

<<抽丝剥茧>>

图书基本信息

书名：<<抽丝剥茧>>

13位ISBN编号：9787115136312

10位ISBN编号：7115136319

出版时间：2005-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：尹新梅

页数：360

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>

<<抽丝剥茧>>

内容概要

《抽丝剥茧3ds max 7/Lightscape 3.2室内装饰效果图设计（附盘）》是一本关于室内装饰效果图制作的实例教程。

全书共分9章，前4章采用小实例教学的方式介绍了关于室内装饰效果图制作的基础知识，包括建立三维模型、调整材质、设置灯光和设置渲染的方法和技巧。

后5章以3ds max 7中文版、Lightscape3.2中文版和Photoshop CS中文版等软件为基础，详细介绍了厨房、餐厅、卫生间、客厅和卧室装饰效果图的制作全过程。

《抽丝剥茧3ds max 7/Lightscape 3.2室内装饰效果图设计（附盘）》讲解思路清晰、步骤简明，实例典型精美，适合初学室内装饰效果图设计、装潢设计的人员阅读，也可作为相关专业的培训用书。

书籍目录

- 第1章 必备基础——建立三维模型篇 11.1 3ds max 7的界面和效果图制作流程 21.1.1 初识3ds max 7 21.1.2 3ds max 7/Lightscape 3.2制作装饰效果图的通用流程 21.2 台灯 51.2.1 灯罩的制作 61.2.2 灯座的制作 81.3 抱枕 141.3.1 抱枕大体轮廓的制作 141.3.2 抱枕细节的制作 161.4 现代沙发 191.4.1 沙发靠背的制作 201.4.2 其他部分的制作 251.5 窗帘 301.5.1 窗帘挡板的制作 301.5.2 窗帘布帘的制作 321.6 休闲椅 361.6.1 椅子坐垫和靠背的制作 361.6.2 椅子脚的制作 421.7 现代床 481.7.1 床主体的制作 491.7.2 床辅助部分的制作 511.8 茶几 571.8.1 茶几桌面的制作 571.8.2 茶几支架的制作 581.9 装饰柜 651.9.1 装饰柜主体结构的制作 651.9.2 装饰柜抽屉和拉手的制作 701.10 电视 731.10.1 电视显示器和音箱的制作 731.10.2 电视主体的制作 801.10.3 电视底座的制作 811.11 音箱 831.11.1 音箱主体的制作 841.11.2 其他部分的制作 941.11.3 底座的制作 991.12 建立符合Lightscape渲染要求的模型 102本章小结 104第2章 必备基础——调节材质篇 1052.1 Lightscape用户界面和工具 1062.1.1 用户界面 1062.1.2 工具栏 1062.2 Lightscape 3.2中的材质列表 1152.3 初识材料属性编辑对话框 1172.3.1 物理性质 1172.3.2 颜色属性 1182.3.3 纹理 1182.3.4 过程纹理 1182.4 材质的编辑 1192.4.1 餐厅案例 1192.4.2 卧室案例 127本章小结 134第3章 必备基础——灯光设置篇 1353.1 3ds max 7中灯光简介 1363.1.1 标准灯光 1363.1.2 光度学灯光 1363.1.3 在3ds max7中设置光源 1373.2 认识光照属性编辑器 1393.3 灯槽的制作 1413.4 应用光域网 1443.5 设置日光系统 148本章小结 151第4章 必备基础——渲染设置篇 1534.1 Lightscape的渲染处理方式 1544.2 渲染设置对话框的设置 1544.3 对卧室场景进行渲染 154本章小结 160第5章 厨房效果图设计 1615.1 3ds max 7中进行前期建模 1625.1.1 设置系统单位为毫米 1625.1.2 制作墙体、顶面与地面 1635.1.3 创建摄影机 1675.1.4 为建好的模型赋材质 1675.1.5 制作吸顶灯并赋材质 1705.1.6 合并橱柜模型及赋材质 1715.1.7 创建灯光 1735.1.8 导出格式为LP的文件 1755.2 进入Lightscape并进行光能传递前的操作 1755.2.1 打开厨房.lp文件与导入摄影机视图 1755.2.2 调整材质参数 1755.2.3 日光初步设置 1795.2.4 调整人工光源参数 1805.2.5 对表面进行细分 1815.2.6 对视图进行初步渲染并调整 1835.2.7 在LS格式文件中逐个解决问题 1855.2.8 正式求解并进行渲染设置 1865.3 在Photoshop CS中进行后期处理 1885.3.1 选择光照区域并调整亮度与对比度 1885.3.2 添加室内配景 189本章小结 194第6章 餐厅效果图设计 1956.1 在3ds max 7中进行前期建模 1976.1.1 设置系统单位为毫米 1976.1.2 制作墙体并创建摄影机 1976.1.3 为建好的模型赋材质 2066.1.4 制作顶、地面与踢脚线并赋材质 2076.1.5 制作门套与窗户 2116.1.6 制作筒灯与玻璃罩并赋材质 2166.1.7 制作装饰吊灯并赋材质 2176.1.8 合并家具 2196.1.9 制作窗帘 2216.1.10 Lp文件的输出 2226.2 进入Lightscape并进行光能传递前的操作 2226.2.1 打开CT.lp文件并导入摄影机视图 2226.2.2 调整材质参数 2236.2.3 日光初步设置 2266.2.4 在LS格式文件中逐个解决问题 2296.2.5 正式求解并进行渲染设置 2326.3 在Photoshop CS中进行后期处理 2346.3.1 选择选区并调整图片亮度与对比度 2346.3.2 制作窗外贴图 2366.3.3 添加室内配景 2386.3.4 局部修补漏洞 238本章小结 240第7章 卫生间效果图设计 2417.1 在3ds max 7中进行前期建模 2427.1.1 设置系统单位为毫米 2427.1.2 制作墙体、顶面与地面 2437.1.3 创建摄影机 2477.1.4 为建好的模型赋材质 2487.1.5 制作窗帘并赋材质 2507.1.6 合并洁具模型并赋材质 2517.1.7 制作镜子、毛巾与画框 2527.1.8 创建灯光 2547.1.9 导出格式为Lp的文件 2557.2 进入Lightscape并进行光能传递前的操作 2567.2.1 打开卫生间.lp文件并导入摄影机视图 2567.2.2 调整材质参数 2577.2.3 初步调整人工光源参数 2607.2.4 对表面进行细分 2617.2.5 进行光能传递 2627.2.6 调整材质解决画面偏粉的现象 2637.2.7 正式求解并进行渲染设置 2647.3 在Photoshop CS中进行后期处理 2667.3.1 选择选区并调整图片亮度与对比度 2667.3.2 制作镜面贴图 2687.3.3 添加室内贴图 269本章小结 270第8章 客厅效果图设计 2718.1 在3ds max 7中进行前期建模 2738.1.1 设置系统单位为毫米 2738.1.2 制作地、墙体、顶以及创建摄影机 2738.1.3 制作装饰吊顶与落地窗 2788.1.4 赋材质 2828.1.5 制作装饰隔断并赋材质 2868.1.6 合并家具并赋材质 2888.1.7 场景预置灯光与Lp文件的输出 2918.2 进入Lightscape并进行光能传递前的操作 2938.2.1

