第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX/VRay室内设计快速表现>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX/VRay室内设计快速表现技法>>

13位ISBN编号：9787302195436

10位ISBN编号：7302195439

出版时间：2009-3

出版时间：清华大学出版社

作者：付志刚 编

页数：322

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

什么样的效果图才是完美的呢？
无论是客户还是设计师都关注这一问题，以本人多年的设计经验来看，应从以下两个方面来考虑，即设计方面，包括色彩、构图、合理的空间分割等；表现方面，包括光线的细腻、材料的质感真实等。
那么，如何提高设计水平呢？
笔者认为一定要多观察一些好的摄影作品和国内外知名设计师的作品，只要与设计有关好的作品都对提高设计水平有很大的帮助。
提高表现能力，要多看一些好的效果图表现作品，仔细分析作品的每一部分，包括光感、层次感和材质的真实程度。
要多观察实际物体的物理属性，如高光、凹凸、反射、模糊等。
多拍摄一些实景照片，分析光线的分布方式。
只有反复地练习，坚持不懈，才能做出一套好的设计，好的表现作品。
本书正是基于这两个方面详细地讲解了室内设计和表现的全过程，以及如何将这些方法融合到一起，表现出一套出色的作品，给大家一个明确的学习思路。
本书主要讲解如何结合色彩和构图去设计和表现室内效果，以文本和视频的方式讲解如何快速表现完美室内设计，侧重色彩、构图、布光方法、物体材质表现4个方面，详细地讲述了设计和表现的思路，对提高设计和表现能力很有帮助。
具体案例内容包括白天日光、黄昏曰光、夜晚月光的表现方法，大窗户公寓的表现，卧室空间晚景，封闭空间表现的质感与光感，白天卧室效果，厨房空间白天，深空间客厅和餐厅等。
本书案例使用软件为3dsmax9SP2，VRAY1.5 SP1，Photoshop等，适合中级用户使用，要求读者对VRay软件应有一定的了解。
这里要感谢熊力（网名：三维输有）对我的前期帮助，还要感谢一些模型的提供者，为了能让初学者更早地看到这本书，有些模型是网上的朋友共享给笔者的，还有些不知道姓名的网友，谢谢你们的帮助。
参加本书编写和制作的人员还有潘瑞兴、王海燕、杨丽、于广浩、周轶、郭瑞燕、刘永彬、王伟光、田慧、巨英连、张养丽、陈洋、程睿、初巧岗、范明、何海霞、何丽艳、何秀明、李华、林金浪、刘贵国、刘建明、刘强、刘亚利、刘志珍、潘志鹏、秦雪、任向龙、孙良军、田娟娟、王大印、王宏、王瑞玺、王宜美、吴毓、吴劲松、吴蓉、杨伟、袁紊玉、藏方青、张戈、张立业、张龙、张陆军、张绍山、张艳群、张养丽、郑桂英、郑庆柱、郑元华、寇玉珍、李晓鹏、马联和、李华、巨英莲、张嵘峰、田娟娟、赵玉华、李保华、焦丽英、李怀良、汪钢、荣文臻等。

内容概要

《3ds Max、VRay室内设计快速表现技法》主要讲解如何结合色彩和构图去设计和表现室内效果，以文本和视频的方式讲解如何快速表现完美室内设计，侧重色彩、构图、布光方法、物体材质表现4个方面，详细地讲述了设计和表现的思路，对提高设计和表现能力很有帮助。
具体案例包括白天日光、黄昏日光、夜晚月光的表现方法，大窗户公寓的表现，卧室空间晚景，封闭空间表现的质感与光感，白天卧室效果、厨房空间（白天）、深空间客厅和餐厅等。

