

<<3ds Max & VRay照片级室内>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max & VRay照片级室内效果图表现技法>>

13位ISBN编号：9787500688808

10位ISBN编号：7500688806

出版时间：2009-9

出版时间：中国青年出版社

作者：丛红艳 主编，杜宇，潘金强，田甜 编著

页数：424

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>

<<3ds Max & V-Ray照片级室内>>

内容概要

本书结合目前业界最常用的3ds Max+VRay 1.5RC5+Photoshop软件，首先介绍了制作照片级效果图所要具备的色彩基础知识和实际设计的流程，包括创建模型与整理模型，利于初级读者上手，然后按照人工光源和自然光源、密闭空间和开放空间等内容分门别类介绍了9个不同特点的实例的制作方法。全书大量的“提示”环节均为作者多年来的宝贵经验，帮助读者提高处理问题的能力和制作设计方案的效率。

读者将全面掌握不同室内效果图的渲染技法，如渲染不同环境下客厅、卧室或厨房等各种空间时，如何合理设置材质、布光、调整渲染参数以及后期处理等，从而得到照片级效果图。

书籍目录

第1章 真实环境的灯光与色彩 1.1 光的基础知识 1.1.1 真实环境里的光 1.1.2 光的明暗 1.1.3 光的含义 1.1.4 点光源 1.1.5 平行光 1.1.6 漫反射光 1.1.7 光线色彩的基础知识 1.1.8 光线的反射 1.1.9 光线的折射 1.2 光线反射的基础知识 1.2.1 镜面反射 1.2.2 光线漫反射 1.2.3 光线漫反射的分析 1.3 阴影的基础知识 1.3.1 阴影的产生 1.3.2 漫射阴影 1.3.3 真实环境的阴影分析 1.4 色彩的基础知识 1.4.1 绘画色彩三原色与三维软件色彩三原色 1.4.2 色彩温度 1.4.3 分析实际场景的色彩温度 1.4.4 色彩的深度与冷暖 1.5 摄影机与透视的基础知识 1.5.1 摄影机与透视学 1.5.2 透视中三要素变化的运用 1.5.3 摄影机中的景深效果 1.6 本章小结第2章 室内方案的制作流程 2.1 室内设计方案制作前期准备工作 2.1.1 分析甲方的设计方案 2.1.2 分别将编辑好的方案文件导入3ds Max中 2.2 根据设计方案创建室内地面结构 2.3 根据设计方案创建室内其他立面结构 2.3.1 创建室内e01立面 2.3.2 创建室内e03立面 2.3.3 创建室内e04立面 2.3.4 创建室内e05立面 2.4 根据室内设计方案制作室内其他墙面 2.5 根据室内设计方案制作室内顶面 2.6 根据室内设计方案导入相应装饰模型 2.7 室内方案的其他制作流程 2.8 本章小结第3章 清逸晨曦空间 3.1 清逸晨曦空间渲染之前的准备工作 3.1.1 模型渲染之前的准备工作1 3.1.2 模型渲染之前的准备工作2 3.1.3 模型渲染之前的准备工作3第4章 风情厨房空间第5章 休闲办公空间第6章 阳光卧室空间第7章 简欧式晚间空间第8章 欧式客厅空间第9章 清新别墅空间第10章 书房空间第11章 阳光浴室空间附录 教你提高室内设计制作效率

章节摘录

第1章 真实环境的灯光与色彩 1.1 光的基础知识 1.1.1 真实环境里的光 我们生活在充满光的世界里，从万事万物中都能够感到光的存在，我们对世界的观察也是以光作为基础的。

从夜晚鸟瞰中我们感受到灯光的绚丽，整体环境天光较弱，如图1-1所示，从图1-2中我们能看到自然光在环境中的反射。

1.1.2 光的明暗 我们能通过光的明暗和颜色分辨出物体不同的外形，即使不用触摸，仅凭光和视觉的配合也能感受到物体不同的质感，还能通过光的局部照明来突出物体的装饰性和特殊的结构氛围，如图1-3所示，光的明暗勾勒出晚间建筑的轮廓，营造出繁荣的建筑照明效果。

自然光的明暗还可以使环境产生强烈对比，暗部阴影比较重，突出画面主体物体，如图1-4所示。

1.1.3 光的含义 那什么是光呢？

从科学角度讲，光就是一种电磁放射，如图1-5示。

在实际运用中我们将光定义为一种能量的放射，如图1-6所示。

1.1.4 点光源 如果一个光源离我们比较近，那么它发射出来光线的方向是不一样的，也就是说光线从一个点向四发射光线，灯泡光线就是最好的例子，如图1-7与图1-8所示。

在三维软件中我们把这样的灯光叫做点光源，如图1-9所示。

1.1.5 平行光 直线传播是光的传播方式。

作为在软件中所表现的光，我们一般将其定义为光束的集合。

太阳光是真实环境中很好的例证，虽然太阳是点光源，但因为离我们很远，相对可以认为它是平行光源，它的光线是平行的，如图1-10、图1-11、图1-12所示，在三维软件中我们将这样的光叫做线性光或平行光，直接用来模拟真实环境中的太阳光，三维软件中的平行光就是指光从一个方向向下平行发射出来，如图1-13所示。

<<3ds Max & V-Ray照片级室内>>

编辑推荐

独家秘笈：《3ds max & vray照片级室内效果图表现技法》由多位资深设计师主笔，让您有机会接触到该行业最顶尖制作高手的智慧与技巧，令您的制作功力迅速提高到一个新的境界。

9大案例：着眼于图面的整体效果，既能帮助您迅速判断效果图的优劣、理解效果图的设计原则和流程，又针对人工光源和自然光源、密闭空间和开放空间等内容进行了细致的分类讲解，让您掌握成为优秀设计师的必备看家本领，不再对关键技术感到困惑和迷茫。

大量提示：源自作者多年的实战经验，可以帮助读者解决设计过程中最常见的问题，提高制作效率和出图效率，快速准确地表达设计意图。

内容丰富：针对一些在室内设计制作中遇到的常见问题，详细讲解了室内设计的5大技巧，并提供TV-Ray常用术语及缩写简介。

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>