, 设置 H 为 199°, S 为 0%, V 为 100%, 【强度】为 20%, 【投影】为【区域】, 如图 1-22 所示。

02 选择【细节】选项卡, 设置【外部半径】为 117.5cm, 【垂直尺寸】为 1000cm, 【衰减】为【平方倒数(物理精度)】, 【半径衰减】为 2316cm, 选中【仅限纵深方向】复选框, 如图 1-23 所示。

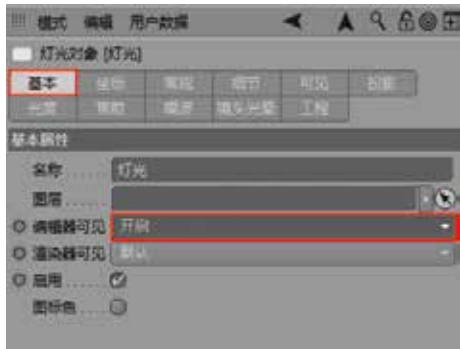


图 1-21

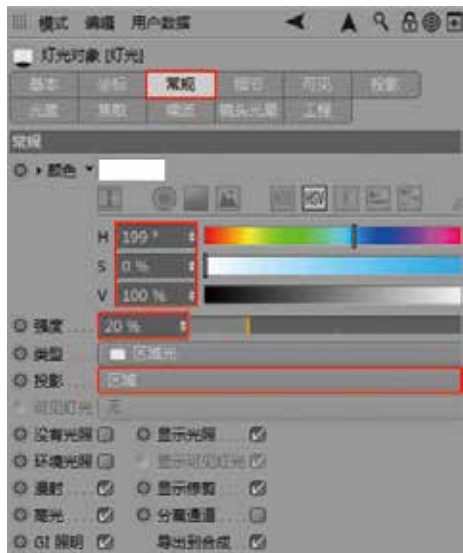


图 1-22



图 1-23

03 选择【可见】选项卡, 设置【内部距离】为 7.991cm, 【外部距离】为 7.991cm, 【采样属性】为 99.886cm, 如图 1-24 所示。选择【投影】选项卡, 设置【密度】为 99%, 如图 1-25 所示。



图 1-24

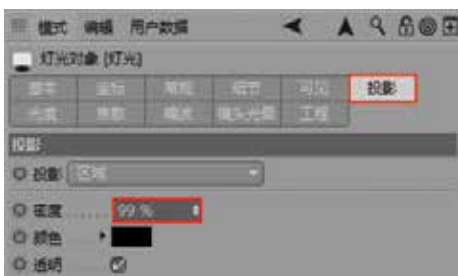


图 1-25

04 参数设置完成后，将灯光调整到合适的位置，如图 1-26 和图 1-27 所示。

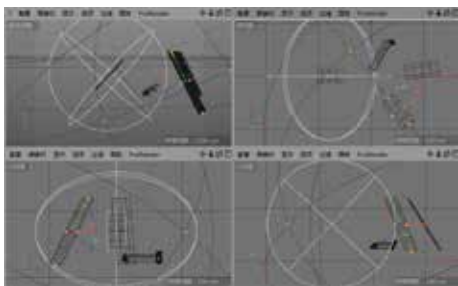


图 1-26



图 1-27

05 在工具栏中单击 (渲染到图片查看器) 按钮，如图 1-28 所示。

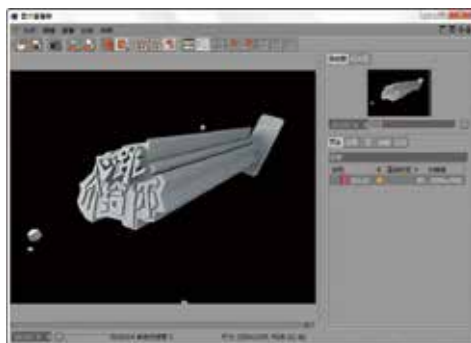


图 1-28

1.2.4 区域灯光 3

01 再次创建一盏区域灯光，选择【基本】选项卡，设置【编辑器可见】为【开启】，如图 1-29 所示。选择【常规】选项卡，设置 H 为 0°，S 为 0%，V 为 100%，【强度】为 40%，【投影】为【区域】，如图 1-30 所示。



