^{第5章} 轻奢风格卧室室内 灯光表现



5.1 效果展示

轻奢风格是近年来比较流行的一种装饰风格,顾名思义,就是"轻微的奢侈",源于年轻人对精致生活品质的追求。在设计上,以极致的简约风格为基础,通过闪亮的金属、通透的玻璃以及大量的灯带来凸显空间质感,使之看起来虽然没有过多的华丽装饰造型,但是其高品质的装饰细节却处处透露出一种低调的奢华,从而彰显出一种别具风格的艺术之美。本实例为一个轻奢设计风格的卧室室内灯光表现效果,实例的最终渲染结果及线框图如图5-1和图5-2所示。通过渲染结果,可以看出本实例中所要表现的灯光主要为室内人工照明效果。



打开本书配套场景文件"轻奢卧室.max",如图5-3所示。接下来将较为典型的常用材质进行详细讲解。



5.2 材质制作

5.2.1 制作地板材质

本实例中的地板材质 渲染结果如图5-4所示。 ① 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-5所示。







基本参数 漫反射 粗糙度	0.0 \$	预设	自定义	٣	
	图5	-6			

● 在系统自动弹出的"材质/贴图浏览器"对话框 中选择"Color Correction(色彩校正)"贴图, 如图5-7所示。

- 抜名称搜索 - 贴图 - 通用 Color Correction combustion MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
- 贴图 - 通用 BlendedBoxMap Color Correction combustion MultiTexture (多紋理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
- 通用 BlendedBoxMap Color Correction combustion MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
BlendedBoxMap Color Correction combustion MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
Color Correction combustion MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
combustion MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
MultiTexture (多纹理) OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
OSL 贴图 Perlin 大理石 RGB 倍增
Perlin 大理石 RGB 倍增
RGB 倍增
确定取消

本参数"卷展栏中,为"贴图"添加一张"地板木 纹.jpg"贴图文件。展开"颜色"卷展栏,设置"饱 和度"的值为-60.0,如图5-8所示。

▼ 基本 変数			
全部重置贴图	则	i图 #1(地板	木纹A. jpg)
▼ 通道			
• 法线(<u>N</u>)	<u> </u>	红	v
● 单色(M)	錢 =	绿	¥
● 反转(I)	范 =	π.	٣
◎ 自定义(<u>C</u>)	Alpha =	Alpha	*
▼ 颜色			
色调切换:			0.0
-	L		
饱和度:			-60. 0
: J			
	估调边估。	品用	¥. 0.0 \$

图5-8

● 回到VRayMtl材质的"基本参数"卷展栏中, 设置"反射"的颜色为白色,设置"光泽度"的值为 0.8,制作出地板材质的反射及高光效果,如图5-9 所示。



图5-9

●● 制作完成后的地板材质球显示结果如图5-10 所示。



> 第5章 轻奢风格卧室室内灯光表现

5.2.2 制作地毯材质

本实例中地毯材质的 渲染结果如图5-11所示。 01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl材 质,如图5-12所示。



图5-11



图5-12

02 展开"贴图"卷展栏,为"漫反射"的贴图通 道添加一张"地毯.jpg"文件,并以拖曳的方式将 "漫反射"贴图通道中的贴图复制到"凹凸"的贴图 通道上,如图5-13所示。

曼反射	100.0	\$	~	贴图 #4 (地毯.jpg)
反射	100.0	ŧ	~	无贴图
光泽度	100.0	-		无贴图
折射	100.0	*	7	无贴图
光泽度	100.0	÷	-	无贴图
不透明度	100.0	\$	4	无贴图
凹凸	30.0	\$	~	贴图 #4 (地毯.jpg)
置换	100.0	\$	~	无贴图
自发光	100.0	\$	~	无贴图
漫反射粗糙度	100.0	\$	4	无贴图

图5-13



所示。





5.2.3 制作红色玻璃材质

本实例中的红色玻 璃材质渲染结果如图5-15 所示。

01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-16所示。



图5-15



02 在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反 射""反射"和"折射"的颜色均为白色,设置"烟 雾颜色"为红色,如图5-17所示。"烟雾颜色"的 参数设置如图5-18所示。







