

<<室内设计>>

图书基本信息

书名：<<室内设计>>

13位ISBN编号：9787113091477

10位ISBN编号：7113091474

出版时间：2008-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：绿业教育教研院 编著

页数：171

字数：260000

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>

## &lt;&lt;室内设计&gt;&gt;

## 前言

当前,信息技术在各行各业的广泛应用,引发了对高技能型信息技术人才的旺盛需求,这种需求又直接推动了职业信息技术教育事业的迅猛发展,并使其成为教育体系中的一个重要组成部分。

在这支从事职业信息技术人才培养的大军中,既有各类大中专院校,也有为满足社会对信息技术人才的需求应运而生的各类职业教育培训机构。

“绿业教育集团”(简称“绿业教育”)就是其中的一个具有中等专业层次的从事计算机职业技术应用人才培训的教育机构,迄今已有十多年的发展历史。

特别是近年来“绿业人”在国家“以服务为宗旨,以就业为导向”的职业教育方针指引下,积极从事以职业岗位需求为目标的计算机应用技术人才培养模式的探索和教学实践,并取得了宝贵的经验。

一直以来,由于高等院校工程实践类教材的缺乏,影响到对学生工程实践能力的培养与形成。

为促使对这一问题的更多关注,本人在2006年发表了《高等学校需要计算机应用工程实践教材》一文;2007年又结合研究课题,撰写了《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文,希望能为此类教材的创作提供一些思路和方法。

“绿业教育”在自身的发展中感悟到需要有一套“岗位应用类教材”,这实质上也就是工程实践类教材,希望以此来规范学员的实训和实践性教学活动。

于是作为一种尝试,决定采用《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文中关于教材的创作目的、选题对象、教材结构和创作流程等项论述来规范“岗位应用类教材”的编写,最终形成一套“职业学校工程实践类系列丛书”。

这套丛书既可满足本部门的需要,又可作为信息技术应用岗位职业人员的一种参考书。

以上就是这套丛书产生的简单背景。

然而,作为一部工程(社会)实践教材,也必然要有其自身的特征。

为便于读者对此有一个比较全面的了解,这里也扼要介绍一下此类教材的用途和选题、教材的特性以及教材的结构和创作流程。

教材的用途和选题:工程(社会)实践教材是在职业院校学生进入工作岗位前引领其从事实际职业实践活动的一类教材,也可视为是一本指导他们从事工程实践活动的综合性职业技术指导书。

教材应以相应职业工作岗位上(或同类岗位群)典型的工程项目或产品为对象进行选题,而不是像传统教材那样,以专业知识类型为对象进行选题。

教材的两个重要特性:一个是专业知识综合性。

由于教材是以实际工程项目为依托,因此它能很自然地把原本孤立分散的各种专业知识整合在某个实际工程项目的应用环境中。

学生通过对该项目的学习,可以把自己的认知视野从一个个单一知识门类的小范围扩展到由多种知识门类相互联系、相互融合而形成的大范围,从而使他们不仅能见到“树木”,而且也能看到“森林”,形成他们的职业技术综合能力。

