

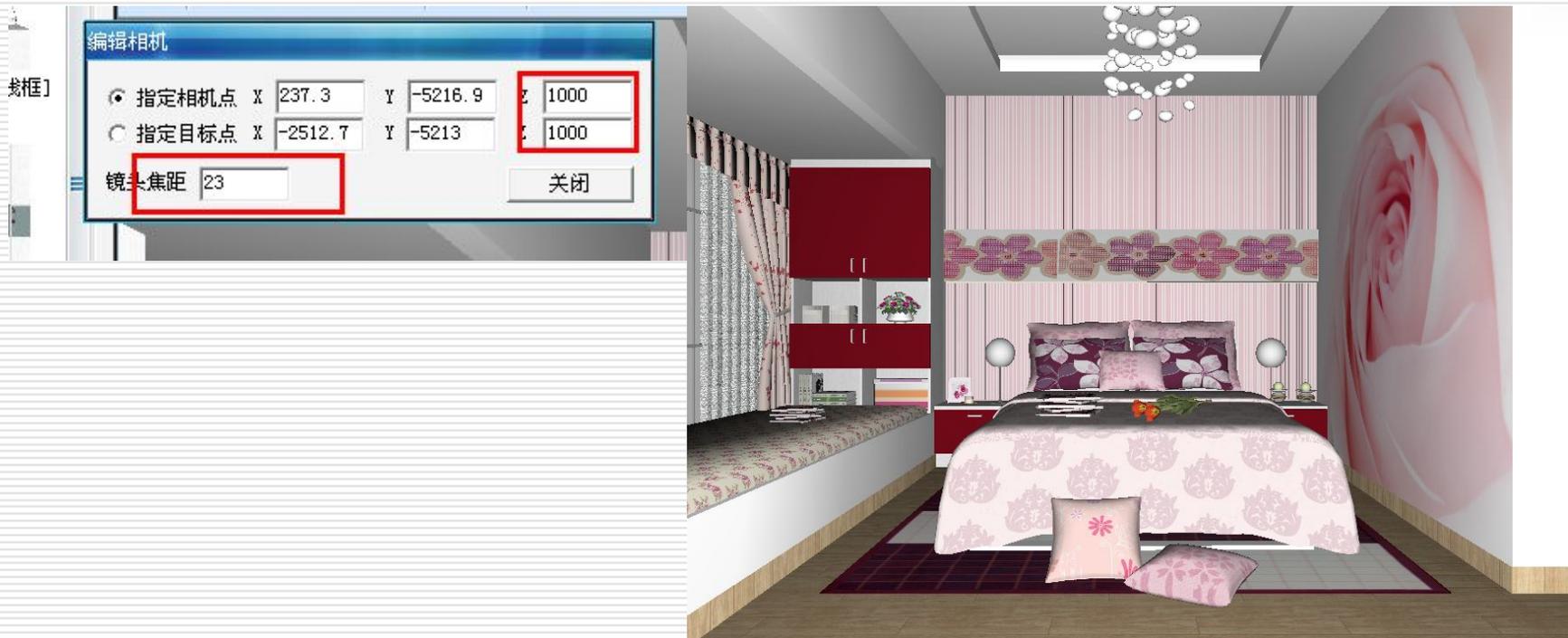
# 效果圖主要部分介紹

---

- 相機角度
  - 燈光設計
  - 色彩搭配
  - 飾品擺放
-

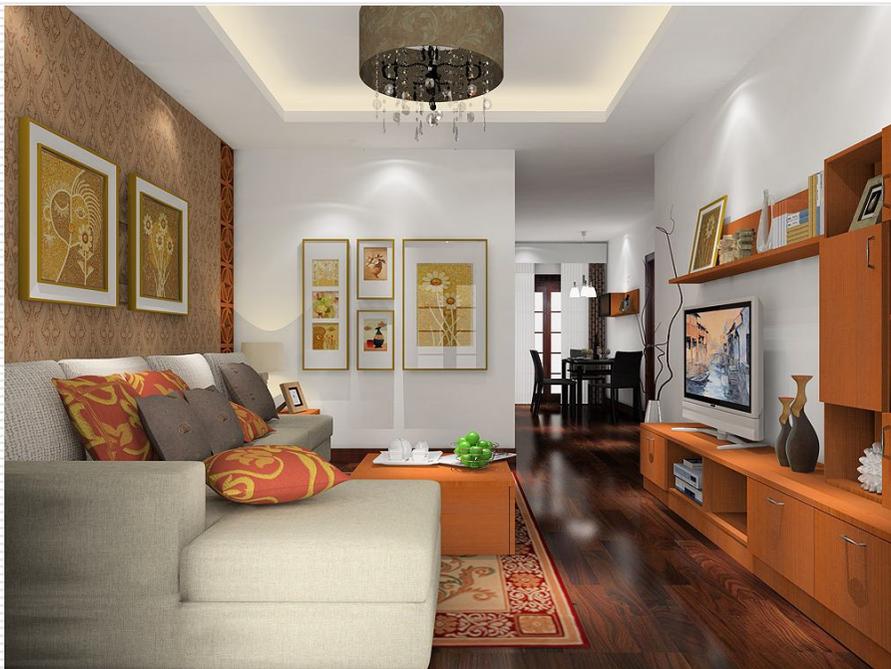
# 相機的角度

- 相機的角度高度一般控制在**950-1100**之間，焦距視空間大小而定，一般在**23-25**之間



# 燈光設計

---



## 燈光基本打法：

---

- 以左邊戶型為例：
- 在空間櫃體和飾品擺放完畢之後回到頂視圖



## 燈光基本打法：

---

- a. 先用屬性工具確定天花高度
- b. 以層高**2800**為例，選擇自由布燈命令，則室內燈高度為 **$h < 2800$** ，建議高度控制在**2780~2800**之間，其他高度戶型以此類推...