03 制作完成后的红色玻璃材质球显示结果如图5-19





5.2.4 制作金色金属材质

本实例中金色金属 材质的渲染结果如图5-20 所示。



01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-21所示。





02 在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"和 "反射"的颜色如图5-22所示,制作出金属材质的 颜色及反射效果。设置"金属度"的值为1.0,增强 材质的金属特性,如图5-23所示。



	漫反射 [粗糙度	0.0	\$	预设。自定义		
	反射 [最大深度	5	4
	光泽度	1.0	\$	■ 背面反射		
₩ 菲涅	耳反射			■ 暗淡距离		1.0
	斤射率 🚺		+			4
	金属度	1.0	\$	影响通道	仅颜色	

03 制作完成后的金色金属材质球显示结果如 图5-24所示。



图5-24

5.2.5 制作红色陶瓷材质

本实例中的珊瑚形 状摆件使用了红色陶瓷 材质, 渲染结果如图5-25 所示。



01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质

球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-26所示。



02 在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"的

> 第5章 轻奢风格卧室室内灯光表现

颜色为红色,如图5-27所示。设置"反射"的颜色 为白色,如图5-28所示。





图5-28

● 制作完成后的红色陶瓷材质球显示结果如 图5-29所示。



图5-29

5.2.6 制作被子材质

本实例中被子材质的 渲染结果如图5-30所示。 ① 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-31所示。



2 在"贴图"卷展栏中,为"漫反射"的贴图通 道添加一张"布纹F.jpg"文件,并以拖曳的方式复 制到"凹凸"属性的贴图通道中,并设置"凹凸"的 值为10.0,如图5-32所示。



图5-31

漫反射	100.0	\$	8	點图 #13 (布纹F.jpg)
反射	100.0	\$	*	无贴图
光泽度	100, 0	\$	1	无贴图
折射	100.0	*	2	无贴图
光泽度	100.0	\$	~	无贴图
不透明度	100.0	\$	~	无贴图
凹凸	10.0	-	1	贴图 #13 (布纹F. jpg)
置换	100.0	\$	V	无贴图
自发光	100.0	4	*	无贴图
漫反射粗糙度	100, 0	\$	~	无贴图
		-	4	

图5-32

O3 制作完成后的被子材质球显示结果如图5-33 所示。



图5-33

5.2.7 制作背景墙布纹材质

本实例中的背景墙布 纹材质渲染结果如图5-34 所示。

● 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtI 材质,如图5-35所示。





在"贴图"卷展栏中,为"漫反射"的贴图通 道添加一张"布纹F.jpg"文件,并以拖曳的方式复 制到"凹凸"属性的贴图通道中,并设置"凹凸"的 值为30.0,如图5-36所示。

贴图				
漫反射	100.0	÷	4	贴图 #46(布纹F.jpg)
反射	100.0	\$	~	无贴图
光泽度	100.0	\$	4	无贴图
折射	100.0	*	-	无贴图
光泽度	100.0	÷		无贴图
不透明度	100.0	-	*	无贴图
凹凸	30.0	*	4	贴图 #46 (布纹F.jpg)
置换	100.0	\$	-	无贴图
自发光	100.0	÷	~	无贴图
漫反射粗糙度	100.0	-	4	无贴图
		Ŷ	2	
金属度	100.0	\$	~	无贴图

图5-36







5.2.8 制作床头皮革材质

本实例中的床头皮革材质渲染结果如图5-38 所示。







●2 在"基本参数"卷展栏中,单击"漫反射"后面的方形按钮,如图5-40所示。

	粗糙度	0.0	÷				
	漫反射			预设	自定义	•	
基本参望	数		_				



3 材质/贴图浏览器		×
,拔名称搜索		
RGB 倍增		
RGB 染色		
ShapeMap		
Substance		
TextMap		
位图		
1888 凹痕		
合成		
向量置换		
🚰 向量贴图		
	确定	取消
X	₹5-41	

●5 单击"总层数"后面的"添加新层"按钮 。, 在新添加"层2"中再次单击"无"按钮,如图5-44 所示。



图5-46



在"合成层"卷展栏中,将"层2"的"不透明度"值设置为30.0,这样就实现了将"皮革.jpg"贴图文件与浅红色合成到一起的贴图效果,如图5-48所示。



图5-48

在"贴图"卷展栏,将"漫反射"贴图通道中的"合成"贴图以拖曳的方式复制到"凹凸"的贴图通道中,并设置"凹凸"的值为35.0,制作出床头皮革材质的凹凸效果,如图5-49所示。

