



扫一扫进入 微课云课堂

现代
创意
新思维
DESIGN

十三五高等院校
艺术设计规划教材



3ds Max&Vray&Photoshop

室内装修效果图表现技法

附微课视频

- ◎ **资源丰富** 34 个案例、62 个微课视频、PPT 课件
- ◎ **在线学习** 手机端扫一扫，随时随地看视频
- ◎ **内容详实** 教、学、练的内容设置，符合行业岗位需求

王海文 熊晓波 徐璐 主编
雷雅琴 徐梦 闫晓华 副主编



中国工信出版集团

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



3ds Max&Vray&Photoshop



室内装修效果图表现技法

— 附微课视频 —

王海文 熊晓波 徐璐 主编
雷雅琴 徐梦 闫晓华 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max&Vray&Photoshop室内装修效果图表现技法 :
附微课视频 / 王海文, 熊晓波, 徐璐主编. — 北京 :
人民邮电出版社, 2018.6

现代创意新思维·十三五高等院校艺术设计规划教材
ISBN 978-7-115-47671-5

I. ①3… II. ①王… ②熊… ③徐… III. ①室内装
饰设计—计算机辅助设计—三维动画软件—高等学校—教
材 IV. ①TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第000232号

内 容 提 要

本书主要介绍 3ds Max 2016&VRay 3.0&Photoshop CS6 在室内装修效果图表现中的技法, 通过由浅入深、理论与实践相结合的教学方式, 带领读者全面、深入地掌握室内装修效果图的制作过程。

本书的最大特点就是讲解与练习相结合, 使读者学以致用。全书共 12 章, 其中第 1~5 章主要介绍 3ds Max 2016 和 VRay 3.0 在效果图制作中的建模、构图、灯光、材质和渲染方面的内容; 第 6 章主要介绍 Photoshop CS6 在效果图后期处理中的应用; 第 7~12 章是综合案例, 以实际操作为主进行综合训练, 每个案例都是笔者从工作中精心挑选出来的, 具有较强的代表性, 通过对每个案例的详细讲解使读者对同类型的项目有一个透彻的理解。

本书既可作为各级院校室内设计等专业教材, 也适合环境艺术设计的从业人员和爱好者阅读参考。

-
- ◆ 主 编 王海文 熊晓波 徐 璐
副 主 编 雷雅琴 徐 梦 闫晓华
责任编辑 刘 佳
责任印制 马振武
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.25 2018 年 6 月第 1 版
字数: 521 千字 2018 年 6 月北京第 1 次印刷
-

定价: 69.80 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

目录



第1章 3ds Max的常用建模方法..13

1.1 样条线建模	14
1.1.1 线	14
1.1.2 可编辑样条线	14
1.2 修改器建模	15
1.2.1 FFD修改器	15
1.2.2 壳修改器	16
1.2.3 扫描修改器	16
1.2.4 弯曲修改器	16
1.2.5 车削修改器	16
1.2.6 平滑类修改器	16
1.3 编辑多边形	17
1.3.1 顶点层级	17
1.3.2 边层级	18
1.3.3 边界层级	19
1.3.4 多边形层级	20
1.3.5 元素层级	21
1.4 VRay毛皮	22
实例：用VRay毛皮制作地毯	22
1.5 室内空间的建模实例	23
实例：制作抱枕	23
实例：制作桌椅组合	25
实例：房屋空间建模	32
1.6 搭建室内场景	35
1.6.1 室内场景的组成	35
1.6.2 室内场景组成原理	35
实例：搭建客厅空间	37
实例：搭建卧室空间	40
实例：搭建浴室空间	43
疑难问答	46

第2章 室内空间的场景构图.....47

2.1 室内效果图常用构图	48
2.1.1 横向构图	48
2.1.2 纵向构图	48
2.1.3 长焦构图	48
2.1.4 短焦构图	49

2.1.5 近焦构图	49
2.1.6 远焦构图	49
2.2 室内效果图构图工具	49
2.2.1 标准摄影机	49
2.2.2 VRay物理摄影机	51
2.3 室内空间的构图实例	54
实例：标准摄影机的构图	54
实例：标准摄影机的景深	55
实例：VRay物理摄影机的全景构图	56
实例：VRay物理摄影机的景深	57
疑难问答	58

