

<<3ds Max 2009&VRay室内效>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009&VRay室内效果图渲染专家解析>>

13位ISBN编号：9787560957289

10位ISBN编号：7560957285

出版时间：2010-1

出版时间：华中科技大学出版社

作者：悦图文化

页数：302

字数：400000

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

市场上关于讲解室内外效果图制作的书籍不少，但其中大部分此类书的写作团队都是专业的图书创作团体，而不是在效果图制作领域中专门从事效果图表现的专业团队。

本书最大的特色就是图书的创作是由两家专业从事效果图表现的公司——点构数字与悦图文化联手打造的。

北京点构数字技术有限公司专业致力于建筑表现及建筑创作方面的研究和工作，业务领域涉及建筑三维静态图像、三维动态影像、虚拟现实等诸多领域。

悦图文化工作室专业从事静态效果图表现，与国家众多家装设计集团、知名企业，有着良好的业务关系。

正是由于两家公司均在多年实际项目操作过程中积累了限多实战经验，因此这些经验转换成为有指导意义的图书时，也格外具有参考价值。

由于本书的部分内容是两家公司新员工内部培训的教学讲义，因此本书不仅适合于个人学习者使用，也适合于从事效果图创造的团体用于培训后备人才。

内容概要

本书共11章节，其中第一章详细讲解了VRay软件的灯光、材质，渲染参数，通过学习本章可以对VRay软件在技术层面有较为详细地了解。

其他所有章节为案例章节，这些案例包括客厅，卧室等多种室内空间类型，每一个案例均经过精心设计。

精细渲染。

通过学习本书，各位读者将能够从容面对不同室内空间的渲染任务，合理设置VRay材质、灯光。渲染参数的技能，进一步通过自我练习成为效果图渲染高手。

本书的光盘内容丰富，包含了书中所有案例的模型、贴图源文件，还有视频教学文件及丰富的贴图素材，精品模型库。

书籍目录

第1章 VRay简介 1.1 认识效果图行业 1.2 室内效果图制作流程 1.3 VRay渲染器简介 1.4 设置VRay渲染器 1.5 VRay渲染器参数简介 1.6认识VRay灯光 1.7认识VRay阴影 1.8初步认识VRay材质第2章 地中海风格客厅 2.1 地中海风格客厅空间简介 2.2 地中海风格客厅测试渲染设置 2.3 设置场景材质 2.4 最终渲染设置 2.5 Photoshop后期处理第3章 中式客厅 3.1 中式客厅空间简介 3.2 中式客厅测试渲染设置 3.3 设置场景材质 3.4 最终渲染设置第4章 现代小客厅 4.1 现代小客厅空间简介 4.2 现代小客厅测试渲染设置 4.3 设置场景材质 4.4 最终渲染设置第5章 简洁中式空间 5.1 简洁中式空间简介 5.2 简洁中式空间测试渲染设置 5.3 设置场景材质 5.4 最终渲染设置第6章 欧式古典客厅 6.1 欧式古典客厅空间简介 6.2 欧式古典客厅测试渲染设置 6.3 设置场景材质 6.4 最终渲染设置第7章 轴测户型透视图 7.1 轴测户型空间简介 7.2 轴测户型空间测试渲染设置 7.3 设置场景材质 7.4 最终渲染设置第8章 欧式浴室 8.1 欧式浴室空间简介 8.2 欧式浴室测试渲染设置 8.3 设置场景材质 8.4 最终渲染设置第9章 欧式空间 9.1 欧式空间简介 9.2 欧式空间测试渲染设置 9.3 设置场景材质 9.4 最终渲染设置第10章 古朴欧式空间 10.1 古朴欧式空间简介 10.2 古朴欧式空间测试渲染设置 10.3 设置场景材质 10.4 最终渲染设置第11章 时尚别墅客厅 11.1 时尚别墅客厅空间简介 11.2 别墅客厅测试渲染设置 11.3 设置场景材质 11.4 最终渲染设置

章节摘录

插图：方案平面图阶段在创建三维效果图前，效果图制作人员应该有设计方案平面图。

方案平面图可能是设计师设计的CAD平面图，也可能是客户拿来的平面图纸，或是自己绘制的CAD平面图。

有了平面图后，首先要熟悉这个方案的空间尺寸，并快速地在脑海中呈现出来；然后理解空间的布局及空间的风格情调，进一步构想在软件中应该如何运用灯光、材质、造型、色彩去表现这个设计方案。

准备素材在理解整个场景的布局和风格之后，且在制作效果图之前，先收集场景中所需要的素材模型、贴图和光域网文件，以备在作图过程中使用。

在做图的过程中，建模是最基础的工作，如果场景中的部分模型可以使用素材模型库中的模型，就不要再创建了，这样可以提高工作效率。

例如，沙发、简单通用桌子、浴室中的浴缸等常规模型实际上无须在每一次制作效果图时重新制作，只需要调用现有的模型即可。

目前市场上销售有成套的模型库，搜集并整理出自己常用的模型库，对于每一个效果图制作人员而言都很有用。

创建模型前的尺寸设置在3ds Max中创建模型，虽然效果图制作人员是在虚拟空间中创建模型，但也应该与在现实生活中创建房屋一样，一定要有精确的尺寸。

要为创建的模型赋予精确的尺寸，要为场景设置统一的单位。

通常我们将场景和系统的单位设置为“毫米”，使场景中所创建的模型以毫米为单位来表示，例如1米在场景中将表示为1000 mm。

创建模型设置完场景尺寸后，便可以在场景中开始创建模型了，在3ds Max中创建模型，一定要注意创建模型的规范。

不同的人有不同的建模方法，其中对于某些简单的小空间可以使用若干个BOX按尺寸与比例堆放在一起，从而形成基本空间；对于复杂一些的空间，可以将CAD平面图导入3dsMax中，在其基础上进行基本空间的创建。

编辑推荐

《3ds Max 2009&VRay室内效果图渲染专家解析》：以行家的眼光，解析专家的作品

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>