图 1-29



图 1-30

02 选择【细节】选项卡，设置【外部半径】为117.5cm，【垂直尺寸】为1000cm，【衰减】为【平方倒数（物理精度）】，【半径衰减】为2316cm，选中【仅限纵深方向】复选框，如图1-31所示。选择【可见】选项卡，设置【内部距离】为7.991cm，【外部距离】为7.991cm，【采样属性】为99.886cm，如图1-32所示。

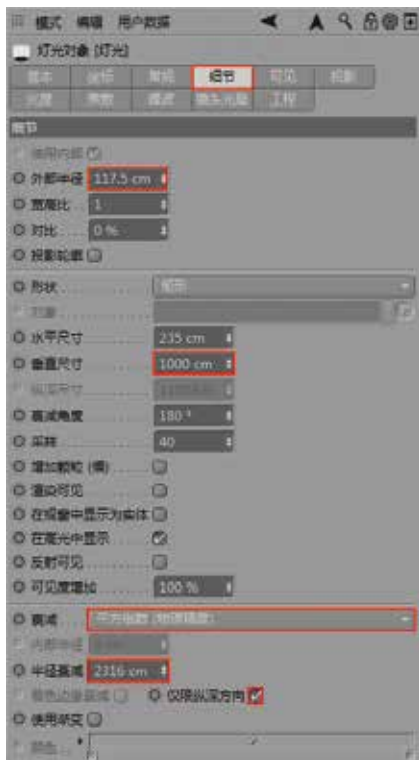


图 1-31



图 1-32

03 选择【投影】选项卡，设置【密度】为99%，如图1-33所示。

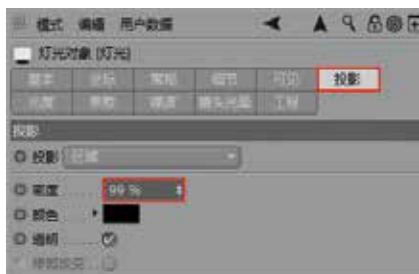


图 1-33

04 参数设置完成后，将灯光调整到合适的位置，如图1-34和图1-35所示。

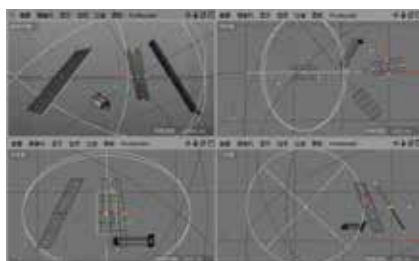


图 1-34



图 1-35

05 在工具栏中单击（渲染到图片查看器）按钮，如图1-36所示。

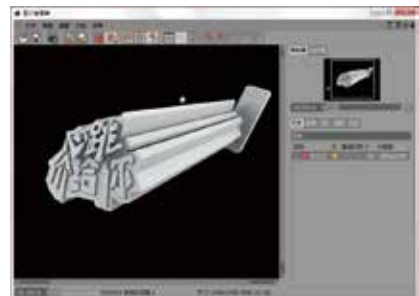


图 1-36

1.3

设置材质

1.3.1 样条线挤压材质

01 在材质管理器面板中执行【创建】|【新材质】命令，如图 1-37 所示，随即在空白区域出现一个材质球，如图 1-38 所示。



图 1-37

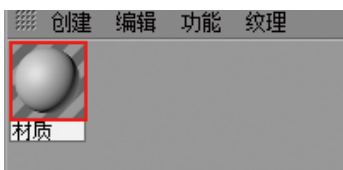


图 1-38

02 双击刚创建的材质球，打开【材质编辑器】窗口，将其命名为【样条线挤压材质】，选中【颜色】复选框，设置 H 为 3°，S 为 97%，V 为 94%，如图 1-39 所示。

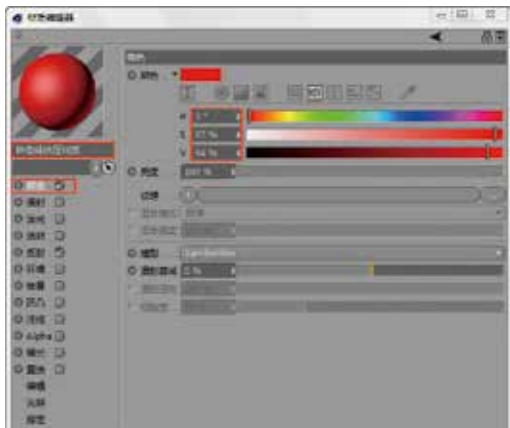


图 1-39

03 选中【反射】复选框，单击 添加 按钮，选择【反射(传统)】选项，双击 默认反射 1，将其命名为【默认反射】，选择 默认高光，单击 移除 按钮。接着选择【默认反射】，设置【粗