另一个是教材的实践过程主导性。

## <<室内设计>>

### 内容概要

本书主要讲解如何利用3ds max、Lightscape和V-Ray设计居室效果图。

全书以居室中客厅以及卧室的效果表现为例，讲解了制作过程、相关表现技法以及具体的操作步骤，讲解了对居室中不同功能的空间进行装饰设计的方法。

全书主要以实际项目进行讲解，提供了一种类似于公式的效果图快速表现方法，使学生能够真正掌握制作室内效果图这一技术的精髓。

另外，本书围绕项目的表现技法和设计理念进行了深入讲解。

本书适合于以室内设计为就业方向的中职、高职毕业生以及各类相关培训班的学员使用。

## 书籍目录

第1章 居室效果表现之关键——光照 1.1 3ds max中的灯光 1.1.1 标准灯光 1.1.2 光度学灯光 1.2 3ds max中的高级照明选项 1.2.1 光线跟踪 1.2.2 使用光线追踪系统的注意事项 1.2.3 光能传递 1.2.4 使用光能传递系统的注意事项 1.3 主光、补光及辅助光 1.3.1 主光 1.3.2 补光 1.3.3 辅助光 1.4 阴影的相关知识 1.4.1 阴影 1.4.2 阴影的作用 1.4.3 阴影亮度 1.4.4 3ds max中各种阴影的特点 1.5 光源类型 1.5.1 自然光 1.5.2 人工光 1.6 照明类型 1.6.1 直接照明 1.6.2 间接照明 1.6.3 漫射照明 1.6.4 混合照明 1.7 灯具 1.7.1 如何合理地选用灯具 1.7.2 室内设计中的常见灯具 1.8 操作时要注意的事项 1.9 居室设计中的常用尺寸 本章小结第2章 居室表现项目——客厅效果制作 2.1 客厅的主体建模 2.2 制作材质 2.3 合并模型 2.4 制作灯光 2.5 Lightscape渲染 本章小结第3章 居室表现项目——主卧效果制作 3.1 创建主卧模型 3.2 设置主卧场景的材质 3.3 设置场景灯光及渲染参数 本章小结第4章 关于居室设计 4.1 客厅设计 4.2 餐厅 4.3 书房 4.4 卧室 4.5 儿童房 4.6 门厅 4.7 厨房 4.8 卫生间 本章小结第5章 居室表现作业——厨房效果制作 5.1 厨房效果图制作 5.2 工作中需要注意的地方 本章小结参考文献

## &lt;&lt;室内设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：对于一个家庭来说，居室装饰设计是一件大事，业主期望营造一个温馨舒适的家居环境，往往投入较大的资金，花费很多的时间和精力。

对于居室设计，就是要能够满足业主的物质和精神需求，在有限的室内空间内，构思创意出功能完善、设备先进、使用方便、安全健康、温馨舒适的家居环境。

作为室内设计师，在承接工程装饰装修时需绘制方案设计图。

一张效果图体现了空间布局及设计的意图，体现了设计师内在的艺术修养。

优秀的室内设计就是一幅完美的艺术作品。

而优秀的艺术作品更要借助于优秀的工具来实现。

室内设计表现借助于计算机软件实现了许多优美的图像，这些软件工具包括AutoCAD、3ds max、Lightscape、V-Ray、Photoshop等。

AutoCAD是辅助设计的主流软件；3dsmax是从图纸向三维效果过渡的最佳选择，其插件有很多，例如制作树、制作云、制作地形风景等，无所不能；Lightscape拥有光能传递和光线跟踪技术，能够实现照片般的渲染效果；V-Ray在目前非常流行，其渲染效果非常逼真；Photoshop是目前普及的图像处理软件，作为效果图的后期处理非常合适，而且还可以制作材质贴图。

居住空间设计表现的一般步骤分为实地（或是根据建筑图纸）测量、沟通、绘制草图、建模、赋材质、设置灯光、渲染、后期处理等。

首先，要实地（或是根据建筑图纸）测量出整个场景（地）的大小尺寸（以及周围环境）。

如果没有一个真实的大小尺寸，做出的效果很有可能出现大小比例不协调的问题。

同时，还要知道每个物品（如制作家居效果图时，室内摆放的物品像家具等）的大小。

其次，要了解业主的思想性格和所从事的工作，这些有助于我们的设计。

为什么有些年轻人不喜欢老年人的居家环境？

从最明显的一点来说，是环境色的问题。

年轻人喜欢有青春活力的环境，而老年人往往喜欢暖色、喜欢温馨，所以在设计与制作的过程中，有必要和业主进行沟通。

当有了一个设计方向后，就可以把构思简单地写出来或画出来，也就是所谓的绘制草图。

如果没有建筑美术基础，那就需要多看别人的图，从中体会、学习以及自己动手多练习，以求熟能生巧。

最后才会用到计算机，常常使用3ds max建模、修改、赋材质、设置灯光、渲染（可以用Lightscape、V-Ray等）、后期处理（可以用Photoshop）。

在这个过程中，设置灯光往往是不少学生认为难掌握的一个地方。

## <<室内设计>>

### 编辑推荐

《室内设计:居室表现篇》以居室中客厅与卧室项目的设计制作为主线,以室内设计思想理论的应用为辅线,兼顾了室内设计软件的综合操作,在重点和难点处也进行了强调,并有针对性地给出了相关拓展项目的布置。

全书设有5个章节,第1章围绕居室表现中的一些关键知识点进行讲解,第2章、第3章主要介绍了居室中客厅以及卧室的效果图表现过程、技法和具体操作步骤,第4章讲解了居室中不同功能的空间如何进行装饰设计,第5章为作业布置。

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>