第3章 室内空间的场景布光.....59

3.1 真实世界的光影关系	60
3.1.1 灯光的色彩基调	60
3.1.2 阴影的硬柔对比	60
3.1.3 光源的层次对比	60
3.2 3ds Max/VRay的灯光系统	61
3.2.1 目标灯光	61
3.2.2 目标平行光	61
3.2.3 VRay灯光	62
3.2.4 VRay太阳	63
3.2.5 VRay天空	64
3.2.6 VRayHDRI	65
3.3 室内空间的布光实例	65
实例：开放空间布光方法	65
实例：半封闭空间布光方法	67
实例：封闭空间布光方法	68
疑难问答	70

第4章 室内空间的场景材质.....71

4.1 材质概述	72
4.1.1 材质的物理属性	72
4.1.2 菲涅耳反射	73
4.2 常用的3ds Max默认材质	73
4.2.1 标准材质	74
4.2.2 混合材质	74

4.3 V-Ray材质	74
4.3.1 V-RayMtl材质	74
4.3.2 V-Ray灯光材质	77
4.3.3 V-Ray混合材质	78
4.3.4 V-Ray材质包裹器	78
4.4 程序贴图	78
4.4.1 位图贴图	79
4.4.2 噪波贴图	80
4.4.3 平铺贴图	80
4.4.4 法线凹凸贴图	81
4.4.5 混合贴图	81
4.4.6 衰减贴图	81
4.4.7 V-Ray污垢贴图	82
4.4.8 V-Ray边纹理贴图	82
4.4.9 V-Ray天空贴图	82
4.5 材质的指定方法	83
4.5.1 UVW贴图修改器	83
4.5.2 UVW展开修改器	84
4.6 室内空间的材质实例	85
实例：木地板材质	85
实例：不锈钢材质	86
实例：金属材质	87
实例：玻璃材质	88
实例：陶瓷材质	89
实例：水材质	89
实例：绒布材质	90
实例：塑料材质	91
实例：皮革材质	93
疑难问答	94

第5章 室内空间的场景渲染.....95

5.1 传统渲染与LWF线性工作流	96
5.1.1 LWF线性工作流	96
5.1.2 LWF线性工作流的设置方法	96
5.2 V-Ray渲染设置	97
5.2.1 “公用”选项卡	97
5.2.2 V-Ray选项卡	98

5.2.3 GI选项卡	104
5.2.4 “设置”选项卡	110
5.2.5 “渲染元素”选项卡	112
5.3 V-Ray渲染参数	112
实例：测试渲染参数	112
实例：成图渲染参数	114
实例：渲染并保存光子图	115
疑难问答	116

第6章 室内空间的后期处理.....117

6.1 辅助通道的准备	118
6.1.1 V-RayObjectID通道	118
实例：渲染V-RayObjectID通道	118
6.1.2 V-RayRenderID通道	119
6.1.3 AO通道	120
实例：渲染AO通道	120
6.2 画面的整体处理	121
6.2.1 调整曝光度	121
6.2.2 调整色阶	121
6.2.3 调整色相/饱和度	121
6.2.4 调整色彩平衡	122
实例：画面的整体处理	123
6.3 添加特效或配景	124
6.3.1 添加外景	124
实例：为效果图添加外景	124
6.3.2 添加景深效果	125
实例：为效果图添加景深	125
6.3.3 添加体积光	126
实例：为效果图添加体积光	127
疑难问答	128