糙度】为 8%，【高光强度】为 0%，【亮度】为 5%，单击【纹理】后方的 按钮，添加【菲涅耳(Fresnel)】，设置【混合强度】为 23%，如图 1-40 所示。



图 1-40

04 设置完成后，将材质赋予场景中的模型，如图 1-41 所示。

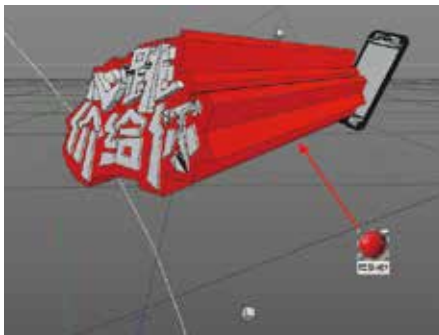


图 1-41

1.3.2 文字渐变材质

01 再次创建一个新的材质球，并命名为【文字渐变材质】，设置 H 为 60%，S 为 100%，V 为 100%，然后单击【纹理】后方的 按钮，添加【渐变】，接着单击下方的色块，进入【着色器】，设置由黄色到白色的渐变，如图 1-42 所示。

02 选中【反射】复选框，单击 添加 按钮，选择【反射(传统)】选项，双击 默认反射 1，将其命名为【默认反射】，选择 默认高光，单击 移除 按钮。接着选择【默认反射】，设置【粗糙度】为 8%，【高光强度】为 0%，【亮度】为 5%，单击【纹理】后方的 按钮，添加【菲涅耳(Fresnel)】，设置【混合强度】为 23%，如图 1-43 所示。