曼反射	100.0	+	¥	贴图 #3 (合成)
反射	100.0	\$		无贴图
化泽度	100.0	\$		无贴图
斤射	100.0	+	~	无贴图
光泽度	100.0	-	~	无贴图
下透明度	100.0	\$	~	无贴图
1 <u>4</u>	35.0	-	~	貼图 #3 (合成)
L换	100.0	\$	~	无贴图
发光	100.0	-	¥ [无贴图
b反射粗糙度	100.0	*	~	无贴图
		AV	×.	
法属度	100.0	\$	~	无贴图

展开"基本参数"卷展栏,设置"反射"的颜
 色为白色,设置"光泽度"的值为0.7,制作出床头
 皮革材质的高光及反射效果,如图5-50所示。



所示。

11 制作完成后的床头皮革材质球显示结果如图5-51 3 床头皮革



图5-51

制作抱枕材质 5.2.9

本实例中的抱枕材质 渲染结果如图5-52所示。 01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-53所示。



图5-52



图5-53

02 在"贴图"卷展栏中,为"漫反射"贴图通道 上添加一张"布纹C.jpg"文件,制作出抱枕材质的 表面纹理,如图5-54所示。

漫反射	100.0	*	-	贴图 #9 (布纹C. jpg)
反射	100.0	\$	1	无贴图
光泽度	100.0	÷		无贴图
折射	100.0	¢	-	无贴图
光泽度	100.0	\$	*	无贴图
不透明度	100.0	÷	~	无贴图
凹凸	30.0	\$		无贴图
置换	100.0	\$	4	无贴图
自发光	100.0	\$	2	无贴图
漫反射粗糙度	100. 0	\$	2	无點图
		- 44	*	
金属度	100.0	4	~	无贴图

03 制作完成后的抱枕材质球显示结果如图5-55 所示。



5.2.10 制作玻璃材质

本实例中的衣柜采用 了带有金属边框的茶色玻 璃柜门, 使得衣柜不但具 有收纳作用,还具备了一 定的展示效果,其中柜门 上的玻璃材质渲染结果如 图5-56所示。



图5-56

01 打开"材质编辑器"面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-57所示。



02 在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"的 颜色为茶色,如图5-58所示。设置"折射"和"烟 雾颜色"的颜色为浅棕色,如图5-59所示。设置 "反射"的颜色为白色,如图5-60所示。



图5-58







图5-60

O3 在"贴图"卷展栏中,为"凹凸"贴图通道添加"噪波"贴图,并设置"凹凸"的值为3.0,如图5-61所示。

▼ 贴图 漫反射 100.0 🗘 🖌 无贴图 100.0 🕈 🖌 无贴图 反射 光泽度 100.0 🗘 🖌 无贴图 100.0 🗘 🖌 无贴图 折射 光泽度 100.0 🔷 无贴图 不透明度
 100.0 ◆ ✓
 无贴图

 3.0 ◆ ✓
 貼图 #4 (Noise)

 100.0 ◆ ✓
 无贴图
 置换 100.0 🛊 🖌 无贴图 自发光 漫反射粗糙度 100.0 \$ ✔ 无贴图 图5-61 04 在"噪波参数"卷展栏中,设置"大小"的值 为300.0,如图5-62所示。





图5-62

●5 制作完成后的玻璃材质球显示结果如图5-63 所示。



图5-63

5.2.11 制作亮黑色衣柜材质

本实例中的亮黑色 衣柜材质具有较强的反射 效果,渲染结果如图5-64 所示。



01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球 将其设置为\/RayMtlk

球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-65所示。



02)在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"的

颜色为深灰色,如图5-66所示。



图5-66

03 设置"反射"的颜色为灰色,如图5-67所示。 设置"光泽度"的值为0.98,并取消勾选"菲涅耳 反射"选项,如图5-68所示。



图5-67



图5-68

04 制作完成后的亮黑色衣柜材质球显示结果如 图5-69所示。





5.2.12 制作衣服材质

本实例中的衣服材质 渲染结果如图5-70所示。 01 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl 材质,如图5-71所示。