第7章 欧式客厅日景的表现.....129

7.1 渲染空间简介	130
7.2 创建摄影机	130
7.3 设置测试渲染参数	131

7.4 创建灯光	132	8.5.5 绒毯	151
7.4.1 阳光	132	8.5.6 灯罩	152
7.4.2 天光	132	8.5.7 不锈钢	152
7.4.3 灯槽灯光	133	8.5.8 窗玻璃	153
7.4.4 壁灯灯光	134	8.5.9 画框木纹	153
7.4.5 筒灯灯光	135	8.5.10 窗框	154
7.5 创建材质	136	8.6 设置成图渲染参数	154
7.5.1 客厅地毯	136	8.6.1 渲染并保存光子图	154
7.5.2 沙发布	136	8.6.2 渲染成图	155
7.5.3 大理石	137	8.6.3 渲染VRayRenderID通道	156
7.5.4 红砖	137	8.7 Photoshop后期处理	156
7.5.5 乳胶漆	138	8.8 “高级灰”色彩搭配	160
7.5.6 镜面	138		
7.5.7 白漆	138	第9章 现代厨房阴天的表现	161
7.5.8 窗帘	138	9.1 渲染空间简介	162
7.5.9 地砖	139	9.2 创建摄影机	162
7.5.10 边线	139	9.3 设置测试渲染参数	162
7.5.11 水晶	140	9.4 创建灯光	163
7.5.12 金属	140	9.5 创建材质	164
7.6 设置成图渲染参数	140	9.5.1 墙面瓷砖	164
7.6.1 渲染并保存光子图	141	9.5.2 腰线	165
7.6.2 渲染成图	141	9.5.3 黑色陶瓷	165
7.6.3 渲染AO通道	142	9.5.4 塑钢窗	166
7.7 Photoshop后期处理	142	9.5.5 地砖	166
7.8 AO技术的用法	144	9.5.6 台面	167
		9.5.7 白漆	167
第8章 现代卧室夜景的表现	145	9.5.8 金属把手	167
8.1 渲染空间简介	146	9.5.9 不锈钢	168
8.2 创建摄影机	146	9.5.10 玻璃	168
8.3 设置测试渲染参数	146	9.6 设置成图渲染参数	169
8.4 创建灯光	147	9.6.1 渲染并保存光子图	169
8.4.1 夜晚天光	147	9.6.2 渲染成图	170
8.4.2 台灯灯光	148	9.6.3 渲染AO通道	170
8.4.3 射灯灯光	149	9.7 Photoshop后期处理	171
8.5 创建材质	150	9.8 场景打光技巧	173
8.5.1 灰色乳胶漆	150		
8.5.2 木作	150	第10章 现代浴室室内的表现	175
8.5.3 木地板	151	10.1 渲染空间简介	176
8.5.4 床品	151	10.2 创建摄影机	176

10.3 设置测试渲染参数	176	11.5.4 椅子布纹	200
10.4 创建灯光	177	11.5.5 桌面白漆	201
10.4.1 创建天光	177	11.5.6 金属	201
10.4.2 室内光源	178	11.5.7 玻璃	202
10.4.3 创建筒灯	179	11.5.8 灯罩	202
10.5 创建材质	179	11.6 设置成图渲染参数	203
10.5.1 马赛克砖	179	11.6.1 渲染并保存光子图	203
10.5.2 地砖	180	11.6.2 渲染成图	204
10.5.3 墙砖	180	11.6.3 渲染AO通道	204
10.5.4 铝塑板	181	11.6.4 渲染VRayRenderID通道	205
10.5.5 镜子	181	11.7 Photoshop后期处理	206
10.5.6 玻璃	182	11.8 多视角连续渲染设置技巧	211
10.5.7 黑镜	182		
10.5.8 陶瓷	182	第12章 休闲室日景的表现	213
10.5.9 大理石	183	12.1 渲染空间简介	214
10.5.10 亚光不锈钢	183	12.2 创建摄影机	214
10.5.11 毛巾	183	12.3 设置测试渲染参数	214
10.5.12 白漆	184	12.4 创建灯光	215
10.6 设置成图渲染参数	184	12.4.1 创建日光	215
10.6.1 渲染并保存光子图	185	12.4.2 创建天光	216
10.6.2 渲染成图	185	12.5 创建材质	216
10.6.3 渲染AO通道	186	12.5.1 木地板	217
10.6.4 渲染VRayRenderID通道	186	12.5.2 灰色金属	217
10.7 Photoshop后期处理	187	12.5.3 茶几木纹	218
第11章 餐厅灯光的表现	193	12.5.4 椅子木纹	218
11.1 渲染空间简介	194	12.5.5 塑料	219
11.2 创建摄影机	194	12.5.6 镜子	220
11.3 设置测试渲染参数	195	12.5.7 陶瓷	220
11.4 创建灯光	196	12.5.8 地毯	220
11.4.1 创建天光	196	12.6 设置成图渲染参数	221
11.4.2 创建吊灯	197	12.6.1 渲染并保存光子图	221
11.4.3 创建灯槽灯光	197	12.6.2 渲染成图	222
11.4.4 创建射灯	198	12.6.3 渲染AO通道	222
11.5 创建材质	199	12.6.4 渲染VRayRenderID通道	223
11.5.1 吊顶木纹	199	12.7 Photoshop后期处理	223
11.5.2 地板	200	12.8 清理场景技巧	228
11.5.3 地砖	200		



