

2020

室内设计软件 (3DMAX)

PROFESSIONAL GENERATION GRADUATION REPORT
POWERPOINT TEMPLATE



项目三
VRay材质实训

1

3-3VRay实木材质制作



3-3VRay实木材质制作

3.3.1 原木木纹材质

原木材质在室内以及家具效果图中应用较为广泛

思考：

- 1、木纹的纹理方向有什么规律？
- 2、木纹有高光、反射质感吗？



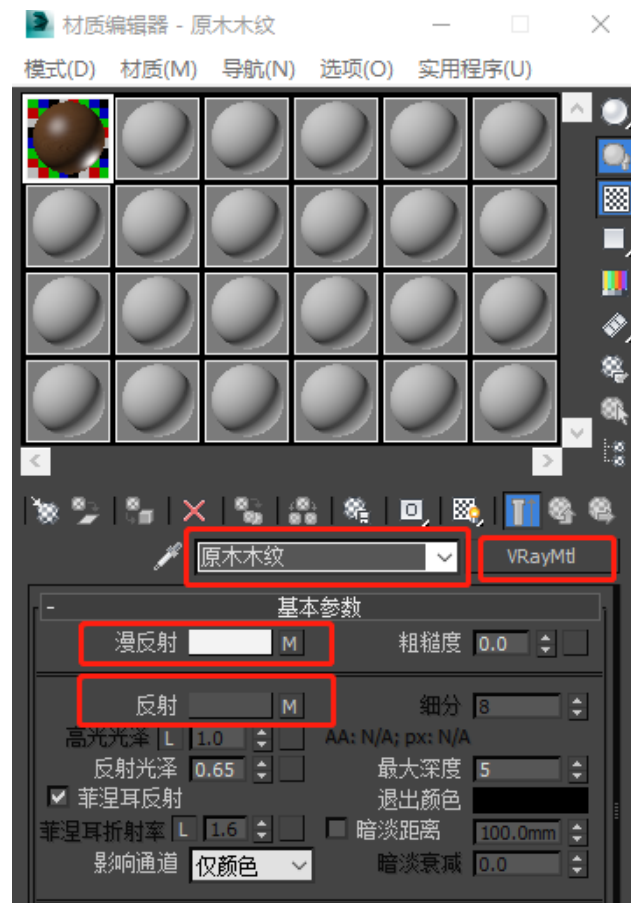
3-3VRay实木材质制作

①打开课件资料文件

“北欧餐桌椅”，按M键打开材质编辑器，选择一个空白材质球，将材质球命名为“原木木纹”

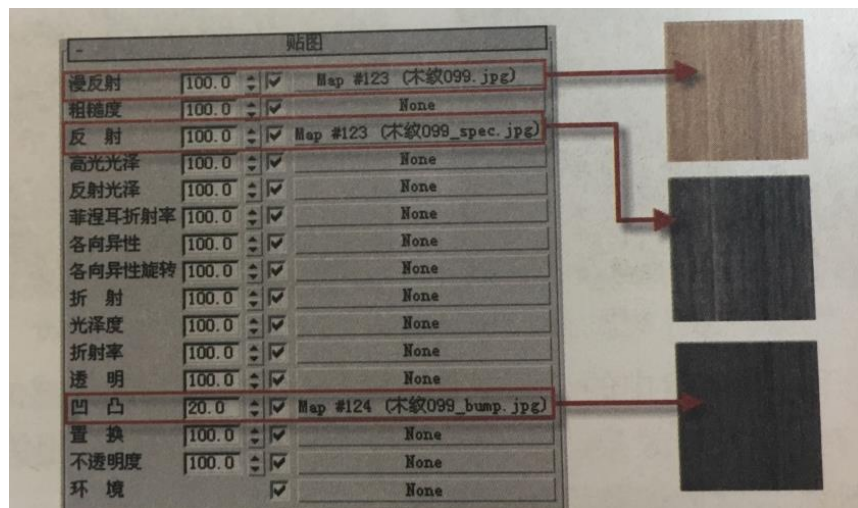
②在“材质编辑器”中选择“原木木纹”材质示例球，将此材质转换为

“VRayMtl材质”，并调整“基本参数卷展栏”中的相关参数



3-3VRay实木材质制作

③将“贴图”卷展栏开启，在其“漫反射”、“反射”与凹凸通道中分别设置3张名为“木纹099.jpg”、“木纹099-sepc.jpg”、“木纹099-bump.jpg”的位图，同时注意各通道的参数设置