02 在"贴图"卷展栏中,在"漫反射"的贴图通 道上添加一张"衣服.jpg"文件,制作出衣服材质的 表面纹理,如图5-72所示。

漫反射	100.0	\$	8	贴图 #66 (衣服. jpg)
反射	100.0	\$	8	无贴图
光泽度	100.0	\$		无贴图
折射	100, 0	\$	8	无贴图
光泽度	100.0	÷	2	无贴图
不透明度	100.0	\$		无贴图
四凸	30.0	\$		无贴图
置换	100.0	\$		无贴图
自发光	100.0	\$		无贴图
漫反射粗糙度	100.0	\$	1	无贴图

图5-72



03 制作完成后的衣服材质球显示结果如图5-73



本实例中床头柜柜 门采用了米黄色的漆面 质感,渲染结果如图5-74 所示。 ① 打开"材质编辑器" 面板。选择一个空白材质 图5-74 球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-75所示。

5.2.13 制作床头柜柜门材质



图5-75

在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"的颜色为米黄色,设置"反射"的颜色为米黄色,设置"反射"的颜色为灰色,设置"光泽度"的值为0.9,如图5-76所示。"漫反射"颜色的参数设置如图5-77所示。"反射"颜色的参数设置如图5-78所示。









图5-78

03 制作完成后的床头柜柜门材质球显示结果如 图5-79所示。



图5-79

5.2.14 制作台灯灯架材质

本实例中的台灯灯架 使用的也是金属材质,在 颜色上与之前所讲解的金 色金属材质略有不同,台 灯灯架材质的渲染结果如 图5-80所示。



图5-80

01 打开"材质编辑器"面板。选择一个空白材质 球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-81所示。



在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"和 "反射"的颜色如图5-82所示,制作出金属材质的 颜色及反射效果。设置"金属度"的值为1.0,增强 材质的金属特性,如图5-83所示。



基本参数
 漫反射
 孤複度 0.0 ÷
 反射
 最大深度 5 ÷
 光泽度 1.0 ÷
 背面反射
 普温耳折射本
 1.6 ÷
 金属度 1.0 ÷
 影响通道 Q颜色 ▼

图5-83





图5-84

5.2.15 制作亚光金色金属材质

本实例中背景墙上的装饰品采用了亚光金 色金属材质,渲染结果 如图5-85所示。



 ① 打开"材质编辑器"

 面板。选择一个空白材质
 图5-85

 球,将其设置为VRayMtl材质,如图5-86所示。



图5-86

02 在"基本参数"卷展栏中,设置"漫反射"的 颜色如图5-87所示。设置"反射"的颜色如图5-88 所示。设置"光泽度"的值为0.7,并取消勾选"菲 涅耳反射"选项,如图5-89所示。



颜色选择器: reflection × 色调 白度 108 \$ 绿 94 \$ 蓝: 81 🗘 色调: 20 🗘 度 饱和度; 64 4 亮度 108 \$ 重置(R) 确定(Q) 取消(C)

图5-88



03 制作完成后的亚光金色金属材质球显示结果如 图5-90所示。





图5-90

5.2.16 制作吊灯灯光材质

本实例中卧室正上方 的吊灯灯管采用了灯光材 质进行制作,渲染结果如 图5-91所示。



① 打开"材质编辑器"
 面板。选择一个空白材质
 图5-91
 球,将其设置为VRay灯光材质,如图5-92所示。



图5-92

在"参数"卷展栏中,设置"颜色"的值为100.0,如图5-93所示。

顾色:		100.0 🗘	无贴图	
不透明度:			无贴图	
	信	会最影机 ^{要2}	^忆 查明度	
置换:	1.0	\$	无贴图	
网络	1.0		101-101	

图5-93

03 制作完成后的吊灯灯光材质球显示结果

如图5-94所示。



技术专题 "VRay 灯光材质"参数解析

"VRay灯光材质"是一种较为特殊的材质, 渲染较快,并且允许将场景中的一个物体变成一个 真正的光源,其参数设置如图5-95所示。

	ð	01 -	Defaul	t	▼ VRa	y 灯光材质
▼ 参数						
颜色:		1.0	\$		无贴图	~
不透明度:				无贴图		~
	信川	前颜色的	向不透明	度		
	3.0	2A2 111		-12-10 H	88	
置换:	1.0	and the second		A479	[31]	×
置换: 直接照明	1.0			A.381	60	~

