



“十三五”职业教育国家规划教材



高等职业教育数字艺术设计
新形态一体化教材



扫描二维码了解本书配套资源
及“智慧职教”平台使用流程



VRay 3.0+3ds Max 2016 室内效果图案例教程 (第2版)

■ 李 涛 组 编
■ 蔡丽芬
付景珊
吴永财 主 编

顶尖的作者团队: 汇集了国内最顶尖的 CG 设计师和资深教育培训专家

新颖的编写方式: 引入任务驱动式编写思想, 真正实现“教、学、做”一体化

实用的精粹案例: 提供大量融入产品创意和设计理念的精彩商业案例, 涵盖了冷暖空间、光影空间、黑白空间、客厅、卧室、展厅、办公室、酒店大厅等常见的室内效果图应用领域

高等教育出版社

Chapter 5 冷暖空间

5.1 冷暖空间分析	141
5.2 灯光设置	144
5.3 材质设置	146
5.4 渲染参数设置	152
5.5 线框图渲染	153
5.6 Photoshop后期处理	154
5.7 知识与技能梳理	156
5.8 课后练习	156



Chapter 6 光影空间

6.1 光影空间分析	158
6.2 模型检查	158
6.2.1 草图渲染设置	158
6.2.2 曝光模式测试	160
6.3 灯光设置	161
6.3.1 太阳光设置	161
6.3.2 天光设置	162
6.3.3 反射环境设置	163
6.4 材质设置	163
6.4.1 木地板材质设置	163

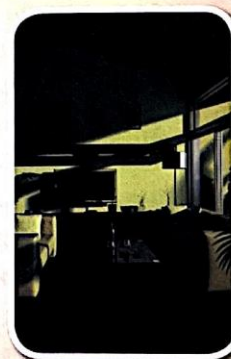




图 6-12



图 6-13

04 单击“渲染”按钮，再次进行测试渲染，效果如图6-14所示。



图 6-14

6.3 灯光设置

6.3.1 太阳光设置

01 为了使室内物体的影子照射得更长一些，仿佛是黄昏一般的景色，那么首先需要将场景中的灯光位置做一下改变，在此调整灯光位置如图6-15所示，然后将灯光的颜色改为黄色 (R:210, G:146, B:8)。



微课：
灯光的设置



图 6-15

02 按【F10】键打开“渲染设置”窗口，选择“GI”选项卡，设置“首次引擎”为“发光图”，设置“二次引擎”为“灯光缓存”。打开

“发光图”卷展栏，将发光图的“当前预设”设置为“非常低”，并选中“显示计算相位”复选框，如图6-16所示。

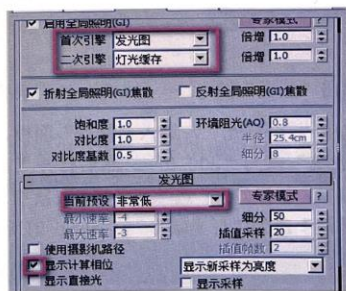


图 6-16

03 打开“灯光缓存”卷展栏，设置“细分”为“200”，并选中“显示计算相位”复选框，如图6-17所示。

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

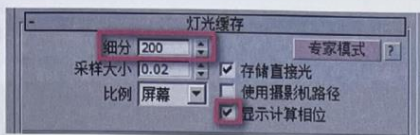


图 6-17

04 单击“渲染”按钮，得到如图6-18所示的效果。



图 6-18

05 改变一个参数来对比一下渲染效果，选择“GI”选项卡，将“二次引擎”由“灯光缓存”改为“BF算法”，如图6-19所示。

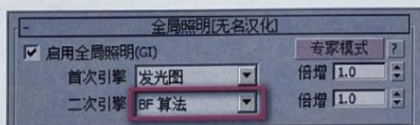


图 6-19

06 单击“渲染”按钮，得到如图6-20所示的效果。

07 选中“VR-灯光”，进入“修改”面板，设置其“倍增”值为“200.0”。然后打开“渲染设置”窗口，选择“GI”选项卡，将“二次引擎”由“BF算法”改为“灯光缓存”，如图6-21所示。



图 6-20

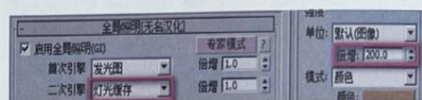


图 6-21

08 单击“渲染”按钮，得到如图6-22所示的效果。



图 6-22

6.3.2 天光设置

01 通过给室外创建一些面片灯来模拟天光。首先选择窗户，按【Alt+Q】组合键孤立选择出窗户，进入前视图，按窗户的大小创建一盏灯，然

后配合【Shift】键关联复制出其他窗户的灯，如图6-23所示。

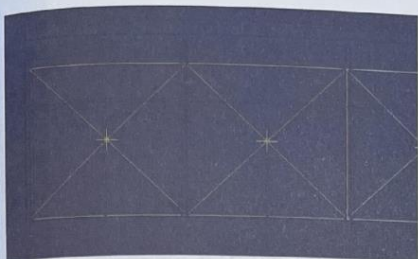


图 6-23

02 进入“修改”面板，设置灯光的“倍增”值为“0.5”，并选中“不可见”复选框，如图6-24所示。

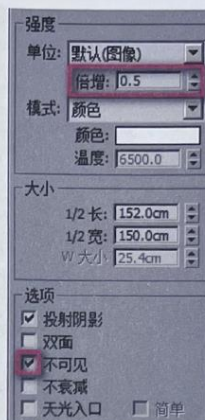


图 6-24

6.3.3 反射环境设置

01 选择“VRay球形灯”，进入“修改”面板，将灯光颜色的饱和度加强（R:255，G:182，B:104），设置“倍增”值为“0.3”，并选中“不衰减”复选框，如图6-25所示。



图 6-25

02 单击“渲染”按钮，效果如图6-26所示。

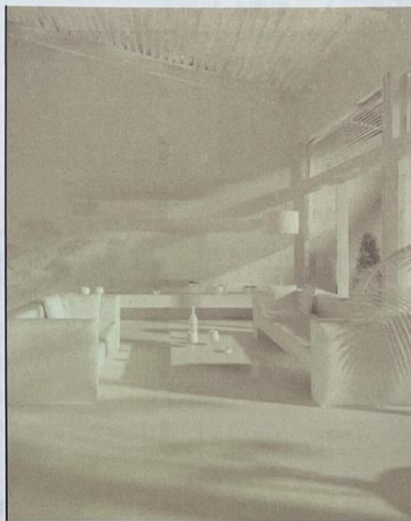


图 6-26

03 可以发现以上的测试渲染效果很亮，原因是当前场景中替代材质给的“漫反射”颜色太白。

6.4 材质设置

6.4.1 木地板材质设置

01 为了节省计算机的内存资源，使计算机运行得更快一些，可以先把场景中的植物都隐藏起来。选中地板，按【Alt+Q】组合键孤立选择地

板，进入摄像机视图，如图6-27所示。



微课：
材质的设置(1)