

<<光设计室内效果图设计经典>>

图书基本信息

书名：<<光设计室内效果图设计经典>>

13位ISBN编号：9787111160809

10位ISBN编号：7111160800

出版时间：2005-3

出版时间：机械工业出版社

作者：陈滨等

页数：385

字数：605000

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>

## <<光设计室内效果图设计经典>>

### 内容概要

本书精选了三类有代表性、商业应用广泛的效果图范例。

通过3DVIZ、Lightcape、Photoshop这三个软件，全面揭示了电脑室内设计表现、制作的秘笈。

范例的制作采用全过程讲解，文字精练，关键步骤有重点介绍，可使读者快速掌握用软件画图的流程方法。

本书系统理论与实务操作并重，是目前国内较为系统的室内设计表现教材，适合计算机辅助软件爱好者、初学者和进阶者使用，也可供高校相关专业、计算机辅助设计课程和高级培训班使用。

## <<光设计室内效果图设计经典>>

### 作者简介

陈滨，浙江工业大学工业设计专业讲师  
中国美术学院影视动画专业在职研究生  
清风数码设计工作室创始人  
练全炳，清风数码设计工作室设计培训教师

## <<光设计室内效果图设计经典>>

### 书籍目录

前言第1章 过厅篇 1.1 建模阶段 1.1.1 创建过厅地面 1.1.2 给过厅地面赋材质 1.1.3 创建墙体 1.1.4 给墙面赋材质 1.1.5 创建电梯间入口墙体 1.1.6 创建主题墙体 1.1.7 创建墙体分格线 1.1.8 给墙体分格线赋材质 1.1.9 制作墙面的标志屏与不锈钢文字编辑 1.1.10 创建玻璃展示板和灯光槽 1.1.11 创建玻璃隔断 1.1.12 创建左手扶手栏杆 1.1.13 创建玻璃墙 1.1.14 创建吊顶 1.1.15 创建筒灯 1.2 创建摄像机 1.3 布置室内家具 1.3.1 沙发的布置与修改 1.3.2 触摸式电脑、茶几、展台和布置与修改 1.4 灯光的布置与调整 1.4.1 创建灯槽灯光 1.4.2 创建射灯 1.4.3 创建筒灯 1.5 输出模型 1.6 渲染阶段 1.6.1 前期准备阶段——模型输入 1.6.2 确定测量单位 1.6.3 设置视区 1.6.4 设置显示模式 1.6.5 材料的定义 1.6.6 显示纹理 1.6.7 调整光源 1.6.8 定义模型表面 1.6.9 自然光的定义 1.6.10 创建解决文件 1.6.11 后期调整 1.6.12 渲染输出文件 1.7 Photoshop后期处理第2章 客厅篇 2.1 创建客厅的基本空间 2.2 导入并调整家具的模型 2.3 布置灯光、完善模型并输出LP文件 2.4 进入Lightscape软件进行前期的准备工作 2.5 在Lightscape中导入光域网和植物图块 2.6 进行光能传递进入处理文件 2.7 进行各项能数的调整及最终渲染 2.8 Photoshop中的后期处理 第3章 会议室篇 3.1 创建模型 3.2 在3DVIZ中布置灯光并导出LP文件 3.3 在Lightscape中设置各项能数的准备光能传递 3.4 进行光能传递及渲染出图 3.5 在Photoshop中进行后期处理

<<光设计室内效果图设计经典>>

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>