

<<3ds max 2009 室内效果图完>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009 室内效果图完美表现>>

13位ISBN编号：9787121109799

10位ISBN编号：7121109794

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：解本巨

页数：336

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

室内效果图是表现室内空间设计方案的有效手段之一，它可以让用户一目了然，直观地获得设计方案的实施结果，对投标或说服客户起到举足轻重的作用。

目前，国内效果图制作行业主要应用3ds max与V-Ray来表现设计方案，特别是在室内效果图这个细化的分支中，V-Ray更是显示出了其独有的魅力，它具有快速上手、操作简单、高品质渲染等特点，这也是为什么国内学习V-ray渲染技术不断升温的原因。

简单地回顾电脑效果图的发展过程，我们可以发现，一直在改进的是渲染技术，前期的建模技术没有变，仍然使用3ds max进行建模；后期处理技术依然是Photoshop，只有中期的渲染技术从最初的3ds max默认的线性渲染到Lightscapc渲染，再到今天的V-Ray渲染，就是这中间环节的渲染技术的改进，使室内效果图越来越精美，越来越艺术化与商业化。

为了满足广大读者的学习需要，快速地掌握与提高室内效果图的制作与表现能力，本书以3ds max、V-Ray、Photoshop为主要工具，筛选真实的工程项目为教学案例，将软件应用与实际制作有机结合起来，通过实例制作的手段向读者解析了制作室内效果图的最新技术与工作流程，既适合初学者，也适合对效果图制作有一定基础的读者。

本书特点 (1) 范例经典：本书中的所有案例均来自真实项目，从设计到制图均按商业模式进行编写，读者可以从中学到很多实用技术。

(2) 内容全面：本书中的案例既包括了家装空间设计，也包括了工装空间设计，并且合理编排了一部分必要的基础知识，内容比较完善。

(3) 技术实用：本书重点突出目前最流行的V-Ray渲染技术，使用3ds max+V-Ray+Photoshop构成黄金创作工具，让读者快速掌握效果图表现技术。

(4) 资源丰富：本书配备了一张光盘，收录了丰富的资源文件，包括书中所有案例的线架文件、光子图、贴图文件、光域网文件、后期处理素材文件、调用线架等，为读者的学习带来极大方便。

<<3ds max 2009 室内效果图完>>

内容概要

本书通过大量实例，为读者介绍了使用3ds max与VRay制作室内空间效果图的方法和技巧。全书共分10章，既有家装空间的表现案例，也有工装空间的表现案例，通过详尽的案例制作步骤，使读者在实战掌握相应的设计理念与操作技巧。

另外，本书的第1章、第2章、第6章中还介绍了部分3ds max与V-Ray的基础操作、家装与工装常识等，进一步丰富了本书的知识点。

本书内容全面，实例丰富，可操作性强，真正做到了理论与实践的统一。是学习室内效果图制作的理想教材，适合具有一定效果图制作基础的初中级读者阅读，可以作为大中专院校相关专业的上机实践教材，也可以作为社会培训班学习用书，另外，对专业室内设计人员也有一定的参考价值。