图5-95

常用参数解析

 颜色:用于指定材质的自发光颜色以及发光强度。如图5-96所示为不同"颜色"下的 VRay灯光材质渲染结果对比。



- 不透明度:用于设置影响VRay灯光材质不透明度的贴图。
- 背面发光:勾选该选项,对象的背面也会发光,如图5-97所示为勾选了"背面发光"选项前后的渲染结果对比。





图5-97

- 补偿摄影机曝光:勾选该选项,将自动调整 灯光的强度,以补偿摄影机的曝光校正。
- 倍增颜色的不透明度: 勾选该选项, 灯光材 质的颜色会乘以不透明度的贴图纹理。
- 置换:使用贴图来实现材质的置换效果, 如图5-98所示为"置换"属性添加了"棋盘 格"贴图后的渲染结果。



- "直接照明"组
 - > 开: 勾选该选项, 材质开启直接照明 计算。
 - ▶ 中止:设置材质灯光强度的阈值,当 灯光强度低于该值将不会计算直接 照明。

摄影机参数设置 5.3

01 在"创建"面板中,将"摄影机"的下拉列表 切换至VRay,单击"(VR)物理摄影机"按钮, 如图5-99所示。





03 在"前"视图中,调整摄影机及摄影机目标点 的位置至如图5-101所示。



图5-100



图5-101

04 选择场景中的摄影 机,在"修改"面板中, 展开"传感器和镜头"卷 展栏,设置"胶片规格 (毫米)"的值为70.5, 如图5-102所示。 05 设置完成后,按下 C键, 切换至"摄影机"

角度如图5-103所示。





图5-103

> 第5章 轻奢风格卧室室内灯光表现

5.4 灯光设置

本实例主要突出表现室内灯光的照射效果,所 以室外的天光照明强度要设置低一些,具体操作步 骤如下。

制作天光照明效果 5.4.1

01 在"创建"面板中, 将"灯光"的下拉列表切换 至VRay,单击"(VR) 灯光"按钮,如图5-104 所示。



02 在"前"视图中, 卧 室的窗户位置处创建一个

"(VR)灯光",如图5-105所示。"(VR)灯 光"的大小与窗户模型相匹配,如果创建之后不是特 别匹配,可以通过"缩放"工具来调整"(VR)灯 光"的大小。



图5-105

03 按下T键, 切换至"顶"视图。调整"(VR) 灯光"的位置至如图5-106所示,使其位于卧室窗 户的外面。





04) 在"修改"面板 中,展开"常规"卷展 栏。设置"倍增"值为 100.0,设置"模式"为 "温度"选项,设置"温 度"的值为10000.0,这 时,可以看到"颜色"自动 改变为天蓝色,如图5-107 所示。

05 设置完成后, 渲 染场景,這染结果如 图5-108所示,场景 里已经有了微弱的天光照 明效果。







图5-108

5.4.2 制作灯带照明效果

01 在"创建"面板中,将下拉列表切换至 VRay, 单击"(VR)灯光"按钮, 如图5-109 所示。



02 在场景中如图5-110所示位置处,创建一个 "(VR)灯光"用来模拟吊顶上的灯带照明效果。







图5-111

在"修改"面板中,展开"常规"卷展栏。设置"倍增"的值为100.0,设置灯光的"颜色"为橙色,如图5-112所示。"颜色"的参数设置如图5-113所示。







102

05 灯光的参数设置完成后,在"顶"视图中,对 其进行复制并分别调整角度和位置至如图5-114所 示,用来模拟其他三处位置的灯带照明效果。



图5-114

06 设置完成后, 渲染场景, 灯带的渲染结果如 图5-115所示。



图5-115

5.4.3 制作射灯照明效果

● 在"创建"面板中,将下拉列表切换至∨Ray,单击"(∨R)光域网"按钮,如图5-116所示。



● 在"前"视图中,如图5-117所示射灯模型位■ 置下方创建一个"(VR)光域网"灯光。



图5-117

O3 在"顶"视图中,调整"(VR)光域网"灯光的位置至如图5-118所示。



图5-118

● 按住Shift键,对"(VR)光域网"灯光进行 复制,在系统自动弹出的"克隆选项"对话框中, 选择"实例"选项,如图5-119所示。这样复制出 来的"(VR)光域网"灯光是相互关联的关系, 在后续的参数调整上,只需要调整场景中任意一 个"(VR)光域网"灯光,就会对场景中的所有 "(VR)光域网"灯光进行更改。



