

<<3ds Max/VRay中文版室内装饰效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay中文版室内装饰效果图制作实例精讲>>

13位ISBN编号：9787115195548

10位ISBN编号：7115195544

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：谢起龙 等编著

页数：386

字数：817000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

本书以目前最流行的效果图制作软件3ds Max、vRay和Photoshop为基础，从实际工作中的商业案例入手，将软件应用与效果图制作技巧、设计思路有机地融为一体，即使没有软件基础和效果图制作基础的读者也能很轻松地掌握本书的知识。

许多初次接触效果图的爱好者或者从事效果图制作的设计人员，在看到一些高手们的精品效果图后，都感到十分羡慕。

其实要做好效果图也并不是高不可攀的事，与其临渊羡鱼，不如退而织网。

首先要熟练地掌握软件的应用，然后再来学习效果图制作的技法，并模仿大量的效果图经典范例，博众之长，补己之短，从实践演练中总结经验，提升效果图制作水平。

3ds Max是一款强大的三维设计制作软件，发展到现在已经大量运用于三维动画、影视特效、虚拟现实等制作领域了，软件的功能很多，对于不熟悉英语的初学者来说，学习起来更加困难，为了让读者快速掌握它，本书采用中文版进行教学。

本书中将主要讲述一些和效果图制作密切相关的功能，以及能提高工作效率的软件设置方法和一些常用的技巧。

<<3ds Max/VRay中文版室内装饰效>>

内容概要

本书通过13个建模案例，详细地介绍了使用3ds Max/VRay中文版制作室内装饰效果图的方法和技巧。

全书共分为18章，第1章介绍了效果图制作的基本理论；第2章介绍了一些家具建模实例；第3章至第18章分别讲解了日景、阴天和夜景等表现技法，其中包含了客厅、卧室、餐厅、书房、卫浴，以及多个商业大空间等。

通过这些案例，详细地向读者展示了各种VRay中材质的制作方法、灯光布置思路与渲染技巧。

本书内容丰富，结构清晰，案例精彩。

本书附带一张DVD视频教学光盘，内容包括书中所有案例的素材、源文件和视频教学录像，同时，光盘中还包含14集3ds Max基础视频教学和19集VRay光与材质视频教学。

