

图书基本信息

书名：<<21世纪高等学校规划教材 3dsmax/vray 超写实室内效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787512323940

10位ISBN编号：7512323948

出版时间：2012-2

出版时间：中国电力出版社

作者：陈雪杰 等编著

页数：232

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>

## 内容概要

本书从写实的角度出发，以一套完整的别墅设计方案，系统地介绍了应用3dsMax软件和V-Ray渲染器制作超写实效果图的方法和技巧。

书中详细介绍了效果图制作的基本原理和基本流程，V-Ray渲染器的所有命令和应用方法，并通过五个成套方案的效果图制作介绍各种空间类型、不同时间和氛围的实战技法。

本书附赠一张CD学习光盘，内含书中涉及的素材案例文件。

本书注重与商业需要相结合，做到真正与市场需要接轨。

本书适合作为本专室内设计和环境艺术设计专业学生的学习用书，同时也可作为培训教材。

书籍目录

前言

第1章 室内设计前期准备

- 1.1 效果图制作基本原理
- 1.2 效果图制作原理实例分析

第2章 V-Ray渲染器

- 2.1 V-Ray灯光参数介绍
  - 2.1.1 V-Ray灯光介绍
  - 2.1.2 V-Ray阳光介绍
  - 2.1.3 V-Ray天光介绍
- 2.2 V-Ray摄像机
  - 2.2.1 V-Ray圆顶摄像机 ( V-RayDomeCamera )
  - 2.2.2 V-Ray物理摄像机 ( V-RayPhysicalCamera )
- 2.3 V-Ray渲染参数介绍
  - 2.3.1 V-Ray授权 ( V-Ray:Authorization )
  - 2.3.2 关于V-Ray ( AboutV-Ray )
  - 2.3.3 V-Ray帧缓冲区 ( V-Ray:Framebuffer )
  - 2.3.4 V-Ray全局开关 ( V-Ray:Globalswitches )
  - 2.3.5 V-Ray图像采样 ( V-Ray:Imagesampler )
  - 2.3.6 V-Ray间接照明 ( V-Ray:Indirectillumination2.3.7

发光贴图 ( Irradiancemap )

- 2.3.8 光子贴图 ( Photonmap )
- 2.3.9 准蒙特卡洛GI ( Quasi-MonteCarloGI )
- 2.3.10 灯光缓冲 ( LightCache )
- 2.3.11 V-Ray焦散 ( V-Ray:Caustics )
- 2.3.12 V-Ray环境 ( V-Ray:Environment )
- 2.3.13 V-Ray准蒙特卡洛采样器 ( V-Ray:rQMCSampler )
- 2.3.14 V-Ray颜色映射 ( V-Ray:Colormapping )
- 2.3.15 V-Ray相机 ( V - Ray:Camera )
- 2.3.16 V-Ray默认置换 ( V-Ray:Defaultdisplacement )
- 2.3.17 V-Ray系统 ( V-RaySystem )

第3章 基础建模

- 3.1 椅子制作
- 3.2 台灯的制作
- 3.3 创建旋转楼梯
- 3.4 双人沙发制作
- 3.5 洁具制作

第4章 实例V-Ray-制作天光走廊

- 4.1 走廊模型创建
- 4.2 走廊场景材质设定
  - 4.2.1 指定V-RayAdv 1.5 RC5渲染器
  - 4.2.2 乳胶漆材质设置
  - 4.2.3 壁纸材质设置
  - 4.2.4 地面瓷砖材质设置
  - 4.2.5 刷清漆深色木纹材质设置
  - 4.2.6 刷浅色木纹材质设置

- 4.2.7 带图案装饰陶瓷材质设置
- 4.2.8 装饰画材质设置
- 4.2.9 铁艺栏杆材质设置
- 4.2.10 地毯材质设置
- 4.2.11 肌理石材材质设置
- 4.2.12 灯泡材质的设置
- 4.3 V-Ray天光走廊灯光设置
  - 4.3.1 灯光的布光思路
  - 4.3.2 室外天光设置
  - 4.3.3 暗藏灯槽灯光设置
  - 4.3.4 空间补光设置
  - 4.3.5 筒灯灯光设置
- 4.4 创建摄像机
- 4.5 场景渲染参数设置
- 第5章 实例V-Ray-制作阳光客厅
  - 5.1 客厅模型创建
  - 5.2 客厅场景材质设定
    - 5.2.1 窗玻璃材质设置
- .....
- 第6章 实例V - Ray——制作天光及人工光餐厅
- 第7章 实例V - Ray——制作夜景卧室

章节摘录

版权页：插图：室内设计前期准备1.1 效果图制作基本原理制作效果图的过程其实也是一个设计的过程，对于设计者而言，制作效果图可以有多种技法。

不管采用何种技法，设计思路都必须贯穿在效果图制作的全过程。

但是效果图制作也不等同于设计，效果图的制作是有其固有的特性的。

本章就效果图制作的一些规律性内容进行阐述，让读者对效果图制作流程有个更为理性的认识。

一、设计布局，重在取舍对于设计师而言，需要将室内空间各个面及物品的摆设一一在施工图中详细地表现出来，但在制作商业性效果图时，则没有必要。

制作效果图是为了表现室内主要空间的效果，也就是说大多数情况下，效果图只需要表现空间中最为精彩的部分。

制作效果图的第一步就是要确定需要重点表现哪些空间，甚至需要具体到表现该空间的哪个面。

所以制作效果图首先要清楚设计中的亮点和精彩之处是什么，然后围绕这些亮点和精彩之处来进行表现。

制作效果图还需要注意，在表现的空间中可以看到的物体才需要被制作出来，而并不需要将该空间的所有物体都制作出来。

简单地说就是看得到的才制作，在效果图中不可见的则不制作。

一方面是因为没有必要，另外一方面也可以减少模型的面数，加快制作的速度。

二、合理地搭配色彩一般情况下，效果图都是彩色效果的，这就牵涉到一个色彩搭配的问题。

不同的颜色有不同的象征，可以给人不同的感受。

下面以几种常见的颜色简单举例说明各种颜色的特性。

1.红色(1)象征：热情，积极，突出。

(2)感受：可使人感觉热情洋溢，积极向上，活泼好动。

(3)缺点：主观性强，不安定。

(4)搭配色：粉红色，橙色，金色，紫色。

2.黄色(1)象征：扩张，明亮，温暖。

(2)感受：可使人感觉空间扩大，温暖，愉快，活泼。

(3)缺点：不稳重，对比性强。

(4)搭配色：绿色，蓝色，橙色，紫色。

编辑推荐

《3dsmax/vray 超写实室内效果图表现技法》是21世纪高等学校规划教材。

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>