书籍目录

第1章 室内设计基础知识	1.1 区分几个概念	1.2 室内设计的发展趋势	1.3 室内装饰设计基础		
1.3.1 室内装饰设计要素	1.3.2 室内装饰设计的基本原则	1.3.3 室内环境的色彩设计	1.3.4 室内陈设的选择与布置		
1.4 室内装饰设计的基本阶段	1.5 效果图的前期、中期与后期	1.5.1 常用的建模方法	1.5.2 灯光的处理		
1.5.3 后期修饰	1.6 制作室内效果图的主要工具	1.6.1 ds max 简介	1.6.2 V-Ray渲染器简介		
1.6.3 Photoshop CS4简介	第2章 家装效果图装饰设计概述				
2.1 家装效果图的设计原则	2.1.1 客厅的设计	2.1.2 卧室的设计	2.1.3 书房的设计		
2.1.4 餐厅的设计	2.1.5 卫生间的设计	2.2 家具模型尺寸比例	2.3 效果图常用材质的编辑技巧		
2.3.1 V-Ray金属材质	2.3.2 V-Ray玻璃材质	2.3.3 V-Ray布料材质	2.3.4 V-Ray木纹材质		
第3章 小户型客厅的表现					
3.1 设计效果	3.2 设计分析	3.3 创建客厅模型	3.3.1 制作客厅框架		
3.3.2 制作客厅吊顶	3.3.3 合并家具造型	3.4 调整客厅空间材质	3.4.1 设置场景基础材质		
3.4.2 设置沙发组合的材质	3.4.3 设置吊灯的材质	3.4.4 设置场景装饰材质	3.5 创建相机视图		
3.6 布置空间灯光	3.7 场景的渲染输出	3.7.1 测试渲染	3.7.1 最终成品渲染		
3.8 后期处理	第4章 大中户型客厅的表现				
4.1 设计效果	4.2 设计分析	4.3 制作客厅模型	4.3.1 创建基本框架		
4.3.2 制作吊顶造型	4.3.3 制作阳台造型	4.3.4 合并室内模型	4.4 创建相机		
4.5 布置空间灯光	4.5.1 模拟室外光源	4.5.2 模拟室内光源	4.5.3 创建辅助光源		
4.5.4 场景初试渲染	4.6 调整客厅材质	4.6.1 设置场景基础材质	4.6.2 设置场景家具材质		
4.6.3 设置场景装饰材质	4.7 场景的渲染输出	4.8 后期处理	第5章 豪华别墅客厅的表现		
5.1 设计效果	5.2 设计分析	5.3 客厅空间的材质	5.3.1 设置主体材质	5.3.2 设置家具与饰装材质	
5.4 模拟室外环境与贴图	5.5 设置相机与灯光	5.5.1 基本渲染设置	5.5.2 设置相机	5.5.3 设置灯光	
5.6 最终渲染输出	5.7 后期处理	第6章 工装效果图装饰设计概述			
6.1 工装的设计原则	6.2 办公家具的尺寸比例	6.3 光源的作用	6.4 介绍几种灯光实例	6.4.1 壁灯效果	
6.4.2 光带效果	6.4.3 日光效果	6.4.4 夜景效果	第7章 酒店豪华包间的表现		
7.1 设计效果	7.2 设计分析	7.3 创建酒店包间模型	7.3.1 建立模型框架	7.3.2 制作墙饰与窗户	
7.3.3 创建吊顶造型与合并线架	7.4 渲染初试设置	7.5 编辑包间的材质	7.5.1 设置场景材质	7.5.2 设置艺术吊顶材质	
7.5.3 设置餐桌及其他材质	7.6 设置相机与灯光	7.7 最终渲染输出	7.8 后期处理	第8章 接待室的天光表现	
8.1 设计效果	8.2 设计分析	8.3 接待室模型的建立	8.3.1 创建空间框架模型	8.3.2 创建基本墙饰模型	8.3.3 创建窗框与窗帘模型
8.3.4 创建吊顶与地毯模型	8.3.5 合并室内线架	8.6 调整接待室的材质	8.7 设置初试渲染参数	8.8 布置空间的灯光	8.9 最终渲染输出
8.10 后期处理	第9章 住宅楼入户门厅的表现				
9.1 设计效果	9.1.1 设计分析	9.2 制作入户门厅模型	9.3 编辑门厅的材质	9.3.1 创建相机	9.3.2 设置初试渲染参数
9.3.3 编辑门厅空间的材质	9.4 布置空间灯光	9.5 最终渲染输出	9.6 后期处理	第10章 酒店大堂的艺术表现	
10.1 设计效果	10.2 设计分析	10.3 调整大堂的材质	10.3.1 主体材质的设置	10.3.2 大堂艺术吊灯材质	10.3.3 确定观察视
10.4 渲染初试参数设置	10.5 布置空间灯光	10.6 最终渲染输出	10.7 后期处理		

章节摘录

总体来说，卫生间的设计基本上以方便、安全、易于清洗及美观得体为主。

由于卫生间是居室中的重要组成部分，其实用性强，利用性高，所以在设计时应该综合考虑卫生间的盥洗、洗浴、如厕三种基本功能，巧妙地利用空间。

一般说来，卫生间装修应体现以下几个原则： 第一，功能划分合理。

大多数卫生间都应该划分为三个功能区，除非卫生间的面积比较小。

这三个功能区即如厕、洗浴和盥洗功能区。

一般情况下，洗浴区应与如厕区分开，可以使用隔断、浴帘等；如果空间过小，实在不能分开，也应该在空间布局上有明显的功能划分；盥洗区通常设置在靠近卫生间门口的位置。

最理想的空间划分是盥洗区靠着卫生间门，而便器紧靠其侧，把洗浴区设置在最内侧，这样无论从作用、生活功能或美观上都是流行的、方便的。

第二，注意光线与通风的设计。

现在大多数民宅的卫生间都没有窗户，所以通风就成了第一设计要素，由于盥洗和沐浴时的湿度较大，空气也不清新，所以要借助通风措施来保持室内空气的清新与干燥。

一般情况下，没有窗户的浴室都要安装换气扇，如图2.15所示。

卫生间中的光线除了自然采光外，还应该设计夜间照明，甚至没有窗户的卫生间白天也需要照明，所以要合理设计照明。

盥洗区的照明可以亮一些，淋浴区的照明则要柔和一些为佳。

另外，卫生间的照明设计要注意防潮防水，如图2.16所示为卫生间的照明设计。

<<3ds max 2009 室内效果图完>>

编辑推荐

国内资深建筑设计师的倾情奉献 软件应用与实际制作完美结合的典范之作

<<3ds max 2009 室内效果图完>>

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>