书籍目录

前言 VRaysp渲染参数面板介绍（图解）
第1章 色彩构图篇
色彩
颜色的理解
颜色的感觉
色彩的对比理论
色彩的调和定义
色彩调和的原理
色彩调和的方法
色彩构图
室内设计中色彩的使用方法
构图
构图的定义
构图的目的
构图的基本方法
摄影机与构图
本章小结
第2章 灯光篇
室内灯光的基础知识
现实中室内光照分析
白天（晴天）效果
阴天效果
夜晚效果
封闭空间
重要的灯光参数详解
布光的搭配方式
普通相机下灯光和曝光方式的搭配使用
物理相机下灯光和曝光方式的搭配使用
dsMax/VRay室内设计快速表现技法
本章小结
第3章 材质篇
材质概述
材质参数详解
Reflection（反射）
Refraction（折射）
Translucency（透明效果）
Options（参数）
BRDF（双向反射分布）
Maps（贴图通道）
VRayLightMtl（灯光材质）
VRayMtlWrapper（材质包裹器）
VRay的程序贴图
常用材质的制作思路

常用金属材质制作思路
织布、皮革类（分析布表面的物理
属性\置换和毛发功能的应用）
液体类
半透明类（分析半透明物体的属性）
塑胶类（分析塑料类制品的物理属性）
玻璃类（分析玻璃的物理属性）
陶瓷制品材质（分析陶瓷制品的物理属性）
木类材质（分析木类表面物理属性）
本章小结
第4章 不同时间的布光方法及材质的表现
白天日光的表现方法
场景布局分析
设置物理相机及图片比例
设置草图参数开始布光
场景材质制作思路
取消材质覆盖，再次测试灯光，
并优化灯光和材质细分
设置渲染出图参数
Photoshop的后期处理
黄昏日光的表现方法
场景布局分析
设置灯光
恢复场景材质，再次测试灯光
提高材质和灯光细分，设置出图
参数
Photoshop后期处理
夜晚月光的表现方法
设置灯光
恢复场景材质，再次测试灯光
设置出图参数
Photoshop后期处理
本章小结
第5章 大窗户公寓的表现
场景布局分析
放置摄影机
设置草图参数
开始设置并测试灯光
场景中主要物体的材质制作
墙面乳胶漆材质的制作
地板材质的制作
窗帘材质的制作
红色油漆材质的制作
灰色沙发布材质的制作
铝合金材质的制作
dsMax/VRay室内设计快速表现技法
眼镜玻璃材质的制作

不锈钢材质的制作
床单材质的制作
电视屏幕材质的制作
装饰画材质的制作
使用VRay毛发系统制作地毯
制作好材质后，取消材质覆盖，再次
测试灯光
添加外景
提高材质和灯光细分
设置出图参数
设置批量渲染
Photoshop后期处理
附加篇晚上效果
本章小结
第6章 卧室空间晚景
色彩构图及布局分析
创建摄影机
设置草图参数并启动材质覆盖
开始布光
场景中主要物理的材质制作
地板材质的制作
乳胶漆材质的制作
织布材质的制作
纱窗帘材质的制作
白色油漆材质的制作
灯罩材质的制作
水银镜材质的制作
布窗帘材质的制作
取消材质替换测试，制作材质后的
效果
设置出图参数
提高材质和灯光的细分
渲染最终效果
Photoshop后期处理
本章小结
第7章 封闭空间的表现（质感篇）
色彩构图分析
场景布局分析
摄影机的放置
设置草图参数和材质覆盖
开始测试灯光
场景中主要物体的材质制作
墙面乳胶漆材质的制作
白色大理石材质的制作
餐桌和椅子不锈钢金属材质的制作
吧台和筒灯不锈钢金属材质的制作
投影仪屏幕材质的制作