3ds Max&Vray&Photoshop

室内装修效果图表现技法

—附微课视频—

王海文 熊晓波 徐璐 主编

雷雅琴 徐梦 闫晓华 副主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max&Vray&Photoshop室内装修效果图表现技法：
附微课视频 / 王海文，熊晓波，徐璐主编. — 北京：
人民邮电出版社，2018.6

现代创意新思维·十三五高等院校艺术设计规划教材
ISBN 978-7-115-47671-5

I. ①3… II. ①王… ②熊… ③徐… III. ①室内装
饰设计—计算机辅助设计—三维动画软件—高等学校—教
材 IV. ①TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第000232号

内 容 提 要

本书主要介绍 3ds Max 2016&VRay 3.0&Photoshop CS6 在室内装修效果图表现中的技法，通过由浅入深、理论与实践相结合的教学方式，带领读者全面、深入地掌握室内装修效果图的制作过程。

本书的最大特点就是讲解与练习相结合，使读者学以致用。全书共 12 章，其中第 1~5 章主要介绍 3ds Max 2016 和 VRay 3.0 在效果图制作中的建模、构图、灯光、材质和渲染方面的内容；第 6 章主要介绍 Photoshop CS6 在效果图后期处理中的应用；第 7~12 章是综合案例，以实际操作为主进行综合训练，每个案例都是笔者从工作中精心挑选出来的，具有较强的代表性，通过对每个案例的详细讲解使读者对同类型的项目有一个透彻的理解。

本书既可作为各级院校室内设计等专业教材，也适合环境艺术设计的从业人员和爱好者阅读参考。

-
- ◆ 主 编 王海文 熊晓波 徐 璐
副 主 编 雷雅琴 徐 梦 闫晓华
责任编辑 刘 佳
责任印制 马振武
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：14.25 2018 年 6 月第 1 版
字数：521 千字 2018 年 6 月北京第 1 次印刷
-

定价：69.80 元

读者服务热线：(010)81055256 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

前言

室内装修效果图表现技法

室内装修效果图表现是通过3ds Max、VRay和Photoshop3种软件共同完成的。全书从实用角度出发,全面、系统地讲解了中文版3ds Max 2016、VRay3.0渲染器和Photoshop CS6在效果图中的所有应用功能和操作技法,涵盖了建模、摄影机、灯光、材质、渲染、后期处理在效果图制作中的常用功能。全书以理论讲解+实例练习+综合案例的方式介绍效果图制作的软件操作和表现技法。

使用本书,3步学会效室内装修效果图表现技法

1 理论讲解,掌握软件功能的操作方法

显示圆锥体:显示摄影机视野定义的锥形光线(实际上是一个四棱锥)。锥形光线出现在其他视口,但是显示在摄影机视口中。

显示地平线:在摄影机视图中的地平线上显示一条深灰色的线条。

手动剪切:启用该选项可定义剪切的平面。

近距/远距剪切:设置近距和远距平面。对于摄影机,比“近距剪切”平面近或比“远距剪切”平面远的对象是不可见的。

目标距离:当使用“目标摄影机”时,该选项用来设置摄影机与其目标之间的距离。

2.2.2 VRay物理摄影机

1.创建摄影机

在“创建”面板单击“摄影机”按钮,然后选择VRay选项,接着单击“VRay物理摄影机”按钮,再在顶视图中拖曳出摄影机和目标点,如图2-20所示。

2.VRay物理摄影机的参数

选中摄影机,然后切换到“修改”面板,显示“VRay物理摄影机”的参数面板如图2-21所示。

※ 重要参数讲解

目标:勾选该选项后,摄影机会出现目标点。

胶片规格(mm):控制摄影机所看到的景色范围。值越大,看到的景象就越多。

焦距(mm):控制视野范围,数值越大,视野越小,透视越弱,如图2-22和图2-23所示。

缩放因子:控制摄影机视图的缩放。值越大,摄影机视图拉得越近。

光圈数:设置摄影机的光圈大小,主要用来控制渲染图像的最终亮度。值越小,图像越亮;值越大,图像越暗,如图2-24~图2-26所示分别是“光圈数”值为6、8和10的对比渲染效果。注意,光圈和景深也有关系,大光圈的景深小,小光圈的景深大。