● 对复制出来的"(VR)光域网"灯光进行位置 调整,制作出整个卧室里的射灯照明效果,如图5-120 所示。

> 第5章 轻奢风格卧室室内灯光表现





在"修改"面板中,为"(VR)光域网"灯光的"IES文件"属性添加"射灯C.IES"文件,设置"颜色模式"为"温度"选项,设置"色温"的值为3500.0,这样,灯光的"颜色"会自动改变为橙色,设置"强度值"为13000.0,如图5-121所示。

▼ VRay 光域网(IES)参数	11
启用	~
启用视口着色	Y
显示分布	~
目标	Y
IES 文件 射灯C	
X 轴旋转 0.0	\$
Y 轴旋转 0.0	\$
Z 轴旋转 0.0	\$
中止0.001	\$
阴影偏移 0.0m	\$
投影阴影	¥
影响漫反射	4
漫反射基值1.0	\$
影响高光	~
高光基值1.0	\$
使用灯光图 仅阴影	v
覆盖图形	
图形 点	Ψ.
高度0.0m	A.
宽度0.0m	A Y
长度 0.0m	*
直径0.0m	A.
颜色模式 温度	v
颜色	
色温 3500.0	\$
覆盖强度 重缩放	¥.
强度类型., 功率(1m)	v
强度值 13000.0	\$
区域高光	~
■ 视口线框颜色	1
图标文本	
排除	
图5-121	

07 设置完成后, 渲染场景, 射灯照明的渲染结果 如图5-122所示。



图5-122

5.4.4 制作衣柜灯带照明效果

● 在"创建"面板中,将下拉列表切换至∨Ray,单击"(VR)灯光"按钮,如图5-123所示。



图5-123

在场景中如图5-124所示位置处,创建一个 "(VR)灯光"用来模拟衣柜中格子里的灯带照明 效果。





图5-125

在"修改"面板中,展开"常规"卷展栏。设置"倍增"的值为1200.0,设置灯光的"模式"为"温度",设置"温度"的值为3500.0,这时灯光的"颜色"会自动变为橙色,如图5-126所示。



●5 灯光的参数设置完成后,在"透视"视图中, 对其进行复制并分别调整角度和位置至如图5-127 和图5-128所示,制作出衣柜及床头边柜格子里的 所有灯带照明效果。



图5-127







图5-129

5.4.5 制作吊灯照明效果





图5-131

03 在"修改"面板中,展开"常规"卷展栏,设 置"类型"为"球体", 设置"半径"值为0.2m, 设置"倍增"值为200.0, 设置灯光的"颜色"为白 色,如图5-132所示。 04 调整完成后,在"透 视"视图中移动灯光的位 置至如图5-133所示。

✔ 开	类型:	球体	۳
目标		0.2m	. \$
	半径:	0.2m	÷
	大小		Å.
单位;	默认()	图像)	۳
	倍增:	200.0	÷
模式:	颜色		¥
	颜色:		
	温度:	6500.0	ð.
1 纹理			÷.