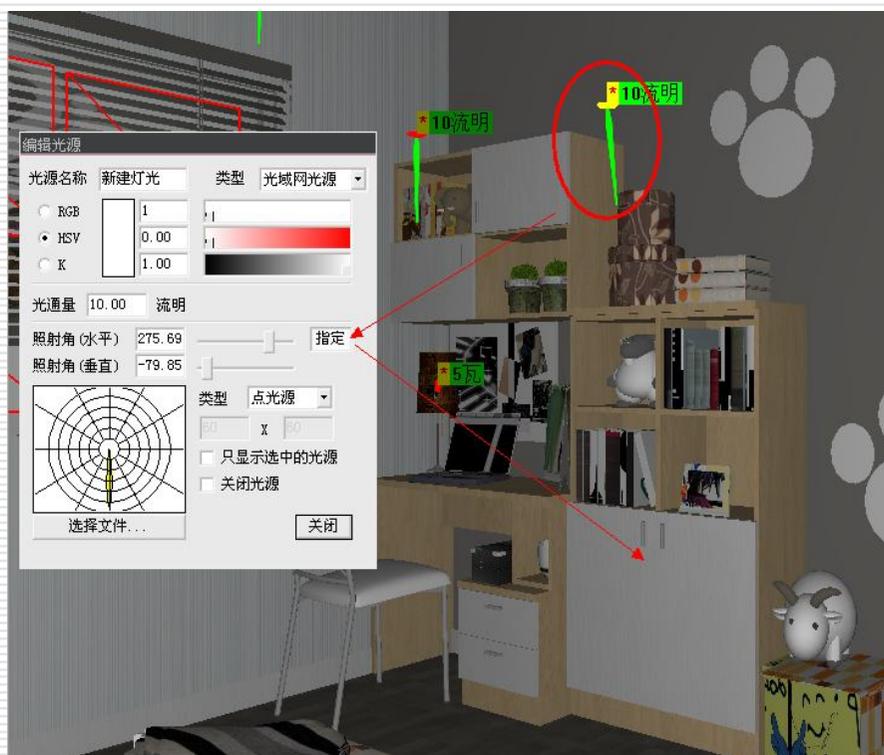
## 燈光基本打法：

- c.如右圖所示：途中箭頭所指燈為牆面燈，建議離牆距**200**左右，距離太近容易導致點光源曝光，拉遠佈置可以使燈光效果相對柔和很多；紅色圈內為補光光源，著重照亮櫃體面板，突出我們的櫃體，使整個空間的明暗度拉開，避免櫃體面板黑、灰！需要注意的是補光光源高度和牆面燈高度不在一個水準上，相對會打的低很多，但是不能低於所要指的櫃體高度，且補燈燈光參數比牆面燈參數要小，兩者均為**19**號光域網。



## 燈光基本打法：

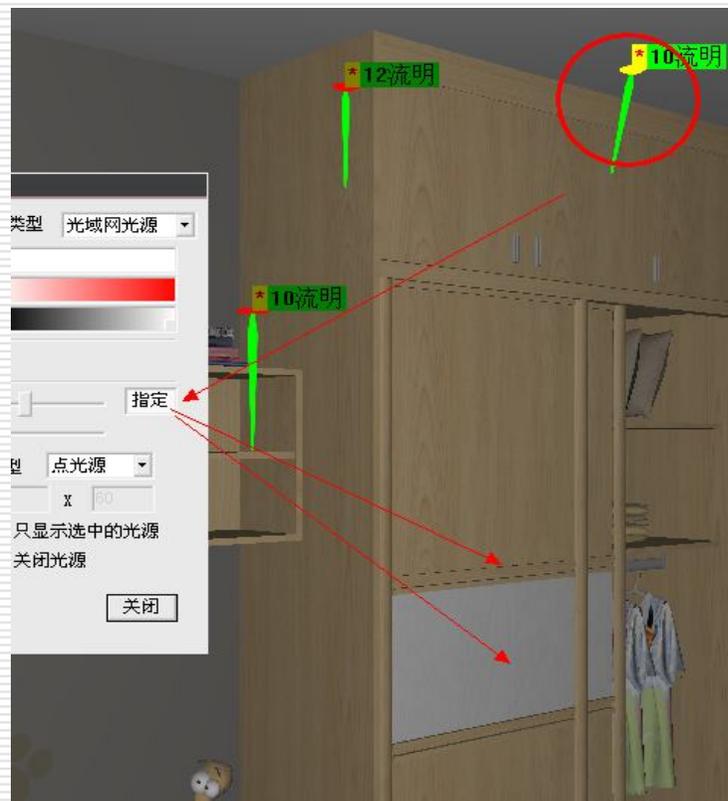
- **d.**如圖選定補光光源之後選擇指定命令再指定到所要指定的櫃體面板上，建議位置在櫃體中央，使燈光效果相對均分，不會偏側重於某個局部，效果看的比較清晰！
- **e.**光源慣用參數在**10~12**之間，若牆面燈光參數為**12**，則補光光源參數在**8~10**之間，通常比其參數要小，以此避免櫃體效果過亮！其他參數以此類推，沒有固定參數，主要看燈光打法以及燈光比例！



## 燈光基本打法：

---

- 需要注意的事項：
- 其中衣櫃趟門的補光光源高度注意要高過或等於櫃體高度，不建議低太多，同樣方向指定到趟門門板，偏上或偏中都可以，著重看出來的效果
- 至此燈光佈置完畢，其他局部需要布燈的可繼續添加，跑圖建議次數**100**遍左右，具體情況視效果而定