03 设置完成后，将材质赋予场景中的模型。如图 1-44 所示。

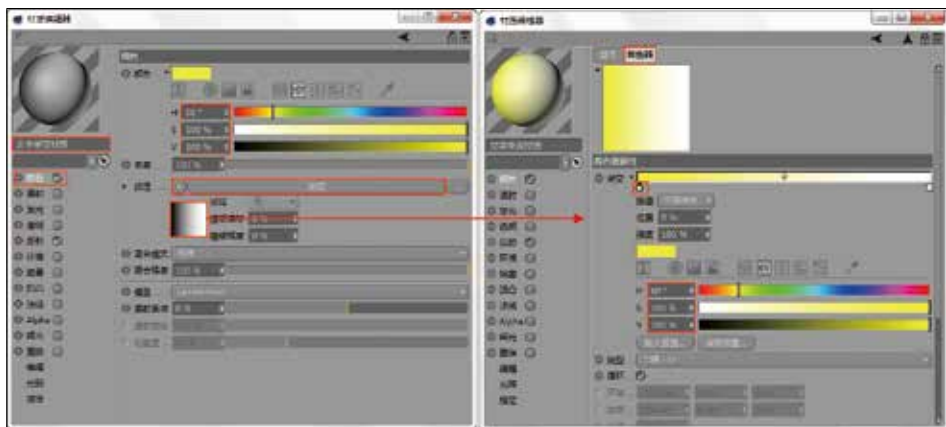


图 1-42

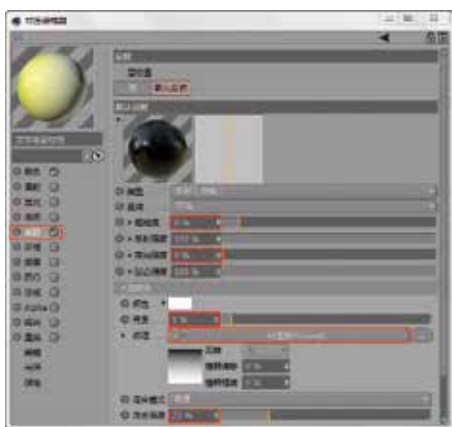


图 1-43

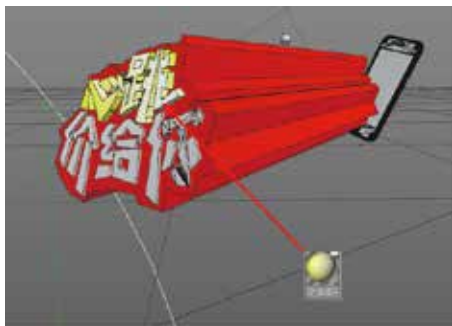



图 1-44

1.3.3 手机屏幕材质

01 为材质赋予贴图。再次创建一个新的材质球，然后双击该材质球，在弹出的【材质编辑器】窗口中将其命名为【手机屏幕材质】，选中【颜色】复选框，设置H为143.333，S为99.387%，V为80%，设置完成后单击【纹理】后方的  按钮，在弹出的【打开文件】窗口中选择 iOS-10.jpg，单击【打开】按钮，如图 1-45 所示。

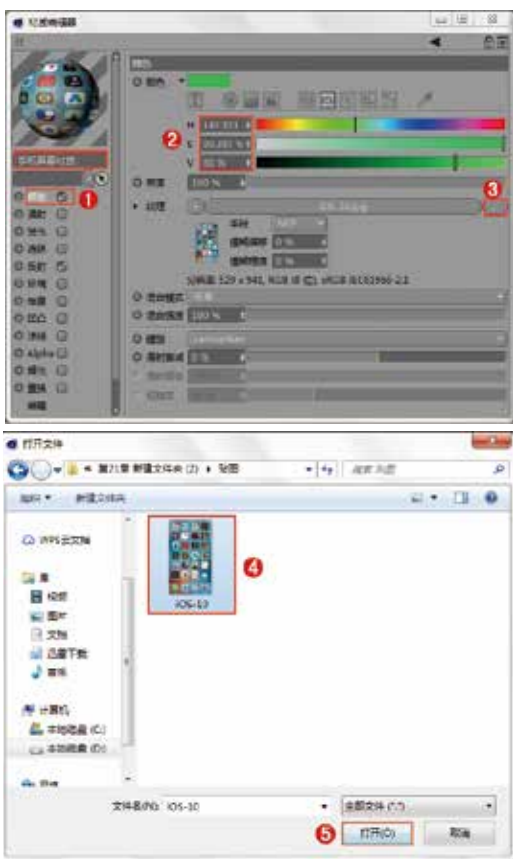







图 1-45

02 选中【反射】复选框，单击  按钮，选择【反射(传统)】选项，双击 ，将其命名为【默认反射】，选择 ，单击  按钮。接着选择【默认反射】，设置【粗糙度】为0%，【反射强度】为200%，【高光强度】为0%，【凹凸强度】为0%，【亮度】为5%，单击【纹理】后方的  按钮，添加【菲涅耳(Fresnel)】，设置【混合强度】为23%，如图 1-46 所示。

03 设置完成后，将材质赋予场景中的模型，如图 1-47 所示。

04 使用同样的方法继续为模型添加材质与贴图，效果如图 1-48 所示。



图 1-46



图 1-47



图 1-48

1.4 创建摄像机


01 为画面添加摄像机。在工具栏中按住【摄像机】按钮，在弹出的下拉列表中选择【摄像机】选项，如图 1-49 所示。在画面中创建一个摄像机并将其命名为 Camera，创建完成后，在右下方的属性面板中选择【对象】选项卡，设置【焦距】为 60，【视野范围】为 33.398°，【视野（垂直）】为 25.361°，如图 1-50 所示。



图 1-49



图 1-50

02 将摄像机放置在合适的位置，如图 1-51 所示。

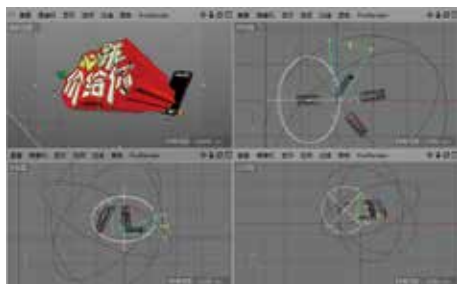



图 1-51

03 单击工具栏中的【渲染到图片查看器】按钮，渲染完成后案例的最终效果如图 1-52 所示。

04 将文件保存并导入 Photoshop 中进行合成，最终效果如图 1-53 所示。



图 1-52



图 1-53