光圈数值为6 图2-24



图2-22



光圈数值为8 图2-25



图2-23



光圈数值为10 图2-26

章节学习内容

工具理论详细讲解

图片展示清晰直观

2 实力练习，扫码看精讲视频边学边做

扫码观看制作过程

边学边练快速掌握

1.5 室内空间的建模实例

本节将通过3个实例，讲解软体模型、家具建模和墙体结构的建模制作技法。

实例：制作抱枕

- 准备位置：无
- 案例位置：实例文件\1011\制作抱枕_01.jpg
- 学习目标：学习抱枕模型的制作方法

抱枕效果如图1-49所示。



扫码观看视频！



图1-49

- ① 使用“切角长方体”工具，在场景中创建一个切角长方体，参数设置如图1-50所示。
- ② 再上一步创建的切角长方体转换为可编辑多边形，然后为其加载一个FFD4×4×4修改器，接着选中“控制点”层级，调整控制点如图1-51所示的效果。
- ③ 继续调整控制点，制作出抱枕的大致效果，如图1-52所示。



图1-50



图1-51



图1-52

- ④ 再次将模型转换为可编辑多边形，然后进入边层级，选中图1-53所示的边，接着单击“循环”按钮，快速选中一圈边，如图1-54所示。
- ⑤ 保持选中中的边，然后单击“挤出”按钮后面的“设置”按钮，设置挤出“高度”为10mm、“宽度”为3mm，如图1-55所示。



图1-53



图1-54



图1-55

案例效果直观展示

图文讲解一目了然

3 综合案例，感受真实商业项目的制作过程

扫码观看制作过程

详细操作讲解

点明知识点，辅助制作过程的理解

12.5 创建材质

- 准备位置：无
- 案例位置：实例文件\1012\创建材质_01.jpg
- 学习目标：创建材质



扫码观看视频！

创建完灯光之后，接下来创建场景中的主要材质，如图12-20所示。对于场景中未讲解的材质，可以打开实例文件查看。



图12-20

12.5.1 木地板

- ① 材质特点
 - 反射度小，哑光
 - 有凹凸纹理

- ① 选择一个空白材质球，转换为VRayMtl材质球。在“漫反射”通道加载一张学习资源中“实例文件>CH12>休闲室日景表现>木地板.jpg”，如图12-21所示。



图12-21

- ② 设置“反射”颜色为（红:210，绿:210，蓝:210），然后在“反射光泽度”通道中加载一张“衰减”贴图。接着在“折射”通道中加载一张学习资源中“实例文件>CH12>休闲室日景表现>木地板bump.jpg”文件，再设置“衰减类型”为“垂直/平行”，最后设置“细分”为16，如图12-22所示。

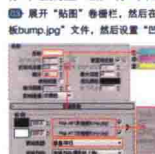


图12-22



图12-23



图12-24

- ③ 展开“贴图”卷展栏，然后在“凹凸”通道加载一张学习资源中“实例文件>CH12>休闲室日景表现>木地板bump.jpg”文件，然后设置“凹凸”强度为18，如图12-23所示。材质球效果如图12-24所示。

商业项目零距离接触

运用所学知识

12.5.2 灰色金属

- ① 材质特点
 - 金属质感
 - 反射较强

- ① 选择一个空白材质球，转换为VRayMtl材质球。在“漫反射”通道中加载一张“VRay污垢”贴图，然后设置“半径”为12.5mm，“非阳光颜色”颜色为（红:131，绿:134，蓝:150），接着设置“衰减”为11.9，“细分”为16，如图12-25所示。

编者信息

本书由王海文、熊晓波、徐璐担任主编，雷雅琴、徐梦、闫晓华担任副主编。

平台支撑，免费赠送资源

- ☑ 全书案例场景文件、实例文件、PPT
- ☑ 全书高清视频教程
- ☑ 赠送材质球、单体模型库、高动态HDRI贴图、效果图场景文件
- ☑ “微课云课堂”近50000个微课视频一年免费学习权限。