## 燈光基本打法：

### □ 室外燈的打法（普通光源和太陽光）

### □ A:普通光源打法：

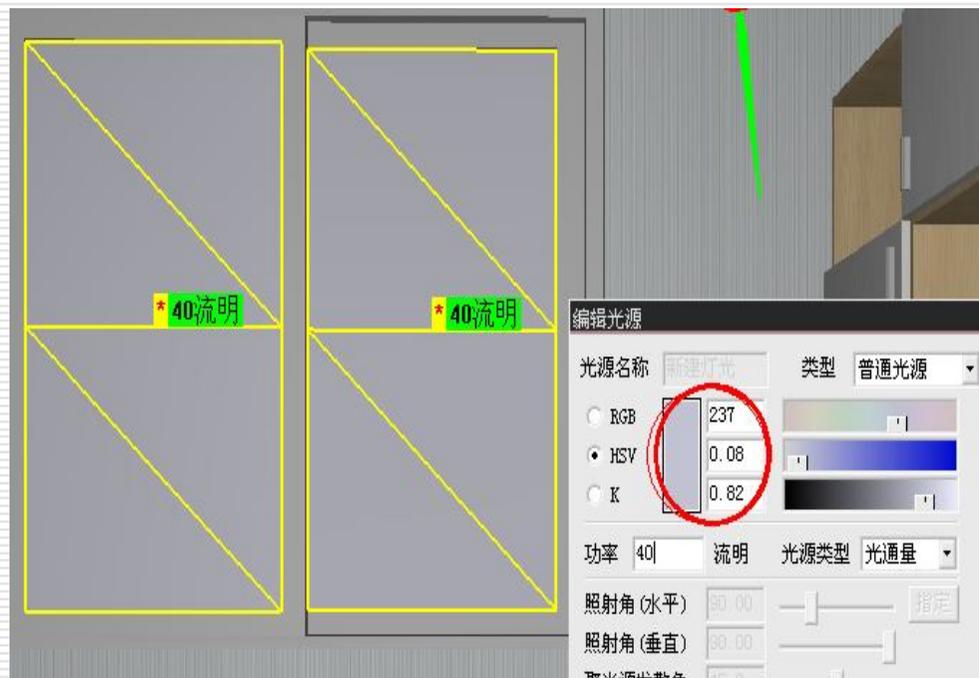
普通光源用起來比較普遍，相對太陽光要簡單，具體參數看室內燈參數而定，比例一般在**1: 8**，單位統一，其中需要注意的兩點**1.窗戶玻璃材質要編輯透明度**，否則光線透射不進來會導致戶外燈純黑色**2.注意窗戶玻璃的個數**，在此基礎上再把燈光參數均分：如圖兩塊玻璃的燈光參數綜合為**80**，即**80流明 /2=40/塊**，若單塊參數均為**80**流明則容易導致室內室外燈參數比例懸殊太大，室外燈效果蓋過室內燈！



## 燈光基本打法：

---

- 普通光源燈光顏色一般為純白色或者如圖所示顏色均可



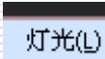
## 燈光基本打法：

- B:太陽光打法
- 太陽光用在客餐廳比較多，其優勢：燈光出來的效果比較真實、有意境；不足：會導致櫃體板材輕微偏色。
- 步驟：選定戶外燈燈光編輯類型為太陽光，參數調節比普通光源大一倍，單位為勒克斯，這裡以**160**勒克斯為例，具體步驟如下圖：