全部视频教学录像共计长达13个小时，读者可以书盘结合学习本书。

本书对每个范例的制作都做了精心的准备，制作难度由浅入深，制作步骤详尽易懂，非常适合于想从事效果图表现的初学者学习，也可以作为室内设计相关专业的培训班教材。

书籍目录

第1章 效果图制作基础理论	1.1 真实物理世界的光影关系	1.2 光影、空间层次感、投射、光的冷暖	1.3 光是设计的灵魂	1.4 光与建筑的关系	1.5 光表现空间设计	1.6 光的装饰作用	1.7 室内色彩搭配原则	1.8 效果图的构图与画面气氛的把握	第2章 时尚家具建模实例
2.1 利用二维图形制作时尚台灯	2.2 利用“挤出”制作简约书架模型	2.3 利用“车削”制作花盆	2.4 利用“倒角剖面”制作天花石膏线条	2.5 利用“弯曲”制作旋转的楼梯	2.6 利用“阵列”制作时尚的果盘	2.7 利用“放样”制作装饰瓶	2.8 多边形建模——制作洗手盆	2.9 多边形建模——制作布艺餐椅	2.9.1 创建椅背
2.9.2 创建椅脚	2.10 多边形建模——制作鞋柜	2.11 多边形建模——制作音响	2.11.1 创建基本造型	2.11.2 进行布尔运算	2.11.3 转换为多边形进行编辑	2.11.4 制作音响底座	2.12 多边形建模——制作筒灯	2.12.1 绘制筒灯灯罩	2.12.2 绘制灯罩剖面
2.13 多边形建模——制作单人沙发	2.13.1 制作沙发模型	2.13.2 制作沙发坐垫模型	2.14 本章小结	第3章 了解效果图制作流程——简约客厅	3.1 模型的创建	3.1.1 创建框架模型	3.1.2 创建长桌模型	3.1.3 创建装饰画模型	3.1.4 创建单人沙发模型
3.1.5 导入其他家具模型	3.2 创建摄影机	3.3 制作场景中的材质	3.3.1 墙面材质	3.3.2 天花板材质	3.3.3 地面材质	3.3.4 沙发布材质	3.3.5 地毯材质	3.3.6 木材材质	3.3.7 窗帘材质
3.3.8 百叶材质	3.3.9 白漆材质	3.3.10 画材质	3.3.11 不锈钢材质	3.4 设置场景中的灯光	3.4.1 用目标平行光模拟日光	3.4.2 添加辅助光	3.5 设置最终渲染参数	3.6 Photoshop后期处理	3.7 本章小结
第4章 材质表现基础——休闲空间	4.1 指定渲染器	4.2 模型检查	4.2.1 创建VRay物理摄影机	4.2.2 模型检查	4.3 主体材质的设置	4.3.1 墙面材质	4.3.2 地板材质	4.3.3 纱帘材质	4.3.4 木纹材质
4.4 家具材质的设置	4.4.1 皮纹材质	4.4.2 休闲椅座套材质	4.4.3 不锈钢材质	4.4.4 茶几玻璃材质	4.4.5 铜器材质	4.4.6 白瓷材质	4.5 灯光的设置	4.5.1 主光的设置	4.5.2 测试VRay阳光效果
4.5.3 设置辅助灯光	4.6 最终渲染参数的设置	4.7 本章小结	第5章 灯光表现基础——日光表现	5.1 检查模型	5.1.1 创建一个VRay物理相机	5.1.2 检查模型是否有问题	5.2 主体材质的设置	5.2.1 墙面材质	5.2.2 地板材质
5.2.3 落地窗材质	5.2.4 纱帘材质	5.3 家具材质的设置	5.3.1 沙发材质	5.3.2 褐色抱枕材质	5.3.3 茶几的材质	5.3.4 灯罩材质	5.3.5 报刊夹材质	5.3.6 地毯材质的参数设置	5.4 设置场景灯光
5.4.1 设置VRay阳光	5.4.2 设置天光	5.4.3 细化环境光	5.4.4 测试渲染参数的设置	5.5 最终渲染参数的设置	5.6 局部细节表现	5.6.1 创建一个VRay物理相机	5.6.2 设置物理相机的参数	5.6.3 设置红酒的材质	5.6.4 设置酒瓶的材质
5.7 本章小结	第6章 把握光感与气氛——浴室日光表现	第7章 黄昏效果表现——简约客厅	第8章 夜景效果表现——卧室休闲区	第9章 夏天的味道——客厅表现	第10章 现代风格表现——厨房空间	第11章 日景效果表现——别墅客厅	第12章 夜景效果表现——现代客厅	第13章 简约风格表现——客厅空间	第14章 半封闭空间表现——电影院走道
第15章 大空间表现——健身房	第16章 大空间表现——多媒体厅	第17章 大空间表现——欧式会议室	第18章 大空间表现——埃及建筑						

章节摘录

在真实物理世界中，光影关系无处不在，既然它真实地存在着，那么在做效果图的时候就要表现出光影的真实，这样才能使效果图变得更加逼真。

这就需要多观察生活中的真实物体，要依据真实的物理环境，通过写实的手法去表现出效果图的真实性。

初学者往往盲目地去学习软件的技术操作，却忽略了重要的关键点，那就是“真实”。如果没有透彻地去分析真实物理世界的光影关系，那就很难做出照片级的效果图，因为“照片”反映的正是真实的物理世界。

如图1-1所示，主光源是太阳光，太阳光被传播到地面以后再反射到大气层，这就形成了天光，蓝色天光就是富有特点的第二光源，而在石膏像与草地之间发生的光线相互反弹也就间接地提供了第三方光源。太阳发出的光线类似于平行光，所以可以看到图1-1中太阳所产生的阴影比较实，边缘比较尖锐，而天光是一个很大的光源，它包围整个地球，来自四面八方，不像太阳光那样单向，所以它所产生的阴影比较柔和。

石膏像没有被阳光直射的地方而受到天光照射的影响，所以呈现出的颜色是蓝色；而被阳光直射到的地方虽然也受天光的影响，但是太阳光的强度比天光强，所以它所呈现的颜色就是太阳光的颜色；而石膏像的底部，由于光线发生反弹和辐射现象，所以会产生略带草地的颜色。

通过上述对真实物理世界的光影分析，对光已经有了初步的了解，接下来我们就继续深入解析光影关系对制作效果图的重要性及如何应用好光所具有的特性。

<<3ds Max/VRay中文版室内装饰效>>

编辑推荐

《3ds Max、Vray中文版室内装饰效果图制作实例精讲》附赠45套3ds Max教学录像，超值的效果图制作学习套餐。
大型DVD视频教学演示光盘：书中29个安全的场景源文件，10多个小时的视频教学录像，书中29个安全视频教学演示。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>