“微课云课堂”目前包含近50000个微课视频，在资源展现上分为“微课云”“云课堂”这两种形式。“微课云”是该平台中所有微课的集中展示区，用户可随需选择；“云课堂”是在现有微课云的基础上，为用户组建的推荐课程群，用户可以在“云课堂”中按推荐的课程进行系统化学习，或者将“微课云”中的内容进行自由组合，定制符合自己需求的课程。

“微课云课堂”主要特点

微课资源海量，持续不断更新：“微课云课堂”充分利用了出版社在信息技术领域的优势，以人民邮电出版社60多年的发展积累为基础，将资源经过分类、整理、加工以及微课化之后提供给用户。

资源精心分类，方便自主学习：“微课云课堂”相当于一个庞大的微课视频资源库、按门类进行一级和二级分类，以及难度等级分类，不同专业、不同层次的用户均可以在平台中搜索自己需要或者感兴趣的内容资源。

多终端自适应，碎片化移动化：绝大部分微课时长不超过十分钟，可以满足读者碎片化学习的需要；平台支持多终端自适应显示，除了在PC端使用外，用户可以在移动端随心所欲地进行学习。

“微课云课堂”使用方法

扫描封面上的二维码或者直接登录“微课云课堂”（www.ryjiaoyu.com）→用手机号码注册→在用户中心输入本书激活码（9f667911），将本书包含的微课资源添加到个人账户，获取永久在线观看本课程微课视频的权限。

此外，购买本书的读者还将获得一年期价值168元VIP会员资格，可免费学习50000微课视频。



目录



第1章 3ds Max的常用建模方法..13

1.1 样条线建模	14
1.1.1 线	14
1.1.2 可编辑样条线	14
1.2 修改器建模	15
1.2.1 FFD修改器	15
1.2.2 壳修改器	16
1.2.3 扫描修改器	16
1.2.4 弯曲修改器	16
1.2.5 车削修改器	16
1.2.6 平滑类修改器	16
1.3 编辑多边形	17
1.3.1 顶点层级	17
1.3.2 边层级	18
1.3.3 边界层级	19
1.3.4 多边形层级	20
1.3.5 元素层级	21
1.4 VRay毛皮	22
实例：用VRay毛皮制作地毯	22
1.5 室内空间的建模实例	23
实例：制作抱枕	23
实例：制作桌椅组合	25
实例：房屋空间建模	32
1.6 搭建室内场景	35
1.6.1 室内场景的组成	35
1.6.2 室内场景组成原理	35
实例：搭建客厅空间	37
实例：搭建卧室空间	40
实例：搭建浴室空间	43
疑难问答	46

第2章 室内空间的场景构图.....47

2.1 室内效果图常用构图	48
2.1.1 横向构图	48
2.1.2 纵向构图	48
2.1.3 长焦构图	48
2.1.4 短焦构图	49

2.1.5 近焦构图	49
2.1.6 远焦构图	49
2.2 室内效果图构图工具	49
2.2.1 标准摄影机	49
2.2.2 VRay物理摄影机	51
2.3 室内空间的构图实例	54
实例：标准摄影机的构图	54
实例：标准摄影机的景深	55
实例：VRay物理摄影机的全景构图	56
实例：VRay物理摄影机的景深	57
疑难问答	58

第3章 室内空间的场景布光.....59

3.1 真实世界的光影关系	60
3.1.1 灯光的色彩基调	60
3.1.2 阴影的硬柔对比	60
3.1.3 光源的层次对比	60
3.2 3ds Max/VRay的灯光系统	61
3.2.1 目标灯光	61
3.2.2 目标平行光	61
3.2.3 VRay灯光	62
3.2.4 VRay太阳	63
3.2.5 VRay天空	64
3.2.6 VRayHDRI	65
3.3 室内空间的布光实例	65
实例：开放空间布光方法	65
实例：半封闭空间布光方法	67
实例：封闭空间布光方法	68
疑难问答	70

第4章 室内空间的场景材质.....71

4.1 材质概述	72
4.1.1 材质的物理属性	72
4.1.2 菲涅耳反射	73
4.2 常用的3ds Max默认材质	73
4.2.1 标准材质	74
4.2.2 混合材质	74

