

<<3ds Max+VRay室内设计技能速>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max+VRay室内设计技能速训>>

13位ISBN编号：9787122121592

10位ISBN编号：7122121593

出版时间：2011-11

出版时间：化学工业出版社

作者：徐丽,杜婕,徐敏 编

页数：286

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

随着生活水平的提高，人们对室内装饰也越来越重视，越来越多的设计需要先出效果图以方便与业主沟通。

为了满足这部分设计人员的要求，本书将效果图设计方面的技巧和经验以基础篇（技能必备）、案例实践篇（技能进阶）、拓展训练篇（训练考核）三大部分的形式汇集成书，深入分析了室内效果图的制作过程。

通过对本书的认真阅读和实践，读者将彻底掌握3ds Max+VRay+Photoshop不同风格、不同种类的效果图案例的制作方法与应用技巧，掌握效果图制作的关键，在效果图制作方面取得长足的进步。

本书内容 本书内容丰富，知识全面，思路新颖，注重实践，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

第1篇：基础篇。

本篇将3ds Max室内效果图制作中的常用方法和技巧，按照不同的内容分章节进行了系统的归纳和介绍。

此篇内容主要是全方位引导读者了解和掌握室内设计的基础知识和设计师必须掌握的技术。

让读者真正参透、学透和彻底掌握软件的操作技能。

第1章：主要讲解效果图基本概念和基本操作。

第2章：主要讲解效果图创建模型与修改使用技巧。

第3章：主要讲解效果图材质与贴图使用技巧。

第4章：主要讲解效果图摄影机、VRay灯光等使用技巧。

第5章：主要讲解效果图在VRay渲染操作时的使用技巧。

第2篇：案例实践篇。

此篇内容主要结合具体的空间范例引导读者学习制作效果图必要的建模方法，同时对所掌握的软件技能进行综合巩固。

第6章：主要讲述了现代客厅设计分析、建模、材质、灯光、渲染、后期处理等完整的效果图制作流程。

第7章：主要讲述了夜景卧室材质、灯光的处理技巧。

第8章：主要讲述了大堂休息区材质、灯光的处理技巧。

第9章：主要讲述了宾馆大堂材质、灯光的处理技巧。

第10章：主要讲述了复式空间材质、灯光的处理技巧。

第3篇：拓展训练篇。

此篇内容主要带领读者进入实际作业环境进行自我启发作业。

每章中都分别设计了不同类型的效果，不仅对已学类型案例起到巩固和练习的作用，而且还对其他类型案例进行引申和学习，让读者多方位实践和练习，达到活学活用的目的。

第11章：本章引导读者制作温馨、宁静、舒适、私密的卧室空间环境。

第12章：本章引导读者制作简洁、舒适风格的卫生间效果图。

第13章：本章引导读者练习娱乐环境灯光、材质的搭配效果。

本书特点 本书具有结构清晰、内容翔实、图文并茂、实例精美实用、针对性强的特点，适于对3ds Max制作已有初步了解，遇到许多实际问题急于寻求答案的读者，也可以作为高等院校、大中专学校建筑装潢专业学生的教学参考书。

光盘内容 素材光盘中收录了本书所讲范例的线架文件、制作范例时用到贴图文件及后期处理等所需要的素材，以便读者在制作效果图的过程中随时调用。

如果读者在制作过程中遇到疑难问题，可以打开本书光盘中的相关文件加以对照参考。

配套光盘使用指南 在本书配套光盘中可以找到与书中练习相对应的源文件。

源文件以章为单位进行组织，分别被放置在配套光盘的相应文件夹中。

本书光盘中的源文件需2012及以上版本打开。

本书由徐丽执笔完成，在本书的编写过程中，邢发达设计师为我们提供了部分经典案例，在此，

我们表示衷心感谢。

本书在编写过程中，宿晓辉、张传记、吴海霞、徐娟、赵建军、朱晓平、沈虹廷、孙冬蕾、黄晓光、商勇、丁仁武、苏德利、张伟都付出了艰辛的劳动，在此一并表示感谢。

本书在编写过程中难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

作者 2012年1月

<<3ds Max+VRay室内设计技能速>>

内容概要

本书共三篇：“基础篇”讲解3ds Max效果图制作中的基本知识及使用技巧；“案例实践篇”引导读者学习制作效果图必要学会的建模方法，同时对所掌握的软件技能进行综合巩固，通过案例展示材质设置、布光、调整渲染参数及后期处理技术；“拓展训练篇”引入实际作业环境进行自我训练考核，通过给出的图纸来制作效果图，在这篇中给出关键步骤提示作为参考。

