

<<巅峰三维>>

图书基本信息

书名：<<巅峰三维>>

13位ISBN编号：9787113117764

10位ISBN编号：7113117767

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道

作者：新知互动

页数：386

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>

内容概要

本书以11个经典实例系统地解析了运用3ds Max进行室内设计的制作流程。

其中，每个实例都包含了虚拟空间的设计思路、场景模型的制作、材质的制作、模型的合并、灯光与摄影机的设置、效果图的渲染，以及后期处理这几部分。

读者可通过学习各个实例，清晰透彻地掌握室内效果图的制作方法，最终达到独立创作的目的。

本书适用于3ds Max爱好者、室内效果图设计人员及培训班学员，学习形式轻松、快捷，实例精彩，能够很好地激发读者的创作潜能，培养读者的审美情趣，更好地拓宽读者的设计思路，提高制作技巧与效率，从而设计出独具魅力的作品。

书籍目录

Chapter 01 室内设计概念 1.1 室内设计与室内装饰 1.2 色彩运用在室内设计中的重要性 1.3 空间的布局划分 1.4 室内环境与绿色植物 1.5 室内装饰风格 1.6 3ds Max 2010简介 1.6.1 新增功能 1.6.2 3ds Max 2010在室内设计中的作用 1.6.3 认识3ds Max 2010的工作界面Chapter 02 直线式客厅设计 2.1 设计思路 2.1.1 功能区的划分 2.1.2 家具与装饰物 2.1.3 设计分析 2.2 制作客厅基本场景 2.3 合并模型 2.4 赋予材质 2.5 设置照明光源 2.5.1 观察场景的采光区 2.5.2 创建灯光 2.6 用VRay渲染器渲染 2.7 后期处理Chapter 03 卧室设计 3.1 设计思路 3.1.1 卧室的空间结构 3.1.2 设计分析 3.1.3 制作思路 3.2 制作卧室基本场景 3.3 赋予材质 3.4 设置照明光源 3.4.1 观察场景的采光区 3.4.2 创建灯光 3.5 用VRay渲染器渲染 3.6 后期处理Chapter 04 餐厅设计 4.1 设计思路 4.1.1 餐厅的空间结构 4.1.2 设计分析 4.1.3 制作思路 4.2 制作简欧式餐厅基本场景 4.3 赋予材质 4.3.1 如何把VRay设置成当前渲染器 4.3.2 给场景模型赋予材质 4.4 合并模型并赋予材质 4.4.1 合并餐桌模型并赋予材质 4.4.2 制作立柜材质 4.4.3 赋予餐柜材质 4.4.4 合并墙壁镜并赋予材质 4.4.5 合并吊灯模型并赋予材质 4.4.6 合并饰品模型并赋予材质 4.4.7 合并餐桌上的模型并赋予材质 4.5 设置照明光源 4.5.1 观察场景的灯光布置区 4.5.2 创建灯光 4.6 用VRay渲染器渲染 4.7 后期处理Chapter 05 厨房设计 5.1 设计思路 5.1.1 厨房的空间结构 5.1.2 厨房的色彩与照明 5.1.3 设计分析 5.1.4 制作思路 5.2 制作厨房基本场景 5.2.1 厨房平面图 5.2.2 在3ds Max 2010中建立厨房场景 5.3 制作材质 5.4 合并模型 5.4.1 合并烤箱模型 5.4.2 合并抽油烟机模型并赋予材质 5.4.3 丰富场景 5.5 设置照明光源 5.5.1 观察场景的采光区 5.5.2 创建灯光 5.6 用VRay渲染器渲染 5.7 厨房渲染图的后期处理 5.8 地中海式厨房 5.9 布置灯光 5.10 赋予材质 5.11 创建摄影机 5.12 设置光子图渲染参数 5.13 成品渲染输出 5.14 后期处理Chapter 06 卫生间设计 6.1 设计思路 6.1.1 卫生间的空间结构 6.1.2 卫生间的照明 6.1.3 卫生间的色彩 6.1.4 设计分析 6.1.5 制作思路 6.2 制作卫生间基本场景 6.2.1 卫生间平面图 6.2.2 在3ds Max 2010中建立卫生间场景 6.3 赋予材质 6.4 合并模型 6.4.1 合并盥洗池模型 6.4.2 丰富场景 6.5 设置照明光源 6.5.1 观察场景的采光区 6.5.2 创建灯光 6.6 渲染输出 6.7 后期处理Chapter 07 书房设计 7.1 设计思路 7.1.1 书房的设计原则 7.1.2 书房的照明 7.1.3 书房的色彩 7.1.4 设计分析 7.2 制作书房基本场景 7.3 赋予材质 7.4 设置照明光源 7.4.1 观察场景的采光区 7.4.2 创建灯光 7.5 用VRay渲染器渲染 7.6 后期处理Chapter 08 会议室设计 8.1 设计思路 8.1.1 会议室的空间结构 8.1.2 会议室的照明 8.1.3 会议室的色彩 8.1.4 设计分析 8.2 制作会议室基本场景 8.3 赋予材质 8.4 设置照明光源 8.4.1 观察场景的采光区 8.4.2 创建灯光 8.5 用vray渲染器渲染 8.6 后期处理Chapter 09 客厅设计 9.1 设计思路 9.1.1 客厅的空间结构 9.1.2 设计分析 9.1.3 制作思路 9.2 制作客厅基本场景 9.3 赋予材质 9.4 设置照明光源 9.4.1 观察场景的采光区 9.4.2 创建灯光 9.5 用VRay渲染器渲染 9.6 后期处理 9.7 制作客厅模型 9.8 赋予材质 9.9 创建摄影机和灯光 9.10 设置光子图渲染参数 9.11 成品渲染输出 9.12 后期处理Chapter 10 茶吧设计 10.1 设计思路 10.1.1 茶吧的空间布置 10.1.2 茶吧的色彩 10.1.3 茶吧的照明 10.1.4 设计分析 10.1.5 制作思路 10.2 制作茶吧基本场景 10.3 制作材质 10.4 设置照明光源 10.4.1 观察场景的采光区 10.4.2 创建灯光 10.5 用VRay渲染器渲染 10.6 后期处理Chapter 11 蓝色简约客厅设计 11.1 设计思路 11.1.1 客厅的空间布置 11.1.2 设计分析 11.1.3 制作思路 11.2 制作客厅基本场景 11.3 赋予材质 11.4 设置照明光源 11.4.1 观察场景的采光区 11.4.2 创建灯光 11.5 用VRay渲染器渲染 11.6 后期处理Chapter 12 现代简约卧室设计 12.1 设计风格简介 12.2 技术分析与学习重点 12.3 制作步骤 12.3.1 制作场景 12.3.2 赋予材质 12.3.3 创建摄影机和灯光 12.3.4 设置光子图渲染参数 12.3.5 成品渲染输出 12.3.6 后期处理

<<巅峰三维>>

编辑推荐

《巅峰三维：3ds Max 2010/VRay·室内设计实例解析》11类经典实例深入剖析室内设计技法.详细解析虚拟空间设计思路、场景模型制作、材质处理、模型合并、灯光与摄影机设置、效果图渲染及后期处理的制作流程。

专业讲解3ds Max 2010/VRay软件技术 完美解析11类典型室内设计实例 逐步分解7个室内设计制作流程

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>