4.3 V-Ray材质.....	74
4.3.1 V-RayMtl材质	74
4.3.2 V-Ray灯光材质	77
4.3.3 V-Ray混合材质	78
4.3.4 V-Ray材质包裹器.....	78
4.4 程序贴图	78
4.4.1 位图贴图.....	79
4.4.2 噪波贴图	80
4.4.3 平铺贴图	80
4.4.4 法线凹凸贴图.....	81
4.4.5 混合贴图	81
4.4.6 衰减贴图	81
4.4.7 V-Ray污垢贴图	82
4.4.8 V-Ray边纹理贴图.....	82
4.4.9 V-Ray天空贴图	82
4.5 材质的指定方法.....	83
4.5.1 UVW贴图修改器.....	83
4.5.2 UVW展开修改器	84
4.6 室内空间的材质实例.....	85
实例：木地板材质.....	85
实例：不锈钢材质.....	86
实例：金属材质	87
实例：玻璃材质	88
实例：陶瓷材质	89
实例：水材质	89
实例：绒布材质	90
实例：塑料材质	91
实例：皮革材质	93
疑难问答	94

第5章 室内空间的场景渲染.....95

5.1 传统渲染与LWF线性工作流.....	96
5.1.1 LWF线性工作流	96
5.1.2 LWF线性工作流的设置方法	96
5.2 V-Ray渲染设置.....	97
5.2.1 “公用”选项卡.....	97
5.2.2 V-Ray选项卡	98

5.2.3 GI选项卡.....	104
5.2.4 “设置”选项卡	110
5.2.5 “渲染元素”选项卡.....	112
5.3 V-Ray渲染参数.....	112
实例：测试渲染参数	112
实例：成图渲染参数	114
实例：渲染并保存光子图.....	115
疑难问答	116

第6章 室内空间的后期处理.....117

6.1 辅助通道的准备	118
6.1.1 V-RayObjectID通道	118
实例：渲染V-RayObjectID通道.....	118
6.1.2 V-RayRenderID通道	119
6.1.3 AO通道.....	120
实例：渲染AO通道	120
6.2 画面的整体处理	121
6.2.1 调整曝光度	121
6.2.2 调整色阶	121
6.2.3 调整色相/饱和度	121
6.2.4 调整色彩平衡	122
实例：画面的整体处理	123
6.3 添加特效或配景	124
6.3.1 添加外景.....	124
实例：为效果图添加外景.....	124
6.3.2 添加景深效果	125
实例：为效果图添加景深.....	125
6.3.3 添加体积光.....	126
实例：为效果图添加体积光.....	127
疑难问答	128

第7章 欧式客厅日景的表现.....129

7.1 渲染空间简介.....	130
7.2 创建摄影机	130
7.3 设置测试渲染参数	131

7.4 创建灯光	132	8.5.5 绒毯	151
7.4.1 阳光	132	8.5.6 灯罩	152
7.4.2 天光	132	8.5.7 不锈钢	152
7.4.3 灯槽灯光	133	8.5.8 窗玻璃	153
7.4.4 壁灯灯光	134	8.5.9 画框木纹	153
7.4.5 筒灯灯光	135	8.5.10 窗框	154
7.5 创建材质	136	8.6 设置成图渲染参数	154
7.5.1 客厅地毯	136	8.6.1 渲染并保存光子图	154
7.5.2 沙发布	136	8.6.2 渲染成图	155
7.5.3 大理石	137	8.6.3 渲染VRayRenderID通道	156
7.5.4 红砖	137	8.7 Photoshop后期处理	156
7.5.5 乳胶漆	138	8.8 “高级灰”色彩搭配	160
7.5.6 镜面	138		
7.5.7 白漆	138	第9章 现代厨房阴天的表现	161
7.5.8 窗帘	138	9.1 渲染空间简介	162
7.5.9 地砖	139	9.2 创建摄影机	162
7.5.10 边线	139	9.3 设置测试渲染参数	162
7.5.11 水晶	140	9.4 创建灯光	163
7.5.12 金属	140	9.5 创建材质	164
7.6 设置成图渲染参数	140	9.5.1 墙面瓷砖	164
7.6.1 渲染并保存光子图	141	9.5.2 腰线	165
7.6.2 渲染成图	141	9.5.3 黑色陶瓷	165
7.6.3 渲染AO通道	142	9.5.4 塑钢窗	166
7.7 Photoshop后期处理	142	9.5.5 地砖	166
7.8 AO技术的用法	144	9.5.6 台面	167
		9.5.7 白漆	167
第8章 现代卧室夜景的表现	145	9.5.8 金属把手	167
8.1 渲染空间简介	146	9.5.9 不锈钢	168
8.2 创建摄影机	146	9.5.10 玻璃	168
8.3 设置测试渲染参数	146	9.6 设置成图渲染参数	169
8.4 创建灯光	147	9.6.1 渲染并保存光子图	169
8.4.1 夜晚天光	147	9.6.2 渲染成图	170
8.4.2 台灯灯光	148	9.6.3 渲染AO通道	170
8.4.3 射灯灯光	149	9.7 Photoshop后期处理	171
8.5 创建材质	150	9.8 场景打光技巧	173
8.5.1 灰色乳胶漆	150		
8.5.2 木作	150	第10章 现代浴室室内的表现	175
8.5.3 木地板	151	10.1 渲染空间简介	176
8.5.4 床品	151	10.2 创建摄影机	176