本书的配套光盘收录了本书涉及的线架及相应的图片和用到的所有贴图，方便读者调用。

本书适合对3ds Max制作有兴趣或需要，遇到许多实际问题待解决者，也可作为高等院校和大中专建筑设计专业师生的教学参考用书。

书籍目录

第1篇 基础篇

第1章 室内设计基础知识

1.1 室内设计概述

1.2 室内设计的基本要素

1.2.1 空间

1.2.2 色彩

1.2.3 线条、质感

1.2.4 采光与照明

1.2.5 家具与陈设

1.3 室内装饰设计的基本原则

1.4 室内设计发展趋势

1.5 装饰设计师必备技能

1.5.1 装饰设计师应具备的能力

1.5.2 如何成为一名优秀的设计师

1.6 效果图制作基础

1.6.1 认识用户界面

1.6.2 设置个性化界面

1.6.3 自定义视图布局

1.6.4 快捷键的设置

1.6.5 单位的设置

1.6.6 归档文件

1.6.7 复制对象

1.6.8 合并文件

1.7 室内效果图制作流程

1.7.1 分析图纸

1.7.2 整理图纸

1.7.3 导入图纸

1.7.4 建立模型

1.7.5 材质的调整

1.7.6 摄影机和灯光的设置

1.7.7 后期处理

1.8 本章小结

第2章 基础建模

2.1 创建标准基本体

2.2 创建扩展基本体

2.3 修改三维

2.3.1 修改器堆栈

2.3.2 【锥化】

2.3.3 【晶格】

2.4 创建二维线形

2.4.1 二维线形的公共参数

2.4.2 将图形转换为样条线的两种方法

2.4.3 编辑顶点

2.4.4 编辑线段

2.4.5 编辑样条线

2.5 二维线形转为三维物体

2.5.1 挤出

2.5.2 车削

2.5.3 倒角

2.5.4 倒角剖面

2.6 高级建模

2.6.1 放样

2.6.2 编辑多边形

2.7 模型的精减技巧

2.7.1 尽量减少曲面物体的段数

2.7.2 优化修改命令

2.8 本章小结

第3章 材质、贴图

3.1 3ds Max默认材质与应用

3.1.1 认识材质编辑器

3.1.2 材质的管理

3.2 VRay材质与应用

3.2.1 VR材质

3.2.2 VR材质包裹器

3.2.3 VR代理材质

3.3 常用VRay材质大制作

3.3.1 材质的保存与调用

3.3.2 常用材质的制作

3.4 贴图坐标

3.4.1 内置贴图坐标

3.4.2 外置贴图坐标

3.5 本章小结

第4章 摄影机、灯光

4.1 摄影机

4.1.1 标准摄影机

4.1.2 VRay摄影机

4.2 灯光的种类

4.2.1 标准灯光

4.2.2 光度学灯光

4.3 光度学灯光的基本参数

4.3.1 灯光的强度和颜色

4.3.2 光度学灯光的分布方式

4.3.3 光域网的使用

4.4 标准灯光基本参数

4.4.1 标准灯光的阴影设置

4.4.2 标准灯光光线强度设置

4.4.3 标准灯光光线衰减设置

4.4.4 标准灯光“排除/包含”设置

4.5 VRay中的灯光

4.5.1 VRay灯光

4.5.2 直线形灯槽

4.5.3 圆形灯槽

<<3ds Max+VRay室内设计技能速>>

4.5.4 VR太阳光

4.6 本章小结

第5章 渲染输出

5.1 默认渲染器渲染输出

5.2 AutoCAD文件输出到3ds Max中

5.3 AutoCAD文件输出到Photoshop中

5.4 Photoshop文件输出到AutoCAD中

5.5 V-Ray渲染参数面板

5.5.1 指定V-Ray渲染器

5.5.2 V-Ray：帧缓冲区

5.5.3 V-Ray：图像采样（反锯齿）

5.5.4 V-Ray：间接照明（GI）

5.5.5 V-Ray：发光贴图

5.5.6 V-Ray：系统

5.6 本章小结

第2篇 案例实战篇

第6章 简欧客厅效果表现

6.1 客厅装修设计

6.1.1 客厅规划设计

6.1.2 客厅设计原则

6.1.3 客厅效果图制作思路

