

<<格调>>

图书基本信息

书名：<<格调>>

13位ISBN编号：9787302241010

10位ISBN编号：7302241015

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：杨伟

页数：288

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

笔者以兴奋、激动的心情编写了这本书。

笔者希望通过本书中的案例，让读者更多地了解和掌握关于展示以及工装空间设计的内容书中10个不同的案例对这一领域的空间设计以及效果图制作进行了详细的介绍。

基于以上愿望，笔者在编写过程中收集了大量的素材，包含效果图参考素材和实际装饰素材等。

VRay渲染器一直是国内表现行业的重器，从室内建筑装饰到产品造型表现，几乎囊括了现代设计的各个领域。

本书主要讲解展示工装空间设计，划分的主要原则是基于空间类型和功能性，包括会展空间设计、办公空间设计、餐饮空间设计、娱乐空间设计以及建筑大堂和休息区等典型的设计案例。

通过本书的学习，读者可以快速掌握渲染器的基础设置以及渲染器的全局光照明。

虽然展示工装空间设计在空间类型上与传统室内装饰设计略有区别，但是在材质和灯光的使用上几乎如出一辙。

但读者需要注意，即使是一样的材质，在不同的环境和灯光下，它所表现出来的质感也是不相同的。

所以，本书的案例在制作过程中杜绝雷同材质的制作与表现，针对场景和环境对每个材质进行适当的制作，使材质符合所在环境的特点和需要。

本书第1章介绍展示工装空间设计的基础，使读者轻松入门，对行业的现状和渲染器的概念有初步的认识。

第2~11章，通过10个典型的商业案例，系统、详细地介绍了展示工装空间设计图制作中的各个环节，包含了画面构图、线条的把握、物理摄像机的应用、各类灯光制作技巧、空间色彩搭配、空间气氛渲染等制作中的各个环节，循序渐进，严谨有序。

阅读本书，读者不仅可以了解到超写实效果图的制作方法，也可以通过教程中美学的讲解提高对画面审美的认识。

本书中介绍了国际上流行的效果图表现手法，笔者深入地研究了欧美和俄罗斯的效果图技法和艺术形式，对发展的方向和表现的形式做了概括和总结。

书中在深入分析真实环境中的材质和物理灯光原理的同时，总结了一套适合制作艺术表现的技法流程和时间流程，对读者在静帧和效果图的表现上会有本质的提高！

本书采用了VRay1.5 SP2进行教学，建议使用3dsMax2010.0+vrav1.5 SP2以上的版本进行学习。

本书附赠DVD教学光盘，其中素材光盘，内容包括案例模型、贴图、场景文件等，视频教学光盘，包含书中所有案例的视频教学录像等，以方便广大读者进行直观的学习和提高。

内容概要

本书是针对新的3ds max 2010软件和高智能渲染插件VRay平台，结合作者多年从事室内设计工作的经验，介绍了VRay展示和工装表现，通过10个案例，即贵宾会议室、多层半开放展示空间、半封闭家具展示空间、小型开放空间展示空间、工装办公展示空间、带拱门的酒吧走廊空间、现代风格的餐厅展示空间、工装大堂目光表现、简欧风格VIP包间展示空间和大堂休息区空间表现，讲解展示工装设计行业制作。

在提供高质量的渲染表现技术的同时，全面介绍了展示工装设计，做到设计与施工相结合、设计与技术相结合，为设计师提高整体创作水平提供帮助。

本书适用于建筑设计、室内效果图设计专业人士和相关专业学生。

书籍目录

第1章 VRay展示和工装表现 1.1 VR展示和工装表现概述 1.2 VRay的背景介绍 1.3 VRay渲染器在表现展示和工装方面的特点第2章 夜景效果——贵宾会议室 2.1 设计分析 2.2 设定物理摄像机并设置渲染器参数 2.2.1 给场景指定物理摄像机 2.2.2 渲染器参数设置和模型的检查 2.3 设置场景灯光 2.3.1 设置室外冷光源 2.3.2 设置室内灯光 2.4 设置场景中主要材质的参数 2.4.1 黑色沙发材质 2.4.2 金属材质 2.4.3 有机板材质 2.4.4 建筑地面材质 2.4.5 白色屏风材质 2.4.6 灯箱材质 2.4.7 白墙材质 2.4.8 装饰品材质 2.5 设置外景贴图和渲染器最终参数第3章 多层半开放展示空间第4章 半封闭家具展示空间第5章 小型开放空间展示第6章 太阳光场景表现——工装办公空间展示第7章 带拱门的酒吧走廊展示空间第8章 现代风格的餐厅空间第9章 工装大堂表现第10章 简欧风格VIP包间第11章 大堂休息区空间表现

章节摘录

插图：1.1 VR展示和工装表现概述VR渲染器在中国市场已经火了4~5个年头。

在初次进入这个领域，笔者和大多数初学者一样，对这个领域又好奇又感到神秘。

VR渲染器有着优秀的全局光照系统，在灯光传递表现方面有着无与伦比的强大优势。

就制作效果而言，毋庸置疑，它的效果可以和任何一个渲染器相媲美。

展示和工装表现同室内表现一样，注重的是气氛、光影以及材质的表现。

展示广义应该包含在工装的范畴中，但是在实际生活中，这些被人为地做出了区分和调整。

展示作为一种新兴的行业异军突起，千禧年后逐渐被划分到边缘的学科中，一门介于工业设计专业和环艺专业的边缘学科。

笔者有着丰富的制作展示和工装效果的经验，在这里也愿意与大家一起分享。

展示的灯光设置对我们提出了更高的要求，由于环境因素，展示需要考虑的环境灯光居多，环境和灯光对我们的制作提出了更高的要求。

而广义上的工装，除了大厅或者大堂外，大部分以封闭的室内空间环境居多，这样的环境可以通过室内触类旁通。

除了一定的专业训练外，学会观察、懂得生活的人才能在这个行业取得长足的进步。

好多读者问：“我的图怎么样，该怎么处理？”

”这种问题是最常碰到也是难处理的，难的就是个性化。

每个人的个性化和理解思维都有不同，但是都可以认真地去观察现实中真实的灯光效果、材质效果和光影变化，都可以从中去积累、体会和发现。

这些都于提升是非常有帮助的，也会慢慢熏陶出一个人的风格和素养。

理论学习和观察是提高眼力和表现力的关键，二者缺一不可。

图1.1展示的是实际工装的优秀案例。

编辑推荐

《格调:3ds Max2010展示空间设计表现技法》：全部案例素材，模型文件，教学视频，7大类6000余张质贴图素材，1000多个模型。

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>