10.3 设置测试渲染参数	176	11.5.4 椅子布纹	200
10.4 创建灯光	177	11.5.5 桌面白漆	201
10.4.1 创建天光	177	11.5.6 金属	201
10.4.2 室内光源	178	11.5.7 玻璃	202
10.4.3 创建筒灯	179	11.5.8 灯罩	202
10.5 创建材质	179	11.6 设置成图渲染参数	203
10.5.1 马赛克砖	179	11.6.1 渲染并保存光子图	203
10.5.2 地砖	180	11.6.2 渲染成图	204
10.5.3 墙砖	180	11.6.3 渲染AO通道	204
10.5.4 铝塑板	181	11.6.4 渲染VRayRenderID通道	205
10.5.5 镜子	181	11.7 Photoshop后期处理	206
10.5.6 玻璃	182	11.8 多视角连续渲染设置技巧	211
10.5.7 黑镜	182		
10.5.8 陶瓷	182	第12章 休闲室日景的表现	213
10.5.9 大理石	183	12.1 渲染空间简介	214
10.5.10 亚光不锈钢	183	12.2 创建摄影机	214
10.5.11 毛巾	183	12.3 设置测试渲染参数	214
10.5.12 白漆	184	12.4 创建灯光	215
10.6 设置成图渲染参数	184	12.4.1 创建日光	215
10.6.1 渲染并保存光子图	185	12.4.2 创建天光	216
10.6.2 渲染成图	185	12.5 创建材质	216
10.6.3 渲染AO通道	186	12.5.1 木地板	217
10.6.4 渲染VRayRenderID通道	186	12.5.2 灰色金属	217
10.7 Photoshop后期处理	187	12.5.3 茶几木纹	218
		12.5.4 椅子木纹	218
第11章 餐厅灯光的表现	193	12.5.5 塑料	219
11.1 渲染空间简介	194	12.5.6 镜子	220
11.2 创建摄影机	194	12.5.7 陶瓷	220
11.3 设置测试渲染参数	195	12.5.8 地毯	220
11.4 创建灯光	196	12.6 设置成图渲染参数	221
11.4.1 创建天光	196	12.6.1 渲染并保存光子图	221
11.4.2 创建吊灯	197	12.6.2 渲染成图	222
11.4.3 创建灯槽灯光	197	12.6.3 渲染AO通道	222
11.4.4 创建射灯	198	12.6.4 渲染VRayRenderID通道	223
11.5 创建材质	199	12.7 Photoshop后期处理	223
11.5.1 吊顶木纹	199	12.8 清理场景技巧	228
11.5.2 地板	200		
11.5.3 地砖	200		

导读

室内装修与效果图

在室内装修前，客户通常会拿到设计师提供的效果图，以便于双方沟通，确定最终装修效果。作为设计师，会将相关的设计方案绘制在CAD图纸上，提供给专业的施工人员进行施工。对于客户而言，平面的CAD图纸很难产生直观的感受，这就需要室内效果图来呈现。

室内效果图

室内效果图是设计师对客户的设计意图和构思进行形象化再现的表达形式。设计师通过手绘或计算机软件在装修施工前就设计出房子装修后的风格效果，可以提前让客户知道装修后所呈现的效果。

现如今的效果图已不再是原来那种只要建立房屋结构，在内部把东西简单摆放就可以的时代，随着软件更新升级和从业人员水平的提高，室内设计效果图基本可以与装修实景图相媲美。下面展示一些优秀的室内效果图作品。