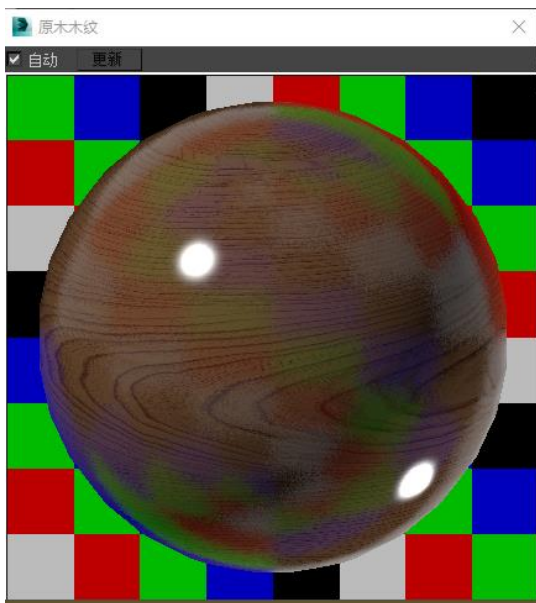


④单击“漫反射”右侧的M按钮，进入该通道位图的“坐标”卷展栏，设置其“模糊”数值为0.1

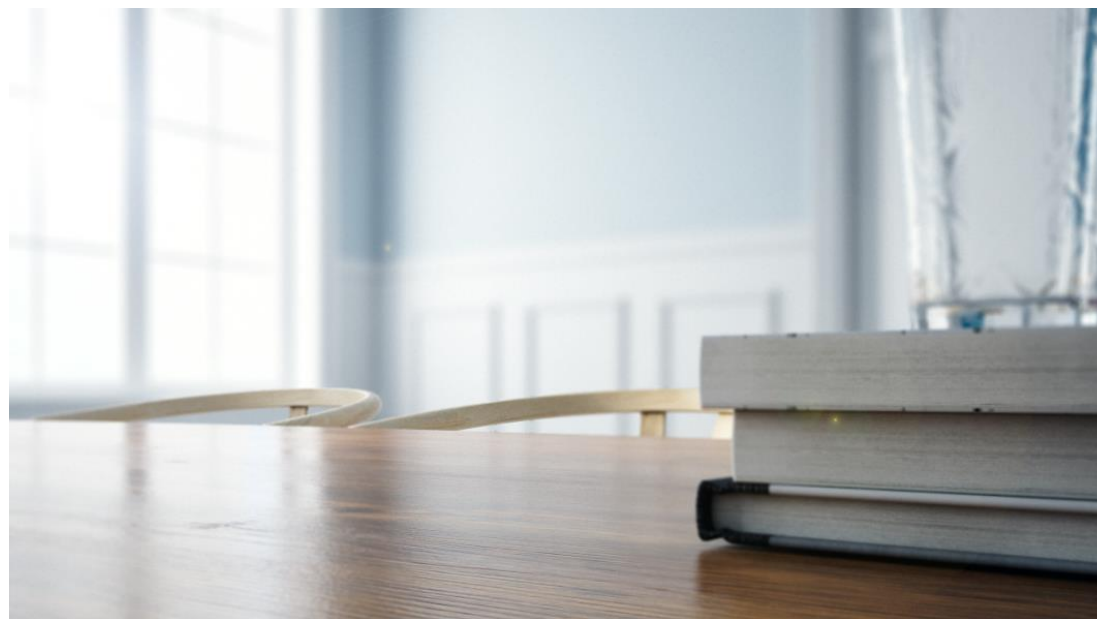


3-3VRay实木材质制作