黑色橡胶地面材质的制作
黑色橡胶地面材质的制作
黑色塑料材质的制作
红酒材质的制作
有机玻璃材质的制作
取消材质覆盖，测试材质效果
创建投影仪灯光和餐桌上方的射灯
提高材质和灯光细分，设置出图参数
渲染最终效果
Photoshop后期处理
景深效果的制作
本章小结
第8章 白天卧室效果的表现
场景布局分析
dsMax/VRay室内设计快速表现技法
放置摄影机
设置草图参数开始布光
场景中主要物体的材质制作
地板材质的制作
油漆木纹材质的制作
不锈钢材质的制作
瓷器材质的制作
铝合金材质的制作
灰色乳胶漆材质的制作
床单材质的制作
装饰画材质的制作
书材质的制作
衣服质的制作
测试加入材质后的场景
提高灯光、材质的细分
设置出图参数
Photoshop后期处理
本章小结
第9章 封闭空间的表现（光感篇）
场景布局光照分析
创建摄影机
白模测试灯光初始布光分析
确定主灯光
确定射灯灯光及颜色
确定暗灯灯光
场景中主要物体的材质制作
场景的材质分布
墙面、地面材质的制作
红色皮质沙发材质的制作
音箱的黑色金属材质的制作
玻璃茶几材质的制作
灯箱及电视屏幕材质的制作

灰色金属材质的制作
磨砂金属材质的制作
扬声器材质的制作
铝合金材质的制作
红酒材质的制作
冰材质的制作
普通不锈钢材质的制作
黑色塑料材质的制作
确定场景灯光、提高灯光阴影细分
确定场材质，提高材质反射、折射细分
设置最终渲染出图参数
Photoshop后期处理
本章小结
第10章 厨房空间白天的表现
场景布局分析
摄影机的放置
载入草图参数开始布光
使用白模开始布光
场景中主要物体的材质制作
墙面乳胶漆材质的制作
不锈钢材质的制作
地毯材质的制作
橱柜门板白漆材质的制作
灰色塑料材质的制作
背漆玻璃的制作
油漆木纹材质的制作
大理石材质的制作
椅子坐垫材质的制作
玻璃材质的制作
dsMax/VRay室内设计快速表现技法
红酒材质的制作
取消材质覆盖，重新测试灯光，
增加场景气氛
设置出图参数
设置多角度出图并渲染图像
Photoshop后期处理
本章小结
第11章 较深空间客厅和餐厅的表现
色彩构图分析
场景布局分析创建摄影机
使用材质替换并设置草图参数
开始布置灯光并进行测试
场景中主要物体的材质制作
乳胶漆材质的制作
地板材质的制作
塑料材质的制作
沙发布材质的制作

玻璃布材质的制作
金属材质的制作
灯罩材质的制作
红酒材质的制作
再次测试场景中的灯光效果
设置出图参数，提高材质和灯光细分
渲染图像最终效果
Photoshop后期处理
本章小结

章节摘录

颜色贴图也就是经常说的曝光方式。
在表现效果图中，它起到了很大的作用。
不同的空间、不同的时间、不同的相机、不同的灯光参数，都需要使用不同的曝光方式。
常用的曝光方式有Linearmultiply（线性倍增），Exponential（指数）和Reinhard（混合），如图0.10所示。
Linear multiplv（线性曝光）：这种曝光方式的明暗对比比较强烈，过渡的范围小，所以容易导致灯光周围的区域产生严重的过曝现象。
但是它的好处在于，能让画面清晰，层次感特别好。
但是它的缺点是布光过程有难度，需要时间去反复调整。
Exponential（指数曝光）：这种曝光方式的明暗对比弱，画面饱和度低，所以画面容易灰，层次感不强。
但是好处在于不会出现强烈的曝光现象，所以布光的时候会很容易。
这个方式适合室内色彩很丰富的场景。
Reinhard（混合曝光）：混合曝光方式介于线性曝光和指数曝光之间，可以通过Burn value（混合数值）在线性和指数之间相互过渡、转换。
这样可以很容易地调节灯光的效果。
人ffect background（影响背景）：在3ds Max相机下，除线性曝光方式外，使用其他曝光方式的时候，背景会随着曝光方式的不同而产生变化，比如指数曝光方式下，Affect background（影响背景）勾选后，那么环境背景会以指数方式显示， 自然会变灰，所以应该取消它的勾选，如图。
0－11所示。

第一图书网, tushu007.com

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