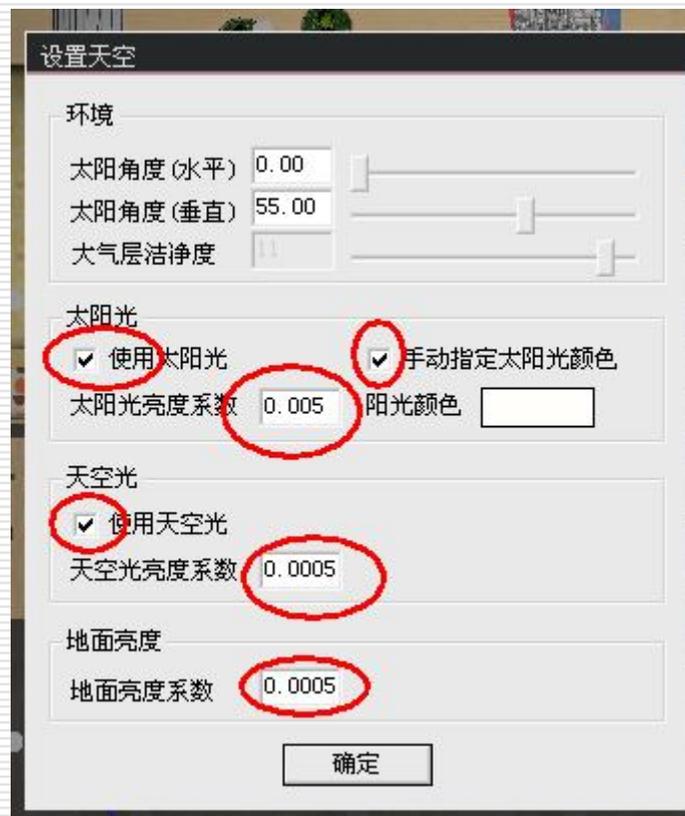


## 燈光基本打法：

### □ B:太陽光打法

□  → 設置天空光 → 彈出對話方塊

如果所示設置各項參數（圖中為常用參數），其中手動調節太陽光顏色根據實際需求而定



## 燈光基本打法：

- 如圖：照射角（水準）為太陽光照射進來的方向，這個可以聯繫到實際生活當中不同的時間點來決定照射角度；照射角（垂直）指途中箭頭所指白色區域，即太陽光照射到地板上的距離，儘量不要拉的太遠而脫離實際！



## 燈光基本打法：

---

- 燈光、飾品佈置好之後跑圖，一般次數**100**遍左右，跑完光後調節亮度、對比度，注意拉開整個效果的明暗度對比，如果調節不理想也可以考慮在後期**PS**處理。截止整個空間效果製作完成！