⑤调整完毕的“原木木纹”
材质示例球的显示效果



⑥将此材质赋予“北欧餐桌椅”的椅子，并按F9
键渲染当前模型效果



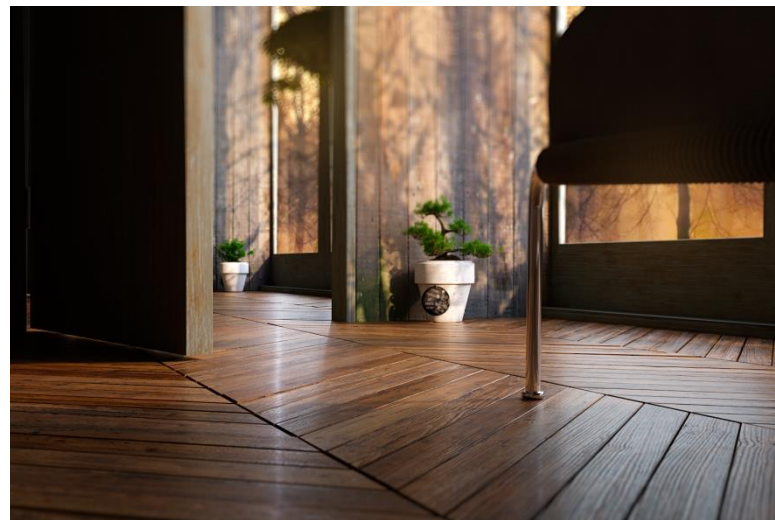
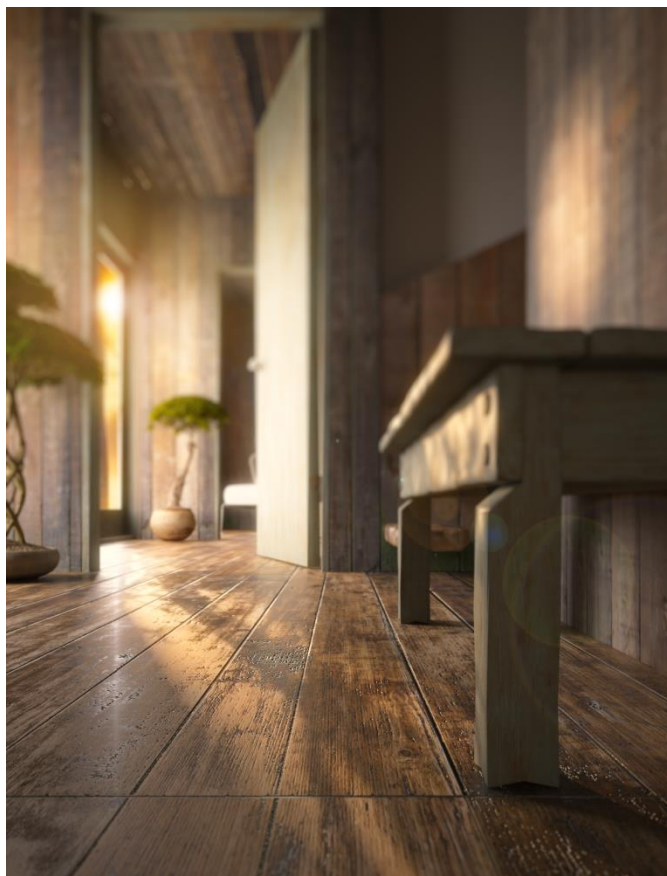
3-3VRay实木材质制作