<<抽丝剥茧>>

打开客厅LP文件并导入摄影机视图 2938.2.2 调整材质参数 2958.2.3 设置灯光参数值并定义图
块为光源 2988.2.4 调整材质并对表面进行细分——调整网络分辨率的参数值 3028.2.5 渲染设置
3038.3 在Photoshop CS中进行后期处理 3048.3.1 校正图片色调 3048.3.2 修正顶棚漏阴影现象
与制作顶部反光灯带 3068.3.3 添加配景物 308本章小结 310第9章 卧室效果图设计 3119.1
在3ds max 7中进行前期建模 3129.1.1 设置系统单位,制作墙体、顶与地并创建摄影机 3129.1.2 制
作床头装饰背景墙 3179.1.3 制作踢脚线 3199.1.4 为建好的模型赋材质 3209.1.5 制作窗洞与窗
套并赋材质 3239.1.6 制作画框、筒灯并赋材质 3259.1.7 制作窗帘与窗纱并赋材质 3299.1.8 制
作装饰羊皮顶灯并赋材质 3329.1.9 合并家具 3359.1.10 场景预置灯光与Lp文件的输出 3409.2
进入Lightscape并进行光能传递前的操作 3429.2.1 打开ROOM.lp文件并导入摄影机视图 3429.2.2
设定材质参数 3429.2.3 设定灯光参数 3469.2.4 进行初步光能传递 3479.2.5 调整材质并对表面
进行细分 3489.2.6 渲染设置 3509.3 在Photoshop CS中进行后期处理 3519.3.1 对背景墙进行阴
影漏洞修补 3519.3.2 调整画面亮度 3529.3.3 添加配景植物 3539.3.4 对卧室进行柔光处理 356
本章小结 360

<<抽丝剥茧>>

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>