6.2 制作客厅模型

6.2.1 整理图纸

6.2.2 制作墙体、地面及门窗

6.2.3 制作吊顶

6.2.4 制作电视背景墙

6.2.5 合并家具

6.3 客厅测试渲染设置

6.4 设置场景材质

6.4.1 设置主体材质

6.4.2 设置场景家具材质

6.4.3 其他材质设置

6.5 场景灯光及渲染设置

6.6 Photoshop后期处理

6.7 本章小结

第7章 夜晚的卧室效果表现

7.1 卧室装修设计

7.1.1 卧室设计基本原则

7.1.2 卧室效果图制作思路

7.2 摄影机及初步渲染设置

7.2.1 创建场景摄影机

7.2.2 初步设置渲染参数

7.3 设置场景材质

7.3.1 地板、墙体、天花材质

7.3.2 窗帘、纱窗材质

7.3.3 玻璃材质

7.3.4 家具材质

<<3ds Max+VRay室内设计技能速>>

7.4 灯光及提高渲染设置

7.4.1 设置场景灯光

7.4.2 提高渲染品质设置及后期处理

7.5 后期处理

7.6 本章小结

第8章 休息区效果表现

8.1 休息区设计原则

8.2 休息区效果图制作思路

8.3 纹理材质及灯光的表现

8.3.1 创建场景目标摄影机

8.3.2 初步设置渲染参数

8.3.3 设置场景灯光

8.3.4 玻璃材质

8.3.5 墙体、地砖材质

8.3.6 艺术吊灯、立柱材质

8.3.7 休闲椅及其他材质

8.4 细化场景灯光

8.4.1 场景灯光

8.4.2 提高渲染品质设置

8.5 Photoshop后期处理

8.6 本章小结

第9章 宾馆大堂空间效果表现

9.1 宾馆大堂设计原则

9.2 大堂表现制作思路

9.3 宾馆大堂空间纹理材质及灯光的表现

9.3.1 创建场景目标摄影机

9.3.2 初步设置灯光、渲染参数

9.3.3 砖墙材质

9.3.4 地面拼花材质

9.3.5 石材、水材质

9.3.6 台灯材质

9.3.7 其他材质设置

9.4 场景灯光及提高渲染品质设置

9.4.1 设置场景灯光

9.4.2 提高渲染品质

9.5 后期处理

9.6 本章小结

第10章 复式客厅效果表现

10.1 复式客厅设计原则

10.2 制作思路

10.3 初步渲染及灯光的设置

10.3.1 创建场景目标摄影机

10.3.2 初步设置渲染参数

10.3.3 设置场景灯光

10.4 设置场景材质

10.4.1 墙体、地砖材质

10.4.2 形象墙材质

<<3ds Max+VRay室内设计技能速>>

10.4.3 沙发、茶几材质

10.4.4 吊灯、台面材质

10.5 提高渲染品质设置

10.6 后期处理

10.7 本章小结

第3篇 拓展训练篇

第11章 卧室效果表现

11.1 项目说明

11.2 卧室模型创建

11.3 卧室材质、灯光创建

11.4 卧室渲染、后期

第12章 卫生间效果表现

12.1 项目说明

12.2 卫生间模型创建

12.3 卫生间材质、灯光创建

12.4 卫生间渲染、后期制作

第13章 夜晚的KTV包间

13.1 项目说明

13.2 KTV包间模型创建

13.3 KTV包间材质、灯光创建

13.4 KTV包间渲染、后期制作

附录

附录1 VRay渲染常见疑难解答

问题1：如何通过渲染选项控制色溢

问题2：为什么会出现切花一样的小白点

问题3：如何加快更换视角后渲染光子图的速度

问题4：怎样使暗部的影子柔和

问题5：为什么渲染出来的图片有很多噪点

问题6：如何解决场景中透明材质阴影效果的问题

问题7：如何解决渲染后的漏光问题

问题8：影响渲染速度的主要参数是什么

附录2 常用命令和按钮

编辑推荐

《3ds Max+VRay室内设计技能速训》适合对3ds Max制作有兴趣或需要，遇到许多实际问题待解决者，也可作为高等院校和大中专建筑设计专业师生的教学参考用书。

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>