## 燈光效果常見問題：

---

- ❑ 圖1：筒燈過多，整體效果偏灰！角度不行！細節、櫃體體現不夠到位！整體感覺髒！
- ❑ 圖2：燈光效果不明顯，櫃體材質體現不到位，燈光亂，整體感覺髒、灰！



## 飾品的擺放

---

- ❑ **1:** 飾品的擺放：包括飾品擺放位置、比例、風格等，瞭解是否適用，和整體風格是否統一！

- ❑ 失敗案例：

- ❑ 如右圖：飾品擺放脫離實際，比例過大，材質調節不規範！



# 色彩搭配

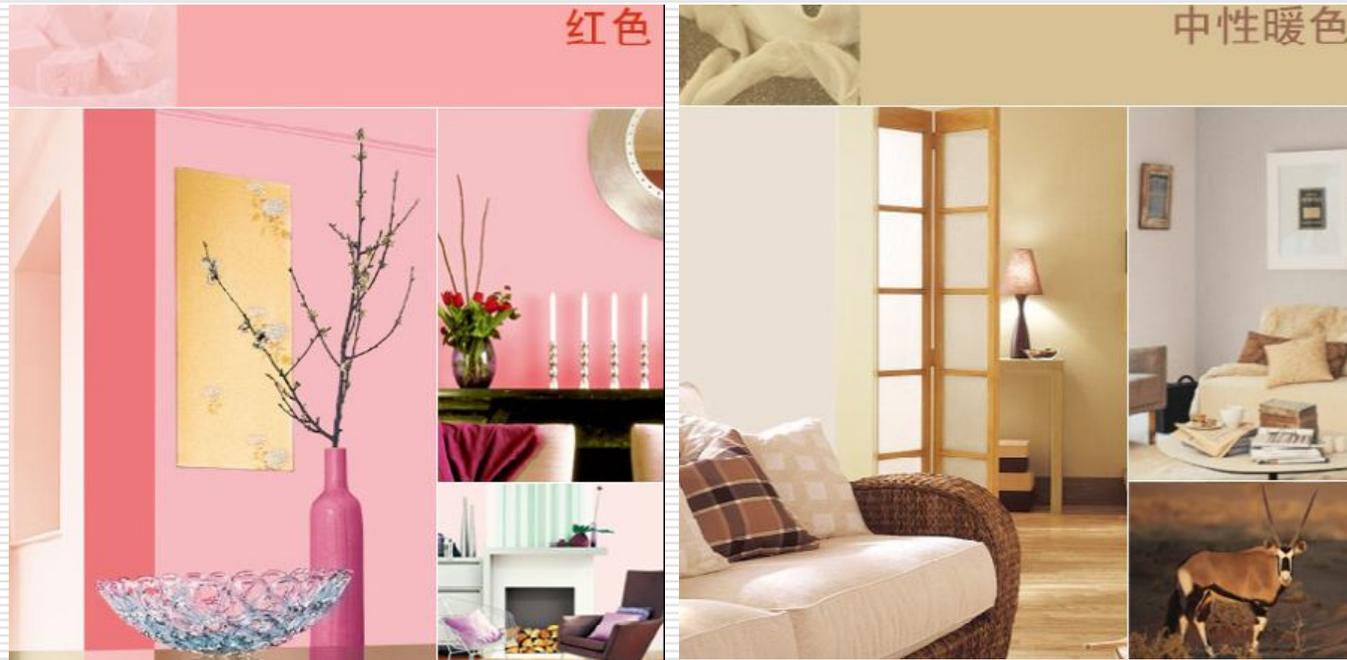
---

- **2：色彩搭配：同一空間內的配色一般不要超過三種**
  - 多種色彩搭配時，在同一個相對封閉的空間內，配色一般不要超過三種，三種顏色是指在同一個相對封閉空間內，包括天花板、牆面、地面和家私的顏色。客廳和主人房可以有各成系統的不同配色，圖案類以其呈現色為準。辦法是，眯著眼睛看即可看出其主要色調。但如果一個大型圖案的個別色塊很大的話，同樣得視為一種色。如果客廳和餐廳是連在一起的則視為同一空間。需要注意的是，白色、黑色、灰色、金色、銀色不計算在三種顏色的限制之內。但金色和銀色一般不能同時存在，在同一空間只能使用其中一種。
  - 一般情況下，家居最佳配色灰度是：牆淺，地中，傢俱色彩更深。天花板的顏色必須淺於牆面或與牆面同色。當牆面的顏色為深色時，天花板必須採用淺色。空間非封閉的，必須使用同一配色方案；不同的封閉空間，可以使用不同的配色方案。
  - 在所有色彩中，顏色差異最大的是紅和綠、藍和黃、白和黑，它們為互補色，兩種互補色在同一房間內運用，可以營造出鮮豔、強烈的效果。但要注意的是，必須以一種色彩為主體，而另一種色彩為點綴。
-

## 其他需要注意的事項：

---

### □ 成功案例：



## 其他需要注意的事項：

---



- 空間主題色調明瞭，採用顏色漸變的方式演繹空間色彩搭配，多彩而不花哨，溫馨而不凌亂！
-

## 其他需要注意的事項：

---

### ❑ 失敗案例：

空間紅色比例太多！  
整個空間融為一體，  
層次拉不開！材質搭  
配使用不當！



## 其他需要注意的事項：

---

- ❑ 失敗案例：
- ❑ 圖1：角度太近，太緊，整體效果看不全！
- ❑ 圖2：角度太斜，導致櫃體變型！東西過於緊湊！



## 其他需要注意的事項：

---

### □ 案例3：

- 構圖不夠飽滿，右邊牆面面積太大，顯得空洞！可以在角度和飾品搭配上面下功夫，或者後期裁剪，保證整個圖視覺呈現的比例！