图5-133

05 设置完成后,渲染场景,这次在吊灯的上方 可以看到清晰的光影效果, 渲染结果如图5-134 所示。



图5-134

06 最后,将每一步灯光添加完成后的渲染结果放 在一起,通过对比来观察这些灯光添加之后的图像渲 染结果,如图5-135~图5-139所示。



图5-135



图5-136



图5-137



图5-138



图5-139



5.5.1 渲染设置

01 打开"渲染设置"面板,可以看到本场景已经预 先设置完成使用VRay渲染器渲染场景,如图5-140 所示。



图5-140

02 在"公用"选项卡中,设置渲染输出图像的 "宽度"为2400, "高度"为1800, 如图5-141 所示。



图5-141

03 在V-Ray选项卡中,展开"图像采样器(抗锯 齿)"卷展栏,设置渲染的"类型"为"渲染块", 如图5-142所示。



图5-142

04 在GI选项卡中,展开"全局照明"卷展栏,设 置"首次引擎"的选项为"发光贴图",设置"饱和 度"的值为0.5,如图5-143所示。

公用	V-Ray	GI	设置	Render	Elements	
▼ 全局	新照明					
✔ 启月	目全局照明	(GI)			高级模式	?
	首次引擎	发光贴图]		
	二次引擎	灯光缓有	÷ 🔻			
	饱和度	0.5	• ■环	境阻光(0) 0.8	Å
	饱和度	0.5	• 耳环	境阻光(0) 0.8	Å
	The Late the	Late Later				
	对 [1]受	1.0	Ŷ			-
τ,	对 比度基数	0.5	¢ ¢			4 W . 4 T
⊼ ► 发外	对比度基数 计比度基数	0.5	¢ ¢			47 47
求 ▶ 发外 ▶ 灯升	对比度基数 计比度基数 5.贴图	0.5	•			49 49

图5-143

05 在"发光贴图"卷展栏中,将"当前预设"选 择为"自定义",并设置"最小比率"和"最大比 率"的值均为-1,如图5-144所示。





图5-145





03 在"曲线"卷展栏中,调整曲线的形态至如 图5-148所示,可以提高渲染图像的亮度。



图5-148

◎④ 以相同的方式添加一个"曝光"图层,在"曝光"卷展栏中,设置"曝光"的值为0.100,设置"对比 度"的值为0.050,如图5-149所示,增加图像的层次感。



图5-149



图5-150

技术专题 如何渲染线框效果图

线框效果图通过渲染出模型的布线结构来反映 建模师的建模技术水平, 是广大建模爱好者普遍喜 欢的一种渲染表达方式,如图5-151所示。

线框效果图的渲染设置与正常效果图的渲染 设置步骤基本一样,只要将场景中模型的材质设置 为线框材质后渲染即可。需要注意的是,有两类模

型在一般情况下不设置线框材质:一是场景中涉及 玻璃材质的窗户或玻璃门,如果将其设置为线框材 质,势必会遮挡住室外灯光进而对场景中的照明产 生较大影响; 二是场景中用于模拟室外背景环境的 环境材质,由于环境材质通常需要开启发光属性, 所以将环境材质设置为线框材质后,也会对场景照 明产生一定的影响效果。在本实例中、由于衣柜具 有一定的展示作用,故衣柜柜门上的玻璃模型不要 设置为线框材质。此外,本实例中的射灯灯泡和吊 灯灯带模型也不要设置为线框材质。



线框效果图的渲染制作步骤如下。

● 打开本实例场景文件,将该场景文件另存为一份Max文件并重命名为"线框材质.max",如图5-152所示。



图5-152

选择场景中的所有模型,按住Alt键,以单击的方式排除场景中的衣柜玻璃模型、吊灯灯带模型和射灯灯泡模型,为所选择的模型指定一个新的VRayMtl材质球,如图5-153所示。



03 在"基本参数"卷展栏中,单击"漫反射"后

面的方形按钮,在自动弹出的"材质/贴图浏览器" 对话框中选择"VRay边纹理"选项,如图5-154 所示。

材质/贴图浏览器			×
按名称搜索			
VRay 用户标量			
VRay 用户颜色			
VRay 粒子紋理			
VRay 距离纹理			
VRay 软框			
VRay 边纹理			
VRay 采样信息纹理			
VRay 颜色			
VRay 颜色 2 凹凸			
VRayICC			
	确定	取酒	

●4 在 "VRay边纹理参数"卷展栏中,设置"颜色"为灰色,设置"像素宽度"的值为0.6,如
图5-155所示。"颜色"的参数设置如图5-156
所示。





●● 设置完成后,渲染场景,渲染结果如图5-158所示。







图5-158

^{第6章} 中式风格接待大厅日景 灯光表现



6.1 效果展示

本实例为一个中式装修风格设计的大厅日景灯光表现效果。实例的最终渲染结果及线框图如图6-1和 图6-2所示。



打开本书配套场景文件"大厅.max",如图6-3所示。接下来将较为典型的常用材质进行详细讲解。