3.3.2 木地板材质

“木地板”材质的制作流程与“原木木纹”材质基本相同，但是在具体的设置上还有略有差异

思考：

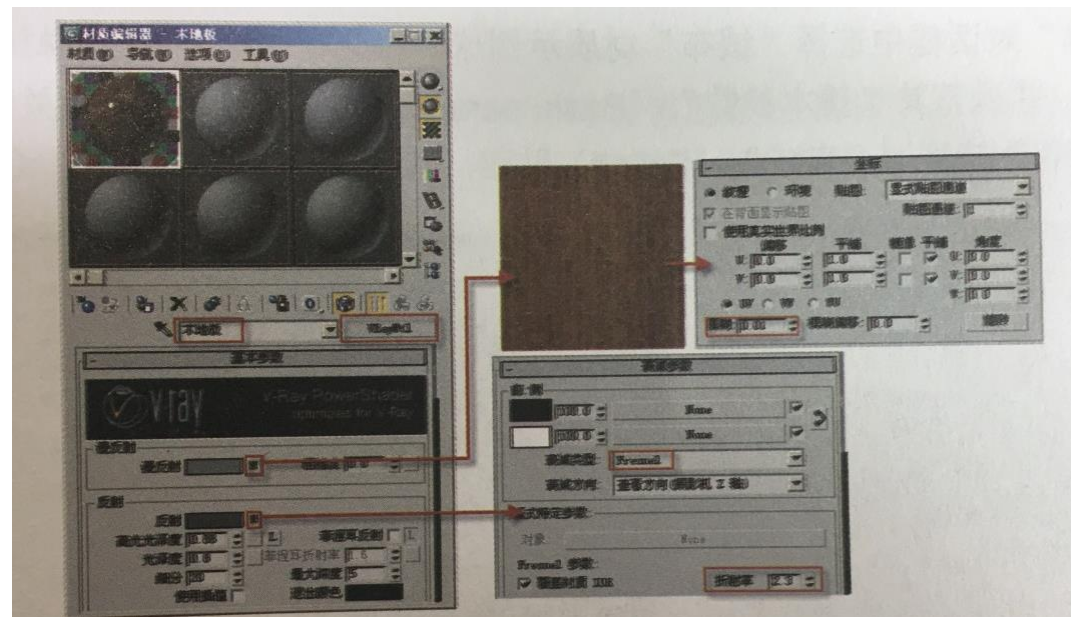
- 1、木地板反射质感与原木木纹有何不同？
- 2、木地板的凹凸质感如何体现？



3-3VRay实木材质制作

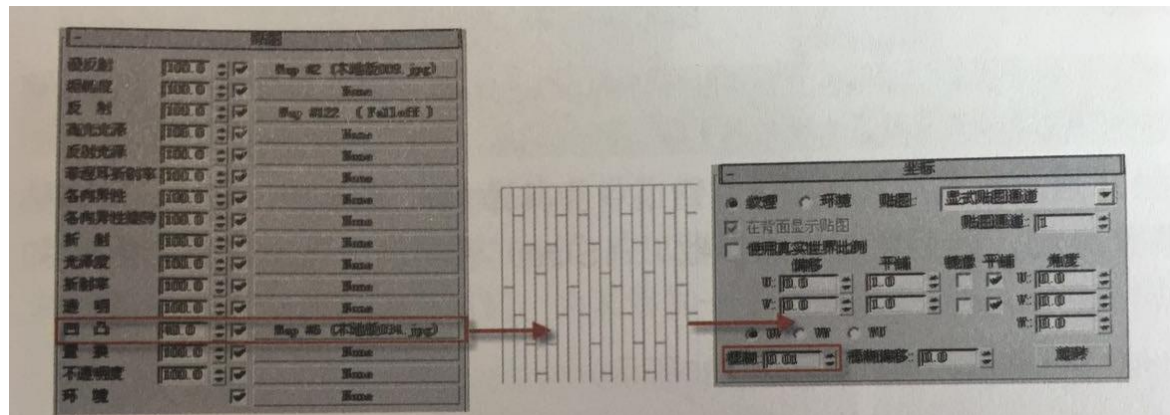
①打开课件资料文件“北欧餐桌椅”，按M键打开材质编辑器，选择一个空白材质球，将材质球命名为“木地板”

②在“材质编辑器”中选择“木地板”材质示例球，将此材质转换为“VRayMtl材质”，并调整期“基本参数卷展栏中的相关参数，在“漫反射”通道中为其添加一张“木地板099.jpg”的位图，调整“模糊”值为0.01；同时在“反射”通道中为其添加衰减贴图，同时调整“衰减参数”卷展栏中的相关参数

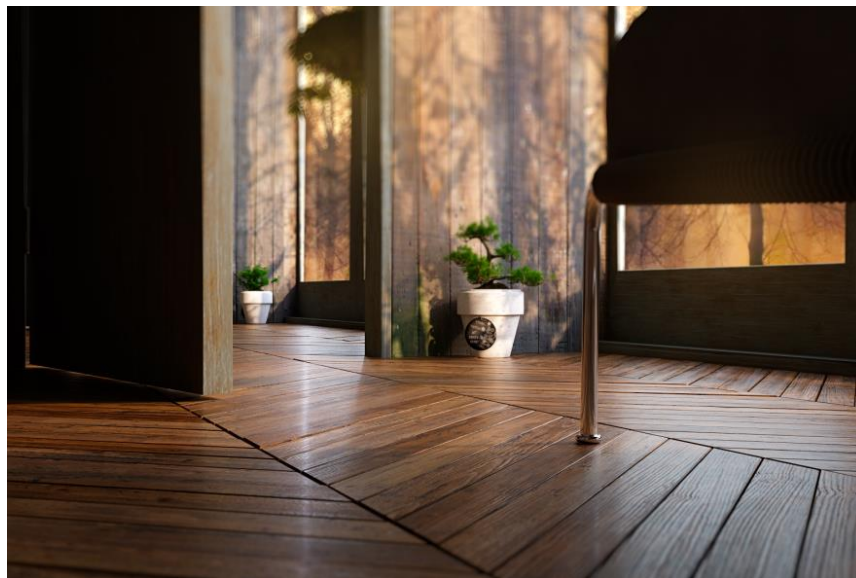


3-3VRay实木材质制作

③将“贴图”卷展栏开启，在其凹凸通道中为其添加一张“木地板034.jpg”的位图，调整“模糊”值为0.01，注意将该通道的参数值设置为40



④将此材质赋予“北欧餐桌椅”的地面，并按F9键渲染当前模型效果



谢谢观看

PROFESSIONAL GENERATION GRADUATION REPORT
POWERPOINT TEMPLATE

